

Sous la direction de
Jérôme Goffette

Science-fiction, prothèses et cyborgs

Adriano Panofili : *Stella Incongnita* - 2018



SCIENCE-FICTION, PROTHÈSES ET CYBORGS

sous la direction de
JÉRÔME GOFFETTE



Science-fiction, prothèses et cyborgs

sous la direction de

Jérôme Goffette

Publication sous l'égide de
la société savante d'étude de la science-fiction **Stella Incognita**
et du collectif **Corps et prothèses**

Double comité de lecture
Stella Incognita
Association Académique pour les Humanités – AAH





*Remerciements particuliers à Danièle André, Samuel Minne
Évelyne Lasserre, Axel Guioux, Hugues Chabot & Paul-Fabien Groud
et à toutes les contributrices et contributeurs de cet ouvrage
pour leur passion, leur érudition, leur sympathie
et leur sens de l'humour.*

© 2019 Jérôme Goffette

Édition : BoD – Books on Demand
12/14 rond-point des Champs-Élysée, 75008 Paris
Impression : BoD – Books on Demand, Norderstadt, Allemagne

ISBN : 9782322188499

Dépôt légal : novembre 2019

Lunettes, lentilles de contact fantaisie, *pace-makers*, prothèses dentaires, dispositifs auditifs, implants mammaires, oreilles de chat *Neurowear*[®], bras mécatroniques, etc. : notre monde contemporain nous plonge de plus en plus dans un univers de *prothèses*, à tel point que, l'âge venant, peu d'entre nous y échappent. Cette hybridation passe presque inaperçue alors même qu'elle change nos vies et notre quotidien.

De ce fait, il semble particulièrement bienvenu de se pencher sur l'abondante source de cogitations prothétiques qu'apporte la *science-fiction* sous toutes ses formes. Elle nous donne à vivre une multitude d'expériences par procuration qui mêlent anticipation, rêverie, interrogations personnelles et questions sociales et politiques, dont cet ouvrage, déjà très riche, ne donne que quelques aperçus.

À l'évidence, parmi les motifs récurrents de la science-fiction, chacun rencontre celui du *cyborg*. Cette figure frappante a déjà été très documentée, commentée, réfléchi et ressaisie¹. Toutefois, cette évidence cache un ensemble à la fois plus vaste et moins visible, celui de la prothétisation – qui mérite tout autant une investigation. Alors que l'idée de cyborg est celle d'un collage problématique entre deux parties, mécanique et organique, posées sur un plan identique, l'idée de prothèse ne suit pas un tel schéma d'affrontement, car le noyau humain y reste premier et principal. La prothèse, au moins initialement, est adjointe à ce noyau comme un complément.

La notion de prothèse, assez large, permet de ce fait une grande richesse de variations. Dans sa matière, la prothèse peut être organique, mécanique ou même virtuelle. Dans ses finalités ou ses fonctions, elle peut être motrice, sensorielle, expressive, interfaciale, cognitive, etc. Dans son ampleur, elle peut se limiter à un simple bijou ou, à l'opposé, remplacer le corps ou

1 À titre d'indication, voici deux éléments parmi d'autres de la bibliographie sur cette figure :
Gray (Chris Hables) (dir.) : *The Cyborg Handbook*, New York, Routledge, 1995.
Haraway (Donna) : *Manifeste cyborg et autres essais* [1984], Editions Exilis, 2007.

l'englober. Dans sa signification humaine, elle peut ne représenter qu'une fonction accessoire, voire négligeable, ou être une clef symbolique ou un élément social de premier plan.

Qu'on ne s'y trompe pas, même si la figure du cyborg brille de mille feux dans la science-fiction, la place des prothèses est tout aussi importante, et fait l'objet d'une myriade de variations. Bien sûr, chacun peut se souvenir de cette séquence de *L'Empire contre-attaque* (1980) où Luke Skywalker a la main tranchée par son père, puis remplacée par une prothèse. Ce moment fait écho, dans le film suivant, *Le Retour du Jedi* (1983), à une séquence symétrique, où Luke tranche la main de son père et découvre qu'il s'agissait d'une prothèse. Un triple rapprochement se produit entre les deux hommes : une filiation biologique assumée, un destin qui se répète, une meurtrissure commune – l'ensemble façonnant un espoir partagé. On sait moins que presque chacun des romans de la série Starwars met en scène des prothèses, souvent différentes. Tout un cycle, celui du Nouvel Ordre Jedi, a même été construit sur l'exploration de la prothétisation organique, avec l'invasion des Yuuzhan Vong.

Si cet exemple est le plus connu, il n'est pas le premier. Sans remonter loin dans l'histoire, *Le Docteur Lerne* (1908) de Maurice Renard est déjà une exploration très accomplie du corps-prothèse par la greffe d'un corps à un cerveau, puis de la machine-prothèse avec la projection de l'esprit dans une automobile. Du même auteur, *Les Mains d'Orlac* (1920), plusieurs fois porté à l'écran, est l'histoire complexe d'une double greffe de mains dans laquelle l'auteur prête une attention aiguë aux retentissements fonctionnels, identitaires et symboliques. Au milieu du XX^e siècle, le cycle désormais classique des *Seigneurs de l'Instrumentalité* de Cordwainer Smith montre plusieurs personnages prothétisés. À la même époque est publié un roman, lui aussi hors-norme, dont le thème central est la prothétisation : *Limbo* (1952) de Bernard Wolfe. On y découvre l'accroissement de la performance, mais aussi la violence du procédé et le questionnement sur une humanité de plus en plus fabriquée.

Ces interrogations à la fois techniques et métaphysiques sont encore présentes quelques années plus tard dans *Homme Plus* (1976) de Frederik Pohl et dans *Les Voyages électriques d'Ijon Tichy* (1976) de Stanislas Lem, où une vaste palette de transformations est passée en revue.

Dans une période plus récente, la question prothétique est devenue une thématique standard, faisant partie des motifs classiques dont on joue dans les mondes de la science-fiction. Citons, à titre d'exemples parmi les plus frappants, les œuvres de John Varley : *Le Canal Ophite* (1977),

« Equinoxiale » (1980), « Champagne bleu » (1981), *Les Gens de la Lune* (1992), *Le Système Valentine* (1998) : la transformation de soi et l'intégration prothétique y suivent des voies multifformes (fonctionnelles, sensorielles, esthétiques, etc.), dont les retentissements anthropologiques sont soigneusement explorés. De même, parmi les œuvres consacrées, *L'Empereur-Dieu de Dune* (1981) de Franck Herbert est une histoire d'intégration organique et biochimique autant qu'une réflexion sociale et historique. Plus récemment, *Étoiles mourantes* (1991) d'Ayerdahl et Jean-Claude Dunyach systématise le regard en mettant en parallèle quatre formes d'hybridation. Cette approche systématique se retrouve aussi chez Brian Stableford dans le cycle de *l'E-mortalité*, ou, d'une tout autre façon, dans l'œuvre d'Enki Bilal.

La science-fiction actuelle n'est pas en reste sur la question des prothèses : *La Zone du Dehors* (1999) d'Alain Damasio, *Le Fleuve des Dieux* (2004) de Ian McDonald, *Les Chroniques du Radch* (2013) d'Ann Leckie, sont des explorations de cette hybridation couplant humains, machines, implants organiques et inorganiques, dont le motif prothétique est l'objet principal. Cette soif exploratoire est aussi très présente dans le jeu vidéo et ses multiples variations sur le corps bionique, de *Bionic Commando* (1987), *Final Fantasy* (FF I : 1987, ..., FF XV : 2016), *Deus Ex* (DE 1 : 2000, ..., DE 5 : 2016), *Nier Automata* (2017) ou encore *Horizon Zero Dawn* (2017).

En parallèle à une orientation psychologique et sociale, une science-fiction de la prouesse technique (bras bionique, exo-squelette, couplage avec une machine, implant, etc.) n'a d'ailleurs jamais cessé de se développer, en particulier à la télévision et au cinéma : *Doctor Who* (1963-2018), *Goldorak* (1975-1977), *Super Jaimie* (1976-1978), *eXistenZ* (1999), *Ghost in the Shell* (1995, 2004, 2017), *Texhnolyze* (2003), *Iron Man* (2008, 2010, 2013), *Avatar* (2009, 2018), etc.

Ces quelques aperçus de la thématique de la prothétisation dans la science-fiction montrent qu'elle touche toutes les aires culturelles, qu'elle est travaillée à la fois dans la culture populaire et dans la culture plus érudite, qu'elle ne cesse de s'enrichir et de s'approfondir, et que les œuvres concernées ont été souvent primées, ce qui souligne la qualité du traitement artistique autant que sa signification humaine – explorations saisissantes de nos (éventuelles) futures conditions.

Le champ de la prothétisation ouvre ainsi des perspectives larges et variées. L'ensemble des contributions qui composent cet ouvrage est à l'image de cette variété, tant dans le regard porté (études littéraires, philosophie, anthropologie, histoire de l'art, médecine, robotique, etc.), que

dans les corpus étudiés (littérature, bande dessinée, série télévisée, film, jeu vidéo, performance musicale, sculpture, design, mode, etc.). De même, les aires culturelles montrent à la fois des inflexions, mais aussi de multiples couches de métissage entre l'Europe, les Amériques, l'Asie et l'Afrique.

Si la première image nous venant à l'esprit lorsqu'on évoque la thématique du cyborg et de la prothèse est l'image de membres surpuissants, la science-fiction nous invite à considérer aussi dans toute leur richesse la prothétisation sensorielle, l'intrusion-couplage dans l'intimité psychocérébrale, ainsi que tout un univers d'interfaçages multiples. À cet égard, ce livre fait écho à celui que Kathryn Allan a dirigé à propos du handicap dans la science-fiction¹.

Sur un sujet aussi foisonnant, la structuration de cet ouvrage ne pouvait être ni systématique, ni incontestable. La première partie tend à montrer à quel point l'imaginaire du cyborg et de la prothétisation est devenu classique, s'intégrant à notre arrière-plan culturel partagé. Si *Starwars* n'y est pas présent, on y retrouve d'autres figures bien connues, comme le couple bionique de Steve Austin et Jaime Sommers, les héros Batman et Iron Man, etc. La seconde partie jette quelques pistes sur le déploiement prothétique contemporain, son travail d'interrogation des effets et de réflexion générale. La troisième, la plus inattendue, pousse l'investigation à la pointe de l'exploration imaginaire en mettant en relief le bouillonnement artistique autour du corps, de la prothétisation et des retentissements sur la scène sociale. La dernière partie porte l'étude sur des pans plus spécifiques, en particulier dans les domaines sensoriels, et l'ouvrage se conclut par un article assez systématique – et vertigineux – sur les interfaces nerveuses numériques. S'il va de soi que ce bouquet d'études académiques n'a aucune prétention à l'exhaustivité, il n'en demeure pas moins qu'il laisse dans l'esprit du lecteur une impression de profusion, de bouillonnement et d'étonnement, gages d'une belle invitation à la réflexion personnelle autant qu'à la discussion commune.

Notre condition humaine est celle d'être incarnée. Or, tous les aspects du corps peuvent être ressaisis et modelés, si bien que cet ouvrage, à sa façon, est une étourdissante médiation – forcément inachevée – sur notre condition humaine.

Jérôme Goffette

1 Allan (Kathryn) (ed.) : *Disability in science fiction*, New York, Palgrave MacMillan, 2013.

**Un imaginaire
de la prothèse et du cyborg
devenu classique**

Steve Austin, Jaime Sommers, premier « couple bionique »

Quand la prothétisation permet aux héros de séries télévisées de devenir des superhéros « scientifiques »

Henri Larski

LIS (Littératures, Imaginaire et Société), Université de Lorraine

Le 11 janvier 1975, les téléspectateurs d'Antenne 2 découvraient pour la première fois le générique de la série américaine *The Six Millions Dollar Man (L'Homme qui valait trois milliards)*¹. On y voyait un pilote d'essai pour la NASA s'écraser au moment de l'atterrissage lors du test en vol d'un nouveau jet. On le « reconstruisait » en remplaçant ses deux jambes, son bras droit et son œil gauche par des implants bioniques qui lui permettaient désormais d'être plus performant et de servir son pays autrement en devenant un super-agent de l'OSI (Office of Scientific Information). D'autres êtres bioniques croiseront son chemin dont celui de sa fiancée, Jaime Sommers, qui, malgré une mort prématurée au terme d'un double épisode mémorable, connut sa propre série télévisée. La thématique de la prothétisation donnait donc naissance à une nouvelle catégorie de personnages télévisuels, les superhéros « scientifiques », la technologie décuplant leur sens et leurs capacités physiques.

Le « couple bionique » composé de Steve Austin et Jaime Sommers permettait à la série américaine des années 70 de développer une science-fiction de la prouesse technique en l'inscrivant non pas dans un univers futuriste, mais dans la topographie imaginaire de l'Amérique de l'époque avec ses lieux archétypiques, créant, par conséquent, une sorte de dichotomie le traitement artistique de la prothétisation (la représentation du superhéros scientifique) et les lieux fantasmatiques propres à l'imaginaire

¹ Johnson (Kenneth) : *The Six Million Dollar Man*, 1974-1978, ABC, 103 épisodes.

télévisuel hollywoodien de l'époque. On rappellera que le premier téléfilm de *The Six million Dollars Man* fut une adaptation presque fidèle d'un livre de science-fiction de Martin Caidin, *Cyborg*, Le ton était plutôt austère, s'intéressant à la lente et difficile rééducation de Steve Austin, à sa difficulté à accepter sa nouvelle condition, rendant le personnage parfaitement plausible, avant d'opérer un virage complet pour un second téléfilm qui misait davantage sur l'aventure et l'humour. On montrera que ce revirement est l'image de la série – et de *The Bionic Woman (Super Jaimie)*¹ – hésitant entre épisodes parfois étonnamment sombres pour le genre et d'autres franchement plus légers, voire délirants, hésitant dans sa représentation des capacités physiques – images accélérées pour la première saison et images au ralenti pour les suivantes, bruits « bioniques » changeants entre la première et la deuxième saison –, hésitant dans l'évolution de certains personnages, celui, en particulier, de Jaime Sommers. On s'attardera enfin sur l'influence réelle de ses superhéros bioniques dans l'imaginaire télévisuel et cinématographique hollywoodien.

Les premiers pas « bioniques » hésitants de Steve Austin

Pour les jeunes téléspectateurs d'Antenne 2 qui découvraient début 1975 la première saison de *The Six Millions Dollars Man*, le personnage de Steve Austin, avec ses jambes, son bras et son œil bioniques, devint rapidement une icône de la culture populaire comme le sera deux plus tard son alter ego féminin *The Bionic Woman*, Jaime Sommers, dotée elle aussi de super-pouvoirs.

Pourtant, les premiers pas de l'astronaute furent on ne peut plus hésitants, puisqu'il fallut pas moins de trois téléfilms pour enfin lancer la production d'une première saison. En fait, à l'origine, personne n'envisageait d'en faire une série télévisée. En effet, le premier téléfilm était une adaptation presque fidèle du livre de science-fiction de Martin Caidin, *Cyborg*², publié en 1972 aux USA. Le succès du livre amena le studio Universal à en acquérir les droits pour une adaptation télévisuelle sous forme de téléfilm unitaire d'une durée de 75 minutes.

1 Johnson (Kenneth) : *The Bionic Woman*, 1976-1977 ABC, 1977-1978 NBC, 58 épisodes.

2 Caidin (Martin) : *Cyborg*.

C'est le producteur-réalisateur Richard Irving, connu pour avoir produit et réalisé les deux premiers pilotes de la série policière *Columbo*¹, qui entreprit la production et la réalisation du téléfilm. L'auteur du roman fut engagé comme conseiller technique sur le tournage dans le but de respecter le degré de réalisme du roman. Le 7 mars 1973, le téléfilm *The Six Million Dollars Man (La Lune et le désert)*² est présenté sur la Network ABC dans le cadre du « Wednesday Movie of the Week »³ comme le fut deux ans plus tôt un autre téléfilm fantastique célèbre, le fameux *Duel*⁴ de Steven Spielberg.

La tonalité du téléfilm de Richard Irving était plutôt austère, à l'image du livre. Le propos technologique était précis et, quoique largement fictionnel, reposait sur des éléments réels de science bionique, à condition qu'on les replace dans l'époque, une époque où l'aventure humaine et technologique du programme Apollo suscitait des fantasmes quant aux possibilités offertes par la science en termes de progrès. Si l'homme était capable de voyager dans la lune, il n'y avait pas de raison qu'il ne puisse pas réparer et améliorer l'être humain quand cela s'avérait indispensable.

Steve Austin devenait le premier superhéros scientifique de la télévision, mais la volonté de Richard Irving de ne jamais se démarquer du roman de Martin Caidin en faisait un personnage parfaitement plausible surtout dans sa difficulté à appréhender et à accepter sa nouvelle condition. À ce titre, la première séquence où il utilisait ses super-pouvoirs était emblématique. Sur une route sur les hauteurs de Los Angeles, Steve Austin sauve un enfant qui est resté bloqué dans le véhicule accidenté de sa mère au fond d'un ravin qui risque de prendre feu. Ses nouvelles capacités physiques lui permettent de dégager la tôle froissée et de libérer l'enfant. Au moment où il rend ce dernier à sa mère, il s'aperçoit que les fils électriques et l'armature de métal de son bras droit ont souffert et sont visibles ce qui surprend et terrorise les victimes de l'accident. Se considérant comme un monstre et non plus comme un humain, Austin se réfugie dans sa chambre d'hôpital dans un mutisme complet refusant de dialoguer avec le personnel médical qui l'avait soigné jusque là. S'il montre, dans la dernière partie du téléfilm, durant la mission qu'il a accepté finalement de mener pour l'OSI qu'il est le plus rapide et le plus fort, c'est ce questionnement sur sa nouvelle condition qui rend le personnage crédible. Il est d'ailleurs très symptomatique que le téléfilm s'achève sur un plan montrant Austin cloué sur son lit d'hôpital dans l'attente de nouvelles analyses médicales.

1 Irving (Richard) : *Prescription Murder*, NBC 1967, *Ramson for a dead Man*, NBC 1971.

2 Irving (Richard) : *The Six Million Dollar Man*, ABC, 1973.

3 Entre 1969 et 1975, la Network ABC diffusait tous les mercredis soirs des téléfilms unitaires.

4 Spielberg (Steven) : *Duel*, ABC, 1972.

La métamorphose de Steve Austin de simple pilote de la Nasa en homme amélioré pour l'OSI connut un gros succès d'audience ce qui provoqua la production immédiate de deux nouveaux téléfilms. Mais le ton n'allait plus être le même. C'est le jeune producteur exécutif Glen A. Larson, futur créateur et producteur exécutif de séries de science-fiction comme la première *Battlestar Galactica*¹, *Buck Rogers*² ou *K 2000*³, qui eut la responsabilité de proposer de nouvelles aventures de Steve Austin en opérant un virage complet. L'austérité et le sérieux scientifique du premier téléfilm disparaissaient au profit d'une décontraction teintée d'humour avec des références évidentes à *James Bond*⁴, voire au parodique *Matt Helm*⁵. Le titre du premier des deux téléfilms, *Wine, Women and War (Vin, Vacances et Vahinés)*⁶ résume à lui seul ce virage. Les deux téléfilms connurent un succès moindre, mais ABC décida malgré tout de lancer une série hebdomadaire basée sur le même personnage avec un nouveau changement de producteur exécutif, Harve Bennett qui deviendra quelques années plus tard le producteur et scénariste de quatre des cinq premiers *Star Trek*⁷ cinématographiques.

The Six Million Dollar Man (L'Homme qui valait trois milliards), la série

Le superhéros bionique que l'on connaît bien avec sa course au ralenti pour suggérer la grande vitesse doublée de ses bruits bioniques reconnaissables entre tous est né pour durer cinq saisons entre 1974 et 1978. Il inscrivait la science-fiction télévisuelle non pas dans un univers futuriste comme dans *Star Trek*,⁸ mais dans l'Amérique des années soixante-dix avec sa topographie imaginaire et ses lieux archétypiques que des séries comme

- 1 Larson (Glen A.) : *Battlestar Galactica*, ABC, 1978-1979, 24 épisodes.
- 2 Larson (Glen A.), Stevens (Leslie) : *Buck Rogers in the 25th Century*, 1979-1981, NBC 33 épisodes.
- 3 Larson (Glen A.) : *K 2000*, 1982-1986, NBC, 90 épisodes.
- 4 Broccoli (Albert R.), Saltzman (Harry), *Dr No* 1962, *From Russia with Love* 1963, *Goldfinger* 1964, *Thunderball* 1965, *You only Live Twice* 1967, *On Her Majesty's Secret Service* 1969, *Diamond are Forever* 1971, *Live and let Die* 1973, EON Productions, United Artists.
- 5 Allen (Irving) : *The Silencers*, 1966, *Murderer' Row* 1966, *The Ambushers* 1967, *The Wrecking Crew* 1968, Columbia Pictures.
- 6 Larson (Glen A.) : *Wine, Women and War*, ABC, 1973.
- 7 Bennet (Harve) : *Star Trek : The Wrath of Khan* 1982, *Star Trek III The Search of Spock* 1984, *Star Trek IV : The Voyage Home*, 1986, *Star Trek V : The Final Frontier* 1989, Paramount Pictures.
- 8 Roddenberry (Gene) : *Star Trek*, Desilu, NBC, 1966-1969, 79 épisodes.

*The Fugitive (Le Fugitif)*¹ et *The Invaders (Les Envahisseurs)*² avaient immortalisés créant, par conséquent, une sorte de dichotomie entre le traitement artistique de la représentation du superhéros scientifique et les lieux fantasmatiques propres à l'imaginaire télévisuel hollywoodien de l'époque.

Le premier épisode de la première saison, *Population Zero (Population Zéro)*³, dont l'action se situe dans une de ces petites villes américaines si souvent traversées par les « Running-Men » (on comprendra « hommes en fuite ») des années soixante, les Richard Kimble (*The Fugitive*) et autres David Vincent (*The Invaders*), souligne d'emblée cette apparente disjonction entre une technologie qui permet à l'être humain de s'améliorer, du moins physiquement, et des microsociétés qui semblent s'être refermées sur elles-mêmes, imperméables à tout progrès technique. L'intrusion d'un savant aux desseins « maléfiques » dans ce coin reculé des États-Unis comme l'intervention d'Austin utilisant ses pouvoirs semblent donc, par conséquent, anachroniques, en pleine contradiction avec des lieux où le temps s'est arrêté depuis longtemps. Pour autant, ils sont indispensables à Austin qui y retrouve non seulement ses racines, mais aussi les conditions idéales pour sa transcendance, pour son devenir de superhéros scientifique. Lorsque son monde originel se dérègle à cause de la présence du savant belliqueux, Austin le sauve en utilisant non seulement ses nouveaux pouvoirs, mais en ayant également recours à son ingéniosité quand ses forces bioniques seront momentanément inopérantes, non sans avoir désobéi son supérieur direct Oscar Goldman, un trait de caractère du héros qui sera récurrent tout au long de la série. Steve Austin est peut-être un homme augmenté, grâce à la technologie. Mais ses choix, sauver les habitants de la ville de son enfance, au prix de la désobéissance, sont ceux d'un homme libre, une liberté qui est précisément l'apanage d'un surhomme, mais un surhomme qui a décidé de ne penser qu'aux hommes. Paradoxalement, c'est en assumant son humanité qu'il devient un surhomme. S'il avait obéi à sa hiérarchie, il n'aurait pas sauvé les habitants du village et n'aurait pas réduit à néant la machine destructrice du savant belliqueux.

Rendre visible l'invisible

À chaque superhéros, son uniforme et sa syntaxe visuelle et sonore. Pour Steve Austin, l'uniforme, c'est son corps amélioré, avec ses prothèses, sa

1 Huggins (Roy), Martin (Quinn) : *The Fugitive*, ABC, 1963-1967, 120 épisodes.

2 Martin (Quinn), Armer (Alan A.) : *The Invaders*, ABC, 1967-1968, 43 épisodes.

3 Bennet (Harve) : *Population ZERO*, 01x01, ABC, 1974.

peau artificielle qui dissimule ses prothèses, son œil bionique. Les prothèses ne se contentent donc pas de remplacer les membres amputés, elles dotent Steve Austin de performances physiques remarquables : il peut courir à plus de 100 km/h, nager aussi vite qu'un hors-bord, sauter à plus de 10 mètres et soulever des charges de plusieurs centaines de kilogrammes, « zoomer » et voir en pleine nuit avec son œil. La représentation de ces performances extraordinaires propres à la science-fiction, mais inscrites dans un contexte réaliste suppose un déploiement d'artifices suffisamment novateurs et spectaculaires pour que le public les intègre rapidement au point de les envisager comme des codes inhérents à la série et au genre.

On pense à l'emploi du ralenti utilisé dès ce premier épisode quand il s'agit de montrer Austin en train de courir à vive allure et, plus généralement, quand il utilise ses pouvoirs bioniques. Les auteurs de la série ont choisi de ne pas reprendre le léger accéléré qu'avaient privilégié Richard Irving et Glen A. Larson dans les téléfilms sauf pour quelques scènes dans quelques épisodes de la première saison. Harve Bennett, le producteur exécutif de la série, a expliqué, dans les bonus¹ de l'intégrale de la série, avoir eu l'idée du ralenti en regardant les matchs de football américain à la télévision. Il révèle qu'il avait remarqué que son emploi rendait les impacts physiques entre les joueurs plus percutants comme si leur force et leur puissance étaient décuplées. Pourquoi ne pas alors utiliser le ralenti lorsqu'Austin fait usage de sa force bionique.

On pense également à l'accompagnement sonore aux accents métalliques. Il ne sera définitif qu'à partir de la seconde saison. Les bruits de battements de cœurs choisis pour l'épisode *Population Zero* seront remplacés dès le second épisode de la première saison par un thème musical lié à ses super-pouvoirs. Dans l'épisode 4 de cette première saison, *Day of the Robot (Le Robot)*², on entend pour la première fois le fameux son bionique, mais il ne concerne pas Steve Austin. Il est lié au robot humanoïde qu'il doit combattre. Progressivement, ces bruits deviendront les siens, mais ils seront d'abord associés à son œil augmenté ou à la force de son bras bionique quand il lance des projectiles ou tord de l'acier. Perçus de la même manière que le ralenti comme un gimmick, on rappellera que les bruits « bioniques » constituent des artifices indispensables précisément parce que l'intégration des prothèses est pleinement réussie, en d'autres mots invisibles.

1 Bennet (Harve), in *L'homme qui valait trois Milliards*, Coffret DVD intégrale de la série, Universal, 2018.

2 Bennet (Harve) : *Day of the Robot*, 01x04, ABC, 1974.

L'humain avant la machine

Ces ajustements esthétiques de la première saison sont emblématiques des hésitations narratives de la série. À l'image du virage complet opéré entre le premier et le second téléfilm, des épisodes étonnamment sombres alternent avec d'autres, plus légers, voire franchement délirants. Les plus marquants sont souvent ceux où Austin est confronté à d'anciens amis ou proches, victimes eux aussi d'accidents, de traumatismes comme les habitants de sa région natale dans *Population Zero*, comme l'astronaute et ami de Steve (joué par William « Kirk » Shatner) frappé par une onde électrique qui a développé des aptitudes intellectuelles incontrôlables dans *Burning Bright (Le Mal de l'Espace)*¹, comme ceux enracinés dans la guerre froide de l'époque comme *Doomsday and Counting (Compte à rebours)*², comme ceux également où il est opposé à des êtres transformés ou améliorés comme le robot humanoïde dans *Day of the Robot*. Tous ces épisodes ont en point commun d'humaniser Austin par rapport à ses pouvoirs. Ils y sont parfois clairement amoindris, il doit alors compter sur sa seule intelligence, ils y sont inefficaces puisqu'il n'empêche pas la mort d'un ami. Ces choix scénaristiques permettent à ces épisodes d'amplifier des aspects dramatiques et l'impact émotionnel surtout dans les séquences finales, à la fois tragiques et logiques. Cette tonalité, qui n'est pas nécessairement toujours réaliste, mais éminemment dramatique fait, bien entendu, penser au double épisode le plus marquant de toute la série *The Bionic Woman (Super Jaimie)*³.

Le double féminin de Steve Austin : Jaime Sommers

Dans ce double épisode exceptionnel, Steve Austin retrouve son amie d'enfance, Jaime Sommers. Grièvement blessée à la suite d'un accident de parachute, elle devient la première femme bionique à la demande d'Austin qui presse le Docteur Wells de la sauver. Il lui greffe un bras, deux jambes et une oreille bioniques. Une première mission s'effectue en commun, mais le bras bionique de Jaimie est défaillant. Mais l'organisme de la jeune femme rejette la prothèse. Littéralement folle de douleur, elle fuit l'hôpital, mais elle est rattrapée par Austin. Elle meurt peu de temps après sur la table d'opération.

1 Bennet (Harve) : *Burning Bright*, 01x11, ABC, 1974.

2 Bennet (Harve) : *Doomsday and Counting*, 01x06, ABC, 1974

3 Johnson (Kenneth) : *The Bionic Woman*, 1976-1977 ABC, 1977-1978 NBC, 58 épisodes.

Écrit par Kenneth Johnson, futur créateur de l'autre grande série de science-fiction de la décennie, *The Incredible Hulk (L'incroyable Hulk)*,¹ mais aussi de la mythique minisérie des années 80 *V*, ce double épisode, fut l'une des tentatives les plus abouties pour humaniser le personnage de Steve Austin. Les méchants y sont réduits à jouer les faire-valoir pour permettre à la narration de se focaliser sur le couple Austin / Summers, sur l'évolution de leurs sentiments respectifs, sur la lente et douloureuse adaptation de la jeune femme à ses nouvelles prothèses et finalement sur son décès, montré avec une sécheresse clinique détonante pour le genre et l'époque. Cette mort, Kenneth Johnson ne l'avait pas envisagée, mais certains impératifs comme le fait que le héros devait rester libre de toute attache romantique durable l'obligèrent à aller dans ce sens. Son choix de le faire de manière si abrupte, sans pathos, suscita une vague sans précédent de lettres de téléspectateurs aux producteurs et aux exécutifs du studio où ils exprimaient leur indignation et leur colère.

Une « résurrection » pour une nouvelle série : The Bionic Woman (Super Jaimie)

Les dirigeants de la Network demandèrent alors à Johnson d'imaginer l'un des retours les plus improbables de l'histoire télévisuelle. En lieu et place de mort, il y eut finalement coma, mais caché à Steve Austin pour ne pas éveiller le moindre espoir qui serait finalement déçu, doublé d'un amnésie partielle pour Jaime Summers. Martin Caidin raconta que c'était lui qui avait proposé l'idée de la cryogénie, permettant à Jaime Summers de ressusciter avec un semblant de justification scientifique. Ainsi naquit *The Bionic Woman*, l'un des premiers *spin-off* (série dérivée) de la télévision américaine.

Kenneth Johnson, promu producteur exécutif de la série, se souvenant que dans le premier téléfilm de *The six million dollars Man*, Steve Austin avait accepté non sans mal son nouveau statut de héros amélioré, façonna le personnage de *The Bionic Woman* à partir d'un postulat identique, suggérant qu'elle était une sorte d'héroïne malgré elle. Comme Austin, elle n'a pas choisi de devenir ainsi. Mais comme la science l'a sauvée et les prothèses lui ont permis de renaître, elle décide de travailler pour l'OSI (l'Office of Scientific Intelligence), pour payer sa dette à la science bionique.

1 Johnson (Kenneth) : *The Incredible Hulk*, 1977-1982, CBS, 82 épisodes.

Le double épisode inaugural de la série, *Welcome Home Jaime (Bienvenue Jaimie)*¹, montre une héroïne qui se comporte d'abord comme un être humain normal. Dans un registre particulier qui était celui de la série d'action science-fictionnesque, Johnson et son actrice ont réussi à imposer un personnage de femme crédible tout en respectant les codes propres au concept bionique. Il était important de ne pas s'écarter trop de la sagesse conventionnelle des années 1970 qui voulait que le public n'accepte pas un personnage féminin fort et agressif comme peuvent le proposer les séries actuelles. Johnson avait compris cela et le rappelait régulièrement à ses scénaristes :

Nous avons des règles bioniques à observer. Les Scénaristes pouvaient entrer et dire : « j'ai une idée où Lindsay soulève un camion. » Je leur répondais : « Non, Lindsay ne peut pas soulever de camion ». Le scénariste me regardait déconcerté et disait : « Qu'est-ce que ça veut dire ? Elle est bionique ! » et je rétorquais : « mais elle ne peut pas soulever un camion. Elle peut retourner une voiture, mais les camions sont trop lourds pour elle. Elle peut sauter et atteindre le deuxième étage d'un bâtiment, mais pas le troisième. » Nous devons conserver une certaine crédibilité. Dans le cas contraire, les téléspectateurs auraient levé les mains au ciel et dit : « C'est complètement idiot . » Cela s'est produit pour de nombreuses séries de science-fiction. Une fois les règles établies, vous devez jouer en fonction de ces règles.²

On retiendra surtout que ces choix ont amené Johnson à recourir bien plus souvent pour Jaime Sommers que pour Steve Austin aux fameux « Pocket Bionics, » ces amusantes utilisations des pouvoirs bioniques dans la vie courante, très appréciées par le public, d'autant plus que dans *The Bionic Woman*, cette dimension du corps amélioré s'inscrivait, surtout durant la première saison, avec une fraîcheur doublée d'un étonnement amusé de la part du personnage principal.

À ce propos, Kenneth Johnson fut particulièrement inspiré dans le double épisode pilote dans sa manière d'imposer son héroïne améliorée face non pas à un traditionnel méchant, mais face à une classe composée de jeunes élèves turbulents réputés pour avoir fait craquer plusieurs enseignants. En moins de cinq minutes de cours, elle met à profit sa rapidité d'exécution en réécrivant au tableau les instructions qu'avaient effacé les élèves, elle montre sa force en déchirant devant toute la classe un annuaire téléphonique et elle teste son ouïe surdéveloppée en surprenant quelques mots chuchotés d'un élève à l'autre tout cela en affirmant avec une fermeté toute sereine qu'elle privilégie la méthode douce.

1 Johnson (Kenneth) : *Welcome Home Jaime*, 01x01, ABC, 1976.

2 Johnson (Kenneth) : in *Super Jaimie, L'intégrale DVD de la série*, Universal, 2018.

Deux saisons de *The Six Millions Dollars Man* avaient précédé ce moment-clé de *The Bionic Woman*. Dans l'imaginaire des séries de science-fiction des années soixante-dix, le héros bionique n'avait plus de secret pour les téléspectateurs. Les prothèses de Steve Austin suggéraient des performances extraordinaires, exploitées judicieusement avec le physique sportif du comédien Lee Majors et rehaussées par les artifices attendus du ralenti et du bruit métallique. Les nouvelles prothèses de Jaime Sommers lui permettront de mener à bien, elle aussi, des missions périlleuses.

Pour autant, en choisissant d'installer définitivement le statut de super-héroïne dans une salle de classe, face à des enfants, Johnson affirme que sa forme améliorée de femme sera d'abord une femme profondément enracinée dans son époque. Son « costume » d'institutrice sera aussi celui de superhéroïne puisqu'à l'instar de Steve Austin, son corps est son costume. Elle sera amenée à porter de nombreux appareils dans ses missions, mais ils ne s'écarteront jamais des représentations féminines de l'époque. Montrer une Jaime Sommers qui jubile à utiliser ses nouveaux pouvoirs face à quelques enfants turbulents, c'est d'abord affirmer qu'elle sera une femme qui ne sera pas dépossédée d'elle-même. Son rapport aux autres n'en sera pas altéré. Il est clair que sans ses nouveaux pouvoirs, elle aurait été la même enseignante. Les utiliser dans ce contexte professionnel qui on le rappellera est d'abord une couverture, c'est simplement mettre en avant sa nature humaine, se moquant finalement de l'aspect rituel de la surhumanité pour une meilleure acceptation de celle-ci.

Cette dimension profondément humaine de son personnage qu'elle partage avec son *alter ego* Steve Austin, bien que moins marquée chez lui, voulue par des producteurs exécutifs tels que Harve Bennet ou Kenneth Johnson, qui ne faisaient que prolonger les choix narratifs de Richard Irving, l'initiateur de l'adaptation télévisuelle du roman *Cyborg*, doit être analysée comme un ersatz aux codes télévisuels de l'époque, qui ne bénéficiaient pas encore des apports de l'ère numérique, mais pas plus de l'enchantement d'un Technicolor cinématographique, ni de costumes et de maquillages élaborés du cinéma classique. Elle s'avérait d'autant plus indispensable quand les deux héros étaient confrontés à des ennemis totalement improbables comme Bigfoot dans un mémorable *cross-over* entre les deux séries, l'histoire commençant dans *The Six Million Dollars Man* et se terminant dans *The Bionic Woman*.

On notera que l'ultime épisode de *The Bionic Woman*, *On the Run* (*Adieu la Liberté*)¹, résonne comme un double écho au premier téléfilm sur

1 Johnson (Kenneth) : *On the Run*, 3x22, NBC 1978.

Steve Austin et à l'épisode *Welcome home Jaime*. Quand une jeune fille qu'elle vient de sauver découvre, terrorisée, l'une de ses prothèses, Jaime Summers doute d'être toujours pleinement humaine et démissionne. Son traumatisme la pousse à l'isolement comme ce fut le cas pour Steve Austin dans le téléfilm. Sa surhumanité devient d'autant plus insupportable que sa singularité a été mise à jour par un enfant, enfant qui aurait pu être un membre de la classe où la jeune femme avait réussi à accepter pleinement son statut de super héroïne, en utilisant précisément ses nouveaux pouvoirs dans une situation qui ne s'y prêtaient pas, *a priori*.

Steve Austin et Jaime Sommers, un couple bionique sans lendemain ?

On remarquera donc que les deux séries ont soulevé à leur manière, malgré les contraintes de la production sérielle de l'époque, dominées par une narration et une esthétique extrêmement codifiées, des questions éthiques et philosophiques concernant l'homme et la femme augmentés qui s'avèrent primordiales pour l'acceptation, voire la diffusion des neuroprothèses.

Le couple bionique devint un phénomène culturel extraordinaire durant les années 70. Certains épisodes des deux séries restent aujourd'hui encore cultes, surtout les *cross-over* entre les deux séries, particulièrement pour ceux qui jouaient à courir au ralenti ou à sauter par-dessus les murs tout en essayant d'imiter les fameux bruits métalliques dans les cours de récréation. Pour autant, à part trois téléfilms qui ont réuni le trio Austin/Sommers/Goldman durant les années 1980/1990 et un *reboot* (une nouvelle version) de *The Bionic Woman* en 2007 arrêté au bout de huit épisodes, aucune série télévisée n'a repris à la manière de nos héros bioniques le concept d'hommes ou de femmes augmentés grâce à la prothétisation. L'une des raisons de l'échec de la nouvelle *Bionic Woman* résidait fort probablement dans la volonté des producteurs de l'inscrire dans une réalité trop sombre, traitant dans presque chacun des huit épisodes de sujets contemporains aussi délicats et controversés que le terrorisme. Les aventures de Steven Austin et de Jaime Sommers traitaient certes de la guerre froide ou de la prolifération des armes atomiques, mais jamais de façon systématique comme le fut le terrorisme islamique dans la nouvelle *Bionic Woman*. En même temps, cette nouvelle série avait une dimension feuilletonnante qui suggérait un arc scénaristique qui s'étalait sur l'ensemble de la saison tandis que les deux séries des années 1970 fonctionnaient sur le

principe du formula-show, avec cette double promesse, d'essence structurelle, d'un univers chaque semaine renouvelé en termes narratifs avec de nouvelles histoires et des moments attendus, propres au genre et à la mythologie de la série comme la course au ralenti d'Austin et de Summers, les bruits métalliques liés à leurs prouesses physiques.

On rappelle que ces artifices étaient indispensables dans la mesure où ils rendaient l'invisible spectaculaire. Paradoxalement, il est permis de les envisager comme des effets réalistes dans la mesure où ils furent les éléments discursifs qui ont contribué à l'adhésion du téléspectateur à une série de science-fiction à une époque où les potentialités en termes d'effets spéciaux de séries actuelles n'existaient pas.

Il est, par conséquent, difficile de mesurer véritablement l'influence des deux séries. Les Borgs de *Star Trek : The Next Génération*¹, les Cylons améliorés de la nouvelle *Battlestar Galactica*², *Robocop*³, *Iron Man*⁴ chez Marvel et Cyborg dans *Justice League*⁵ chez DC Comics sont finalement des paradoxes. Ils envahissent les petits et grands écrans à un moment où la technologie des effets spéciaux offre un champ des possibles immense. Et pourtant, par la réalité même de ces possibles, ils sont finalement plus imparfaits que ne l'étaient Austin et Summers, puisqu'on ne voit que leur prothèse.

Pour autant, certains de ses superhéros cyborgisés ne sont guère différents de nos héros bioniques, on pense à *Robocop* ou à *Cyborg* qui, eux aussi, à leur manière suggère dans leurs attitudes ou leurs questionnements une réelle réflexion quant à la problématique de l'homme augmenté par le biais de la prothétisation. Le corps augmenté permet à ces derniers de souvent sauver le monde, mais il n'induit pas nécessairement la reconnaissance, sans doute parce que la visibilité de leurs prothèses engendre également la peur comme la méfiance. Ultime paradoxe, Steve Austin et Jaime Summers, précisément parce que leurs prothèses restent dans l'invisible, ont le droit de vieillir, ce qui est moins évident pour un *Robocop* ou un *Cyborg*. Malgré leurs prothèses, ils sont donc restés profondément humains.

1 Roddenberry (Gene) : *Star Trek : The Next Generation*, First-run Syndication, Paramount Domestic Television, CBS, 1987-1994, 178 épisodes.

2 Moore (Ronald) : *Battlestar Galactica*, Sky One, Sci Fi Channel, 2004-2009, 73 épisodes.

3 Verhoeven (Paul) : *Robocop*, Orion Pictures, 1987.

4 Favreau (Jon) : *Iron Man*, Marvel Studios, Paramount Pictures, 2009.

5 Snyder (Zack), Whedon (Joss) : *Justice League*, DC Entertainment, Warner Bros, 2017.

Une adaptation cinématographique de *The Six Million Dollars Man* avec Mark Walberg est prévue fin 2019. Dans un récent entretien télévisé, Lee Majors a fait part de son souhait de participer au film, mais cette fois dans le rôle d'Oscar Goldman avouant, non sans ironie, qu'il rêvait de pouvoir dire à son tour à Austin : « À toi d'arrêter les méchants ».

Bibliographie

Buxton (David) : *De Bonanza à Miami Vice, formes et idéologie dans les séries télévisées*, La Garenne-Colombes, Editions de l'Espace Européen, 1991, 192 p.

Caidin (Martin) : *Cyborg*, New-York , Arbor House Edition, 1972.

Winckler (Martin) : *Les Miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, Paris, Le Passage, 2003, 335 p.

Filmographie

Irving (Richard) : *The Six Million Dollar Man*, ABC, 1973.

Johnson (Kenneth) : *The Six Million Dollar Man*, 1974-1978, ABC, 103 épisodes.

Johnson (Kenneth) : *The Bionic Woman*, 1976-1977 ABC, 1977-1978 NBC, 58 épisodes.

Le « corps prothétique » et ses dimensions dans « Les Sondeurs vivent en vain » de Cordwainer Smith

Une lecture philosophique de l'incarnation

Brian Munoz

Professeur de philosophie – Chercheur associé IHRIM ENSL

Cordwainer Smith fait partie de ces écrivains de science-fiction que chacun reconnaît comme un auteur majeur, mais dont on parle peu. Pourquoi entretenons-nous un tel rapport avec cet auteur ? Mon idée est que ses écrits sont particulièrement déstabilisants et qu'ils nécessitent un engagement réflexif (peut-être « philosophique ») ce qui donne parfois le vertige de l'étonnement et rend difficile de l'approcher convenablement. De même, ce à quoi invite Cordwainer Smith perd le lecteur en l'arrachant de toute expérience de pensée réellement possible à mener. « Les Sondeurs vivent en vain » en est un exemple paradigmatique qui a pour objet l'expérience étonnante de l'incarnation/désincarnation successives.

« Les Sondeurs vivent en vain » fait partie du premier volume des *Seigneurs de l'Instrumentalité*¹. Il relate l'histoire de Martel, « Sondeur », dont le rôle est de surveiller la vie des humains voyageant dans l'espace interstellaire. L'univers de Cordwainer Smith est composé de récits de voyages interstellaires dangereux et difficiles à réaliser pour les humains au vu de leurs limites physiologiques. Pour éviter « la Grande Douleur de l'Espace », les hommes voyagent en hibernant et sont conduits par des Sondeurs. Un Sondeur est un homme (ou presque) dont l'esprit et les yeux

1 L'édition retenue est celle-ci : Smith (Cordwainer) : *Les Seigneurs de l'Instrumentalité*, I, II, III, IV., trad. Demuth M., Domérieux A., Hersant D., Hersant Y., Hilling S., Durastanti P.-P., Paris, Gallimard (Folio SF), 2004.

« Les sondeurs vivent en vain » se trouve dans le Tome 1. Dans la suite de ce texte, nous nous contenterons d'indiquer la pagination.

sont séparés du corps. D'une part, il est un « haberman », c'est-à-dire un homme coupé de son corps et de ses sensations, devenu une machine. Il dispose d'instruments pour rester conscient de son corps, et rester « vivant » car sans ses instruments il ne saurait dire s'il est mort ! Mais d'autre part, il est privé de sensations et de sentiments tout en pouvant les retrouver momentanément. Cette privation de sensation est nécessaire au Sondeur pour réaliser sa tâche : elle lui permet de tromper « la Grande Douleur de l'Espace » qui tue les hommes ordinaires. Comme tous les Sondeurs, Martel peut « crancher » (p. 185)¹ c'est-à-dire retrouver pour un instant les sensations de son corps et « redevenir un homme » (p. 139). C'est l'une des prérogatives du Sondeur dont ne dispose pas le simple haberman² (p. 148-9). Il peut retrouver pour un instant la sensation d'être un corps comme le souligne Martel : « réaliser qu'on est un corps, et que c'est ce corps qui gouverne » (p. 135).

L'histoire relate qu'un homme (Adam Stone) aurait réussi à voyager dans l'espace sans avoir été privé de son corps comme les Sondeurs. Les Sondeurs décident d'éliminer ce danger qui met à mal leur existence sacrifiée et les bénéfices sociaux de leur condition de Sondeur³ (p. 149). En effet, si les Sondeurs ont dû sacrifier tout ce que le corps apporte de sensations, ils sont socialement reconnus pour leur mérite. Pour éviter de souffrir dans l'espace, ils se sont interdit de ressentir du plaisir sur Terre et ils se sont offert un « statut social » privilégié. Les Sondeurs votent la mort d'Adam Stone. Martel s'oppose (avec son ami Chang lui aussi Sondeur) à ce qu'il considère être une injustice et finit par tuer un autre Sondeur (Parizianski) pour protéger Adam Stone.

1 « CRANCH, EUSTACE. Inventeur du fil à crancher (...) CRANCHAGE : Technique des Sondeurs visant à retrouver l'usage de leurs sens pendant quelque temps. » (p. 185)

2 « - Comment, Ô Sondeurs, les habermans sont-ils faits ? - Ils sont faits grâce aux coupures. Le cerveau est coupé du cœur, des poumons. Le cerveau est coupé des oreilles, du nez. Le cerveau est coupé de la bouche, du ventre. Le cerveau est coupé du monde. Sauf les yeux. Sauf le contrôle de la chair vivante. (...) - Les habermans sont la lie de la Terre. Les habermans sont les faibles, les cruels ; les crédules et les débiles. Les habermans sont condamnés à pire-que-la-mort. Les habermans ne vivent qu'en esprit. Ils sont tués pour l'Espace, mais ils vivent pour l'Espace. (...) - Sommes-nous des habermans ? (...) - Habermans nous sommes, mais nous sommes plus qu'haberman ! Nous sommes les Élus devenus habermans de leur propre choix. Nous sommes les Agents de l'Instrumentalité du Genre Humain. » (p. 148-9)

3 « - Que doivent dire les autres en parlant de nous ? - Ils doivent dire de nous : tu es le plus brave des braves, le plus habile des habiles. Toute l'humanité doit honorer le Sondeur qui unit les Terres de l'humanité. Les Sondeurs sont les protecteurs des habermans. Ils sont les juges dans le Grand Extérieur. Ils permettent aux hommes de vivre dans des endroits où les hommes ressentent la nostalgie de la mort. Ils sont les membres les plus honorés de l'Humanité, et même les Seigneurs de l'Instrumentalité se plaisent à leur rendre hommage ! » (p. 149)

Mais outre ce récit somme toute haletant, la nouvelle a une dimension radicale (philosophique) de premier ordre, dans les premières pages. Nous soutiendrons que Cordwainer Smith invite le lecteur à faire l'expérience d'un corps intégralement prothétique (ou presque, car il reste « les yeux » pour observer le reste du corps, mais rien n'assure qu'il s'agit bien des yeux « de chair » et non d'une métaphore pour représenter « les yeux » de l'esprit).

Si une prothèse est un prolongement mécanique du corps d'un individu, alors comment penser et se représenter l'expérience vécue d'un « corps prothétique » qui serait le prolongement de l'individu (et non de son corps) ? Nous définissons le « corps prothétique » comme ce corps qui n'est pas de chair et qui peut, à l'envie et selon les besoins d'un individu, « se retirer » comme on retire sa veste en entrant chez soi. Ce corps nous prolonge, mais qui prolonge-t-il ? Nous ne pouvons faire cette « expérience » imaginaire aussi aisément que celle d'un monde peuplé d'androïdes ou d'invitation à des voyages interstellaires. Notre imagination ne suffit pas à adhérer à une telle expérience à la limite de nos moyens d'interprétation du réel. Il semblerait que notre rapport au corps est tellement prégnant et évident que s'en défaire est impossible à penser, voire même à imaginer. C'est bien l'expérience d'une désincarnation, un peu comme celle que vit la « femme désincarnée » d'Oliver Sacks¹, mais à la différence près que le protagoniste de cette nouvelle de Cordwainer Smith l'a choisie (p. 149). Comment quelqu'un pourrait-il désirer vivre hors de son corps, en se privant de tout ce qu'une incarnation permet ? Il est difficile de faire cette expérience de pensée car elle nous contraint à nous abstraire de tout notre vécu incarné. Or, quelle autre expérience avons-nous qui nous donnerait un indice de ce à quoi ressemble une désincarnation intégrale ? Cela ressemblerait-il à l'expérience de la nudité ? Pourrions-nous alors ressentir de la pudeur, ou de la honte, à nous montrer « sans corps » ? Serait-elle une expérience intime, à ne pas partager avec tout le monde ? Nous pourrions peut-être interroger et analyser le vécu de ceux qui portent des prothèses pour en connaître les usages intimes. Une telle expérience pourrait être éclairante.

Mais admettons que cette expérience de la désincarnation reste imaginable (après tout, la modernité cartésienne l'a proposée en partie et avec un certain succès pour la philosophie). Mais n'oublions pas que même chez Descartes, cette expérience de la distinction d'un corps et d'une âme est d'ordre métaphysique, car, lorsqu'il s'agit de penser l'existence humaine,

1 Cf. Sacks (Oliver) : *L'homme qui prenait sa femme pour un chapeau*, p. 67-8 : « Mais le jour de l'opération Christina était encore plus mal. Il lui était impossible de tenir debout. (...) – Il s'est passé quelque chose d'affreux grimaçait-elle d'une voix éteinte et spectrale. Je ne sens pas mon corps. Je me sens bizarre -désincarnée. C'était une chose étonnante, bouleversante, terrible à entendre. (...) Quelle étrange situation, dis-je aux internes. »

Descartes remarque qu'on ne saurait aussi clairement et distinctement séparer l'âme du corps¹.

Une fois cela posé, Cordwainer Smith approfondit la difficulté de faire en première personne une telle expérience d'un « corps prothétique ». Il double l'expérience de la désincarnation par une réincarnation volontaire. Il s'agit alors d'un retour à un « corps prothétique » qui était devenu étranger, puis réinvesti d'identité personnelle. De nouveau, je suis mon corps sentant. Comment penser ce va-et-vient de notre identité personnelle hors de la corporéité et dans la corporéité sensible ? Cordwainer Smith propose ici une expérience du corps sensible que nous serions capables d'abandonner comme une vieille peau, et de la retrouver car la vieille peau a ses délices et ses raisons sensibles que l'esprit ignore (le goût de la viande, ou l'effet d'un baiser). En somme : il s'agit d'une incarnation temporaire, où le corps devient un artifice à réincorporer à chaque fois sur le mode de la prothèse (Smith invente un verbe pour cette action de réincarnation : « crancher »). La thèse d'un « corps prothétique » est donc particulièrement féconde pour élaborer nos concepts de corps sensible, de corporéité et d'incarnation.

Nous commencerons notre exposé en dégagant le thème central du début de la nouvelle, c'est-à-dire la sensation. Ensuite, nous identifierons les principaux problèmes qu'elle pose quant aux notions du corps, de l'esprit, et de leur relation sur le modèle de la prothèse et de l'incarnation.

La dimension naturaliste et sociale du « corps prothétique »

La sensation se définit d'habitude par la rencontre d'un senti et d'un sentant. Il faut disposer d'un corps vivant et sensible pour avoir des sensations. Les sensations passent donc par notre corps sentant. Que serait alors une expérience de la privation de la sensation malgré le fait de disposer d'un corps vivant et humain ? De même, ici, lorsque le sondeur existe hors de son corps et de ses sensations, de quelle existence s'agit-il ?

L'expérience concrète proposée par Cordwainer Smith est assez quotidienne (l'odeur de viande), mais révélatrice de ce que peut être une

1 Cf. Descartes (René) : *Méditations métaphysiques*, p. 181 : « Ce n'était pas aussi sans quelque raison que je croyais que ce corps (lequel par un certain droit particulier j'appelle mien) m'appartient plus proprement et plus étroitement que pas un autre. Car en effet je n'en pouvais jamais être séparé comme des autres corps ; je ressentais en lui et pour lui tous mes appétits et toutes mes affections ; et enfin j'étais touché des sentiments de plaisir et de douleur en ses parties, et non pas en celles des autres corps qui en sont séparés. »

existence privée de sensations, puis de nouveau pourvue de sensations. Tout l'intérêt ici est de penser ce va-et-vient dans et hors de la sensation et du corps sensible. Le Sondeur a la possibilité de « crancher » c'est-à-dire de retrouver l'usage de ses membres et de leurs sensations. Que se passe-t-il lorsque les sensations sont « retrouvées » ? L'expérience est assez commune. Elle se retrouve dans les phénomènes d'engourdissement des membres, ou en partie dans le sommeil. Certaines maladies privent les individus de sensation olfactive par exemple. Toutes ses expériences ont en commun d'être des privations de sensations. Or, en « être privé » a un sens précis ici. En effet, on ne dit pas qu'une pierre est privée de sensation au même titre qu'un être humain. L'homme « en est privé » car il est censé en disposer. Que dit alors Cordwainer Smith lorsqu'il fait vivre à Martel la perte et le retour d'une vie sensible ? Quel artifice technique tient le rôle de sensibiliser/désensibiliser le corps de Martel ?

Cordwainer Smith ne donne pas beaucoup d'indices techniques. Le cranchage se réalise grâce « à un fil à crancher ». Ce fil d'or entoure la tête et le torse du sondeur et demande pour être branché d'une aide extérieure. Pour Martel, c'est sa femme qui s'en charge, parfois avec des remords. Si Cordwainer Smith est avare en détails techniques, il est intéressant d'observer que le « cranchage » se partage nécessairement avec quelqu'un d'autre pour des raisons techniques. Mais est-ce bien seulement pour de telles raisons ? N'y a-t-il pas dans l'intention de Cordwainer Smith de faire du « cranchage » une pratique sociale ? Le « cranchage » se partage aussi dans l'intimité. Ici, il se partage dans le cadre de l'intimité d'un couple et au domicile familial. Il est une pratique sociale intime assez similaire aux normes de la sexualité. Pourquoi ? Cordwainer Smith n'en dit rien dans la nouvelle à part qu'il norme cette activité dans le secret du domicile familial et même si le « cranchage » conserve ses effets hors du domicile, il reste un moment d'intimité partagée¹ (p.144). Pourtant, nous tenterons une hypothèse de lecture, car cela a sûrement à voir avec le statut de la sensation et de la vie organique.

Par la sensation, je m'ouvre au monde et aux autres, et je les reçois en retour. Sentir, c'est être en contact avec autre chose que moi, et ce contact n'est possible que par l'entremise d'un corps vivant sentant. Le rapport à l'autre (les autres et le monde) est donc naturel et biologique. Selon ce point de vue, l'humanité (le Sondeur en fait partie lorsqu'il cranche) est une espèce naturelle et non d'abord « intellectuelle ». C'est par leur rapport naturel « aux choses de la nature » que les hommes se définissent. L'intelligence

¹ « Chang vit que Martel était cranché et parla : « Tu violes la coutume. Luçi doit être furieuse de te perdre ? » (p. 144)

viendrait après, comme de surcroît. Le rapport au monde est alors pratique, puis (chronologiquement parlant) « théorique ». Ne peut-on trouver ici un argument en faveur d'un certain « naturalisme » accompagné d'une critique des conceptions idéalistes de l'homme ?¹ Nous désignons par « naturalisme » l'idée que l'homme est un être de besoins naturels, ce qui rend raison de ses activités de productions matérielles et culturelles. Ainsi, l'activité de « cranchage » se partage dans l'intimité car elle répond à un besoin naturel et culturel de Martel. Autrement dit, avoir des sensations (ici la sensation de l'odeur que diffuse une côte d'agneau sur le feu) est tout aussi nécessaire (biologiquement) que de s'en nourrir. Le contexte de l'intimité répond ensuite à l'idée que ce besoin naturel est partagé car il est inscrit dans une culture commune. La culture donne son sens humain à la sensation, ce qui ne veut pas dire que l'homme pourrait se réduire à son intelligence. D'où la pertinence d'une réflexion critique du corps sensible et de ses dimensions dans cette nouvelle smithienne.

Inscrit dans une culture donnée, le partage d'un repas et de l'odeur qu'il dégage participe de notre humanité. Cordwainer Smith semble vouloir dire cela. La sensation devient alors un moyen pour Martel de se faire « reconnaître » par son épouse comme ce qu'il est : un Sondeur humain et un mari. Le thème de la « reconnaissance » sociale prolonge le « naturalisme » de Cordwainer Smith et l'inscrit dans une réflexion de philosophie « sociale » qui fait la part belle au besoin de reconnaissance². Le cranchage est dangereux et peut être à l'origine de remords pour celui avec qui il est partagé (ce qui peut être le cas de la sexualité d'ailleurs). Cela dit, Martel est prêt à risquer sa « vie » pour « crancher ». Il retrouve par le cranchage une part de son humanité, la disposition de ses sensations :

Tu ne comprends donc pas ce que ça signifie pour moi ? Sortir de cette horrible prison de mon crâne ? Être de nouveau un homme. Entendre ta voix, sentir la fumée ? Avoir de nouveau des sensations. Mes pieds sur le sol, l'air qui glisse sur mon visage ? Tu ne comprends pas ce que ça signifie pour moi ?
(p. 130)

Dès le début de la nouvelle, l'épisode de la côtelette d'agneau est éclairant sur le rôle « biologique et culturel » de la sensation. Martel est reconnu

1 On ne peut en déduire une lecture « marxiste » des nouvelles de Cordwainer Smith car pour cela il faudrait le prouver (ce que nous nous pourrions faire ici). Par contre, il est fort à parier qu'une telle lecture critique de « l'idéalisme » (thèse selon laquelle l'esprit et les idées sont le réel) est à rapprocher d'un effort de sortir de « l'idéalisme » par une réflexion sur le corps vivant et ses dimensions. De même qu'une lecture marxiste a du sens, mais qui reste à prouver, de même une lecture nietzschéenne de cette nouvelle n'est pas à rejeter.

2 À ce titre, il est remarquable de lire l'essai d'Axel Honneth sur le rôle de la lutte pour reconnaissance sociale, et ses pathologies. Honneth (Axel) : *La lutte pour la reconnaissance*.

comme « humain » par ce qu'il a de sensible, c'est-à-dire ce qu'il partage avec d'autres hommes comme lui¹. Sentir l'odeur de « côtelettes d'agneau » (ou cotelédanneau pour un « haberman ») est un véritable « évènement » (l'évènement qui marque le retour de son humanité par l'appartenance à un corps sensible) et par lequel Martel se réapproprie ses sensations et sa condition humaine et culturelle. Par l'odeur des côtelettes d'agneau, Martel reprend le fil de la longue histoire des hommes qui l'ont précédé et s'inscrit dans un mouvement d'appartenance/reconnaissance naturel et culturel à la fois :

- Qu'est-ce que c'est que des cotelédanneau ?
- Attends de les sentir. Puis tu essayeras de le deviner. Je vais te mettre sur la voie. C'est une odeur vieille de centaines de centaines d'années. On l'a retrouvée dans de vieux livres.
- Un cotelédanneau c'est un animal ?
- Je ne te dirai rien. Tu n'as qu'à attendre » dit-elle en riant, tout en l'aidant à s'asseoir et à étaler ses plats goûte-mets devant lui.

Il voulait d'abord récapituler le dîner, essayer toutes les bonnes choses qu'il avait mangées et cette fois, en les savourant avec ses lèvres et sa langue revenue à la vie.

(...) Une odeur bizarre, effrayante, excitante, emplit la pièce. Cela ne ressemblait à rien de ce monde, ni à rien du Grand Extérieur non plus. Et pourtant c'était une odeur familière. L'eau lui vint à la bouche. Son pouls battit plus vite. Il sonda sa boîte cardiaque (Plus rapide, évidemment). (p. 134-5)

Cette expérience de la côtelette d'agneau mène Martel à des remarques philosophiques de premier ordre :

Les aiguilles de tous ses cadrans pointaient sur Alerte, certaines sur Danger. Il luttait contre le rugissement de son esprit, qui jetait son corps dans une agitation excessive. Comme il était facile d'être un Sondeur, quand on est à l'extérieur de son propre corps, comme un haberman, et qu'on le regarde seulement par les yeux. Alors on peut diriger ce corps, le maîtriser, même dans l'agonie glacée de l'Espace. Mais réaliser qu'on est un corps, et que c'est ce corps qui gouverne, que l'esprit peut brutaliser la chair et lui inspirer une panique démentielle ! Ça, c'était mauvais. (p. 135)

L'expérience de la chair brûlée est à la fois enivrante et effrayante pour Martel. Par elle, il participe à la condition humaine au regard de la physiologie d'un corps vivant devant satisfaire ses besoins vitaux. La chair

1 Nous pourrions prolonger l'appartenance à l'humanité vers une appartenance biologique commune aux hommes et aux animaux. En effet, la question de l'émancipation des animaux de la domination humaine est un thème assez connu de Cordwainer Smith. Mais en creux, la question posée par « Les Sondes vivent en vain » semble être celle de l'émancipation et de l'aliénation de l'homme par le travail comme nous le verrons plus avant.

cuite se mange. Mais d'autre part, l'odeur de brûlé lui rappelle ce moment où « dans le cauchemar du Grand Extérieur, cette odeur s'était infiltrée jusqu'à lui, tandis que leur vaisseau brûlait au large de Vénus (...) Il avait accompli sa mission et s'était vu décerner une citation. Il avait même oublié le vaisseau en flammes. Mais pas l'odeur. » (p. 136-7)

Pour autant, le thème « naturaliste » de la sensation met l'accent sur le rapport au corps vivant et sentant, et sur son importance dans la détermination de la condition humaine. Mais en creux semble se jouer d'autres enjeux aux dimensions variées. En effet, le Sondeur a fait le sacrifice de son rapport sensible au monde et aux autres pour des raisons de prestige social. Or, comment expliquer qu'un homme aurait pu faire ce choix ? Qu'est-ce qui se joue ici dans la nouvelle smithienne ?

Le « corps prothétique » du Sondeur est asservi à sa tâche professionnelle. Le Sondeur a fait le sacrifice de son corps de chair pour des raisons de reconnaissance sociale. Or, quel est le sens d'un tel sacrifice ? En quoi l'abandon de son corps de chair pour celui d'un « corps prothétique » aliène-t-il l'homme que reste Martel lorsqu'il cranche ? Pour une certaine tradition « marxiste », le salaire est la source d'aliénation pour le travailleur salarié. Cordwainer Smith engage bien une réflexion sur le motif du salaire. En effet, Luçi rappelle à Martel que le statut social de Sondeur ne saurait se réduire à son seul salaire. En effet, il s'établit une discussion entre les époux concernant la finalité du Sondeur :

Ils permettent aux hommes de vivre en des endroits où ils éprouvent la nostalgie de la mort. Ils sont les membres les plus honorés de l'Humanité, et même les Seigneurs de l'Instrumentalité se plaisent à leur rendre hommage !
(p. 138)

Ce à quoi Martel rétorque, habité par le chagrin :

Luçi nous connaissons ça par cœur ! Mais est-ce que cela nous paye de...
(p. 138)

Or, pour l'épouse de Martel les Sondeurs « ne travaillent pas pour le salaire. Ils sont les puissants gardiens de l'Humanité. » Il s'agit donc bien pour Luçi d'une question de prestige social et non de salaire : le Sondeur est puissant. Or, cette puissance sociale est ramenée par Martel à son « inhumanité » lorsqu'il n'est pas cranché, c'est-à-dire lorsqu'il travaille :

Je ne suis humain que quand je cranche. Le reste du temps... tu sais bien ce que je suis. Une machine. Un homme transformé en machine. Un homme qu'on a tué et ressuscité pour servir. (p. 138)

Une autre manière de le dire consiste à reconnaître que la « vie véritable » est hors du travail justement, lorsque le Sondeur ne « gagne » pas sa vie¹.

En quoi consiste alors l'aliénation de Martel causée par son travail ? Dans le propos que l'on vient de citer, il est assez remarquable que Cordwainer Smith se rapproche d'un texte de Marx, tiré des *Manuscrits de 1844* :

En quoi consiste l'aliénation du travail ? D'abord dans le fait que le travail est extérieur à l'ouvrier, c'est-à-dire qu'il n'appartient pas à son essence, que donc, dans son travail, l'ouvrier ne s'affirme pas, mais se nie, ne se sent pas à l'aise, mais malheureux ; il n'y déploie pas une libre activité physique et intellectuelle, mais mortifie son corps et ruine son esprit. En conséquence, l'ouvrier ne sent lui-même qu'en dehors du travail et dans le travail il se sent extérieur à lui-même. Il est à l'aise quand il ne travaille pas et, quand il travaille, il ne sent pas à l'aise. Son travail n'est donc pas volontaire, mais contraint, c'est du travail forcé. Il n'est donc pas la satisfaction d'un besoin, mais seulement un moyen de satisfaire des besoins en dehors du travail. Le caractère du travail apparaît nettement dans le fait que, dès qu'il n'existe pas de contrainte physique ou autre, le travail est fui comme la peste. Le travail extérieur à l'homme, dans lequel il se dépouille, est un travail de sacrifice de soi, de mortification. Enfin, le caractère extérieur à l'ouvrier du travail apparaît dans le fait qu'il n'est pas son bien propre, mais celui d'un autre, qu'il ne s'appartient pas, que dans le travail l'ouvrier ne s'appartient pas à lui-même, mais appartient à un autre (...) On en vient donc à ce résultat que l'homme – l'ouvrier – se sent agir librement seulement dans ses fonctions animales : manger, boire et procréer. (...) En revanche il se sent animal dans ses fonctions proprement humaines, et ce qui est humain devient animal.

Martel semble bien être ce que Marx appelle un ouvrier : son travail n'est pas le lieu de sa réalisation personnelle, mais le lieu de son inhumanité. L'aliénation par le travail est encore plus poussée que chez Marx, car l'homme n'y est même plus un animal puisqu'il n'est plus un vivant. « Il mortifie son corps » veut dire pour Martel qu'il l'a mis à mort volontairement, au sens premier du terme. Le « corps prothétique » est le lieu d'une aliénation pour le Sondeur et à la fois le lieu de son prestige social. Il est un outil « de travail » qui ne lui permet pas « de vivre » sa vie d'homme (à moins de crancher) et qui, en même temps, le rend prestigieusement

1 Cf. Marx (Karl) : *Travail salarié et capital*. Marx y défend la thèse que le travail est une marchandise que le salarié vend au capital. Il le vend pour vivre. Mais, remarque Marx, le travail est aussi une activité vitale pour le travailleur. Il est aussi l'expression personnelle de sa propre vie. Or, comment comprendre alors que la « vie » ne commence alors pour le travailleur salarié quand son activité salariée prend fin ? Le travail ne devrait-il pas au contraire réaliser ce que le travailleur a de plus personnel ? Comment se fait-il que le travailleur ne puisse considérer son propre travail comme l'expression de son existence ? Les réponses de Marx sont bien connues et nous ne pourrions les développer dans le cadre de notre exposé.

inhumain ! Voilà une bien étonnante version de l'aliénation humaine par le travail. Le « corps prothétique » y joue un rôle ambivalent et central.

La dimension phénoménologique et technique du « corps prothétique »

Cordwainer Smith appartient à une culture moderne qui a tenté de penser philosophiquement le problème des rapports (duels) entre le corps et l'esprit. Ce dualisme traditionnel et moderne posera, à ses origines, d'un côté un corps matériel étendu, et de l'autre, un esprit immatériel et inétendu¹. Tout l'héritage du cartésianisme repose sur cette dualité qu'il va falloir réunir d'une façon ou d'une autre. Dans le cas contraire, nous devrions renoncer à l'expérience quotidienne d'un corps uni à un esprit. Nous n'avons pas l'intention de retracer ici l'histoire de ce problème philosophique traditionnel. Mais il est intéressant de noter que Cordwainer Smith apporte sûrement, et à sa manière, de l'eau au moulin de notre culture philosophique. En effet, il se questionne pour savoir ce qu'entraînerait l'expérience troublante d'une perte de son corps sensible ? Il prolonge le trait de cette expérience vécue en tentant d'imaginer comment expérimenter une désincarnation/incarnation complète « volontaire »² et successive.

Cordwainer Smith pose le cadre strictement cartésien : le corps et l'esprit sont distincts de droit (métaphysiquement) et sont, de fait, distingués chez les Sondeurs. Qu'en résulte-t-il ? L'étrange impression que le Sondeur perd plus qu'il n'y gagne. La vie quotidienne s'en trouve difficile, car le rapport qu'il établit avec son corps est celui de l'*inventaire*. Le manque de sensation corporelle met le Sondeur hors du monde et hors de son corps, qu'il observe de l'extérieur :

Quand il vit la table tomber et qu'il se rendit compte à l'expression de Lúci, qu'elle avait dû s'écraser à grand fracas, il baissa les yeux pour voir s'il s'était cassé la jambe. Non. Sondeur jusqu'à la moelle il fallut qu'il se sonde. Chez lui,

-
- 1 Cf. Descartes (René) : *op. cit.*, p. 77-8 : « Je ne suis donc précisément parlant qu'une chose qui pense, c'est-à-dire un esprit, un entendement ou une raison, qui sont des termes dont la signification m'était auparavant inconnue. Or je suis une chose vraie, et vraiment existante ; mais quelle chose ? Je l'ai dit : une chose qui pense. Et quoi davantage ? J'exciterais encore mon imagination, pour chercher si je ne suis point quelque chose de plus. Je ne suis point cet assemblage de membres, que l'on appelle le corps humain. »
 - 2 Nous devons nous interroger sur le caractère « volontaire » de cette démarche car en creux il se peut que la volonté de Martel reste déterminée par des raisons sociales. Si par « volontaire » est compris l'idée d'un libre arbitre absolu, il est fort à parier que Martel n'en fait pas usage. Par ailleurs, mais il s'agirait là d'un autre problème de taille : Cordwainer Smith aurait-il aussi envisagé d'un point de vue critique la thèse traditionnelle du libre arbitre ?

c'était un réflexe, c'était automatique. L'inventaire comprenait ses jambes, son ventre, sa boîte thoracique d'instruments, ses mains, ses bras, son visage et son dos incrusté d'un miroir. (p. 129)

Ce rapport corps/esprit s'établit donc dans une stricte extériorité ontologique. Il y a bien deux êtres différents : l'esprit du sondeur qui établit par « les yeux » (s'agit-il des yeux de l'esprit ?) les inventaires des parties de son corps, et son corps étendu à l'extérieur de son esprit, et qui apparaît dans toute sa matérialité. Le corps est devenu un objet, un étranger. Mais ce n'est pas une étrangeté commune. Il s'agit bien d'une étrangeté qui appartient au Sondeur, et en puissance à tout homme. Comment penser cette étrangeté et comment expliquer que Cordwainer Smith, malgré cette étrangeté, imagine une expérience vécue du « corps prothétique » ?

Dans la *Phénoménologie de la perception*, Merleau Ponty distingue le « corps objectif » dont le mode est celui d'être une « chose » du « corps propre » à la fois « moi » (qui m'identifie) et « mien » (qui m'appartient en un sens particulier). Les parties du « corps objectif » sont extérieures les unes aux autres et décomposables par l'analyse anatomique. À ce titre, l'homme partage avec l'animal un corps « objectif » composé d'organes. Par le « corps propre », je fais apparaître un monde que j'habite par mes projets « moteurs » et dont je découvre l'épreuve en même temps que je perçois et j'agis en lui. Il y a dans la motricité et l'effort par lesquels j'use mon corps, quelque chose qui le réalise et en dévoile l'existence simultanément à celle du monde. Une telle fonction motrice de mon corps pourrait être entendue par ce que dit Maine de Biran de l'expérience du *cogito* : « je m'efforce donc je suis ». Par son corps, l'homme s'efforce et en même temps existe. Mais alors, comment comprendre ce « corps prothèse » smithien ? Un corps que le Sondeur se réapproprie de nouveau de l'extérieur comme une pièce de plus à diriger, un type de corporéité externe et modélisé sur le type d'appropriation de la prothèse externe au reste du corps « organique » ? Et, quand il ne « l'habite plus », existe-t-il encore ? Quel est le sens d'une existence désincarnée ? Maine de Biran a su poser avec clarté le départ entre la psychologie et la physiologie humaine, et ce thème est au cœur de la réflexion du « corps prothétique » dont nous tentons de dresser les grandes lignes avec Cordwainer Smith. En effet, cette thèse biranienne distingue entre l'observation extérieure et l'observation intérieure des conditions physiologiques de notre humanité. En outre, cette « force hyperorganique » échappe à la représentation du regard extérieur, représentation qui n'est pas spéculaire, mais existentielle et vécue. Elle s'expérimente en première personne et est une affaire comme le précise Henri Gouhier : « d'une

méditation sur l'existence »¹. Où se situe (où vit ?) alors Martel lorsqu'il est désincarné ? Cordwainer Smith ne donne pas vraiment de réponse à cette question, à part dire qu'il « vit » dans l'espace interstellaire et échappe « à la Grande Douleur ». Il est alors une machine sans sensation.

La prothèse est, dans cette nouvelle de Cordwainer Smith, le motif d'une réflexion philosophique et anthropologique concernant le rapport entre le corps, l'esprit, et notre condition humaine. On trouve chez Cordwainer Smith la tentative de faire l'expérience d'un dualisme ontologique de l'homme et de la porter à son paroxysme. Qu'est-ce que le « corps prothétique » et ses relations aux prothèses qu'il porte ? Une partie d'un corps qui m'est foncièrement étranger, doublant alors l'étrangeté de la prothèse ? Un élément de plus à incorporer aux usages de l'esprit et de ses projets, au même titre que les organes naturels du corps ?

De plus, dans ce rapport troublant à un « corps propre » étranger, le Sondeur est appareillé d'un ensemble de prothèses, dont l'ongle de l'index de la main droite pour écrire sur une tablette. Cette prothèse est le signe de sa supériorité sur le simple « haberman », ce qui à la fois montre sa condition ontologiquement dégradée, mais socialement reconnue. Il n'est plus tout à fait un homme puisqu'il est privé de son corps et de ses sensations, mais, en même temps, il tend à l'être lorsqu'il se réincarne en « cranchant ».

Bernard Andrieu a distingué quatre types d'hybridation : la transformation (la greffe ou le botox par lesquels la matière recomposée acquiert une nouvelle complémentarité fonctionnelle), l'extrusion (le corps est mis en réseau avec des objets auxquels sont délégués des fonctions, le portable), la mutation (modification interne et instable ayant des effets sur l'identité) et l'intrusion (envahissant la totalité de l'organisme, le virus du VIH par exemple)². De quel type d'hybridation participe le Sondeur ?

Son corps est pure extériorité, mais n'est pas mis en réseau avec des objets à qui déléguer des fonctions. Il est objet. Extérieur et objet. De plus, c'est un corps décomposé et recomposé :

Il essaya de se rappeler sa vie avant d'être devenu haberman, avant d'avoir été démembré et réassemblé pour le Grand Extérieur.(p. 135)

Il est une déconstruction/reconstruction artificielle. Plus qu'hybride, le corps des Sondeurs est une recomposition qui appelle des inventaires parce que le rapport au corps propre s'est perdu. Le sondeur n'a plus de sens de proprioception quand il n'est pas cranché. N'est-ce pas là un moyen de

1 Gouhier (Henri), *Les conversions de Maine de Biran*, p. 220.

2 Andrieu (Bernard), *Devenir hybride*, pp. 16-7.

penser le rapport que le corps entretient avec une prothèse, une recomposition du schéma corporel qui parfois demande un certain type d'inventaire, celui d'un regard extérieur sur son propre corps ? L'aspect technique croise l'aspect phénoménologique du « corps prothèse » smithien.

Le Sondeur n'est donc pas d'abord un hybride, mais une recomposition des parties de son corps. C'est bien pour cela que la fin de la nouvelle propose une autre perspective pour les Sondeurs, dont l'existence est vaine depuis que Stone a réussi le voyage dans le Grand Extérieur sans recourir aux Sondeurs. Il apprend à Martel que *Les Seigneurs de l'Instrumentalité* ont fait bénéficier les Sondeurs d'un programme de Reconversion. Les Sondeurs reviennent à l'état humain en se réincarnant dans un corps naturel. Mais, d'autre part, le Sondeur est composé de prothèses mécaniques : des boîtes pour les nerfs ou bien encore une tablette posée sur la poitrine afin de communiquer avec les humains. Le Sondeur est donc un corps doté de prothèses et dont les parties organiques ont été recomposées comme des pièces mécaniques. Il ne s'épuise pas dans le schéma devenu classique de l'hybridation. La prothèse est une partie de la réorganisation de son corps, prise dans un corps réorganisé organiquement. À quelle réalité avons-nous à faire ici ? Une chose est sûre : la complexité à laquelle invite Cordwainer Smith est incommensurable. Elle ouvre à une complexité du réel que la philosophie contemporaine ne saurait ignorer.

Conclusions

La nouvelle « Les Sondeurs vivent en vain » offre un horizon réflexif fécond pour la philosophie contemporaine. En effet, Cordwainer Smith invite à l'expérience radicale du « corps prothétique », c'est-à-dire à l'alternance technique et vécue d'une incarnation/désincarnation qui pose de profonds problèmes de représentation. Tout d'abord, l'expérience vécue de l'étrangeté du corps compte parmi ces expériences déstabilisantes possibles de certaines pathologies, et parmi ces expériences tout aussi déstabilisantes de notre imaginaire. Or, la prothèse n'est-elle pas à la croisée de ces deux types possibles d'expérimentation de l'étrangeté du corps ? Que dire alors de l'expérience d'un « corps prothétique » où tous les repères se brouillent ? Où « exister » lorsque le rapport à notre corps se perd ? Le problème est ancien dans notre culture et rejoint à plus d'un titre l'expérience de la mort et du plaisir sexuel (« petite mort »).

Les dimensions de ce que nous avons nommé « le corps prothétique » sont multiples. Tout d'abord, le « corps prothétique » est traversé par des

enjeux physiologiques et sociaux. La sensation y tient un rôle central tant ce rapport sensible de l'homme aux autres et au monde en constitue sa condition de vivant. Or, ne plus disposer de ce rapport sensible est en bonne partie, selon ce que Cordwainer Smith fait dire à Martel, une forme d'aliénation naturelle et sociale. En outre, la dimension existentielle et vécue du corps, et sa possibilité effective dans le « corps prothétique », montrent que la technique fait partie de notre condition humaine depuis toujours. Gilbert Hottois parle à cet effet de l'humain comme « espèce technique »¹, ce que Cordwainer Smith n'aurait sûrement pas rejeté.

Enfin, il serait fécond de ne pas réduire cette expérience du « corps prothétique » à un récit de science-fiction sans véritable conséquence sur nos expériences quotidiennes. En effet, cette expérience est sûrement instructive pour nous représenter notre propre corps sentant, mais aussi l'urgence technique et éthique pour laquelle la sensation devrait être intégrée aux prothèses du futur².

Bibliographie

- Andrieu (Bernard) : *Devenir hybride*, Nancy, PUF, 2008.
- Descartes (René) : *Méditations métaphysiques*, Paris, Flammarion (GF), 1992.
- Goffette (Jérôme) : *Naissance de l'anthropotechnie*, Paris, Vrin, 2006.
- Gouhier (Henri) : *Les Conversions de Maine de Biran*, Paris, Vrin, 1948.
- Honneth (Axel) : *La Lutte pour la reconnaissance*, trad. Rusch P., Paris, Gallimard, 2013.
- Hottois (Gilbert) : *Species technica*, Paris, Vrin, 2002.
- Marx (Karl) : *Manuscrit de 1844*, Paris, Flammarion (GF), 1996.
- Merleau-Ponty (Maurice) : *La Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard (Tel), 1945.
- Sacks (Oliver) : *L'Homme qui prenait sa femme pour un chapeau*, Paris, Seuil, 1988.
- Smith (Cordwainer) : *Les Seigneurs de l'Instrumentalité*, I, II, III, IV., trad. Demuth M., Domérix A., Hersant D., Hersant Y., Hilling S., Durastanti P.-P., Paris, Gallimard (Folio SF), 2004.

1 Cf. Hottois (Gilbert), *Species Technica*.

2 Nous laissons ouvert le débat sur leurs usages possibles. Cf. Goffette (Jérôme), *Naissance de l'anthropotechnie*.

Quand la prothèse et la machine sont au service de la Justice : Batman, chauve-souris augmentée

Clément Pélissier

Univ. Grenoble Alpes, LITT&ARTS, F-38040 Grenoble

[Superman] : Parfois, j'en conviens, je ne vois chez Bruce qu'un homme en costume. Pourtant, avec un seul gadget tiré de sa ceinture, il me rappelle quel esprit extraordinairement inventif est le sien. Et combien je suis chanceux de pouvoir l'appeler à mon aide¹.

Superman est probablement le surhomme le plus emblématique de la culture populaire. Depuis sa première parution dans *Action Comics* #1 en 1938 grâce à Joe Schuster et Jerry Siegel, il n'a de cesse de dépasser les limites physiques des simples mortels, sans que la moindre augmentation ou prothèse ne soit impliquée dans ses exploits. Il est *l'alien*, l'homme cosmique venu d'un autre monde qui rivalise avec toutes les perspectives de la physique et de la biologie connues. Dans l'immense volume de ses aventures, ses prouesses furent telles que ses auteurs successifs en vinrent à réduire ses pouvoirs dans le tournant des années 1980, dans une tentative de l'humaniser pour le rapprocher des lecteurs et de l'identité humaine de Clark Kent. Cependant les possibilités de Superman restent toujours (sur)naturellement supérieures.

Pourtant, la citation est claire : l'être presque divin témoigne une réelle admiration pour un autre personnage costumé, un simple mortel dont il sous-entend oublier parfois le potentiel. L'homme exceptionnel dont il est question n'est autre que Bruce Wayne, et l'esprit extraordinairement inventif complété par la ceinture de gadgets – *utility belt* – sont ceux de son *alter ego* Batman. Créé en 1939, par Bob Kane et Bill Finger comme une réponse directe au surhomme de l'espace, cet « homme chauve-souris » est présenté

¹ Loeb (Jef) : *Superman / Batman* # 3, planche non numérotée. Notre traduction.

sans pouvoirs surnaturels, mais s'appuyant sur une intelligence et un arsenal technologique hors du commun.

C'est à cette image de la technologie comme prothèses et augmentations que nous allons spécifiquement nous intéresser. Comment de l'armure aux gadgets, Batman est-il l'illustration d'un héroïsme qui transcende les limites humaines ? Quel surhomme est-il par l'intermédiaire des prothèses technologiques ? Les *comic books* comme les films fournissent une matière très riche et l'on verra d'abord comment le dépassement physique est corollaire à l'augmentation de soi et à l'usage de gadgets. Par la suite, on soulignera comment ce même idéal entraîne la nécessité pour le personnage de dépasser par la technologie les entraves biologiques de son propre totem, la chauve-souris.

Dépasser les limites : du corps surentraîné au corps-armure

D'où vient donc Batman ? Le personnage est le fruit d'une double réflexion. Bill Finger est un avide lecteur de *pulps* et de romans policiers. Bob Kane est passionné de récits de science-fiction. L'alchimie des deux imaginaires engendre un personnage appelé sans cesse à évoluer dans son arsenal et ses représentations. Batman additionne dans ses origines les enquêtes policières et les imaginaires de la machine, du gadget et des augmentations. Il emprunte à la fois à l'intellect de Sherlock Holmes et à la force de frappe du Shadow, personnage de *pulp* créée par Gibson, qui eut ses premières aventures au format radiophonique en 1930. La ceinture de gadgets quant à elle est un hommage à Doc Savage, autre aventurier créé par Lester Dent la même année. Ce dernier a entre autres points communs avec Batman d'avoir lui aussi soumis son corps et son esprit à une discipline draconienne.

Ajoutons à cela que Bob Kane, passionné d'hommes volants, proposa d'abord un homme-oiseau au nom évocateur de *Bird-Man*, reprenant les couleurs rouges et bleues de Superman. Il souhaitait d'ailleurs lui conférer des ailes mécaniques. Cependant Bill Finger suggère une substitution des ailes de l'oiseau par une cape, ainsi que l'ajout de courtes oreilles sur le costume pour faire écho à un animal plus spécifique : la chauve-souris, dont il juge le découpage des ailes plus stylisé. L'imaginaire de la prothèse de vol n'est certainement pas anodin, puisqu'une autre œuvre vient compléter les influences : les croquis de machines volantes réalisées par Léonard de Vinci

en 1485, qui ne sont pas sans rappeler les ailes du chiroptère¹. Batman était pensé dès ses premiers instants dans une interaction avec la machine qui devait vraiment refléter une prolongation de son organisme.

C'est ainsi qu'en mai 1939 est publiée *The Case of Chemical Syndicate* (l'Affaire du Syndicat de la Chimie) par Kane et Finger. Ce récit policier voit apparaître pour la première fois Batman – encore écrit « Bat-Man » à cette époque – à la faveur de la pleine lune, sur un toit. Le premier costume correspond bien à notre genèse : oreilles courtes, couleurs grises et noires et cape découpée en aile de chauves-souris².

Toutefois, en dépit de cette importance accordée aux ailes chez Batman, la cape ne lui sert pas à voler et les déplacements du justicier sont confiés aux soins de ses véhicules qui apparaîtront au fil des numéros ou plus simplement à son grappin, au bout duquel seule compte la force musculaire du personnage. Ce sont donc autant d'augmentations qui assistent un être indéniablement aérien. Pourtant l'usage des machines ne suffit pas à bâtir notre héros.

C'est là un point important de l'implication des assistances technologiques que nous pourrions qualifier de « prothétiques » chez Batman : leur usage est complété par une réelle nécessité de dépassement de soi. Les *comic books* ont souligné très tôt cette notion. En avril 1940, un récit des origines – *origin story* – est publié par Bob Kane et Bill Finger, sous le titre *The Legend of The Batman : Who he is, and how he came to be*³. Si le récit originel de 1939 relatait la toute première apparition de Batman, il restait une énigme pour le lecteur. Le lien entre le milliardaire Bruce Wayne et le justicier nocturne était dévoilé, mais rien ne laissait présager ce qui avait engendré Batman. Le récit de 1940 pose alors les fondements d'un traumatisme déterminant, d'un appel du destin qui sera maintes fois réécrit. Petit garçon, Bruce Wayne assiste impuissant au meurtre de ses parents. Jurant de leur rendre justice, il étudie avec acharnement et développe aussi bien ses connaissances intellectuelles que ses aptitudes physiques. Il est montré en blouse de chimiste observant des éprouvettes, puis torse nu soulevant des haltères. Si cet entraînement apparaît ici très sommaire en

1 On pourra trouver un exemple de ces croquis ici avec *Design for a flying machine* : [https://www.leonardodavinci.net/design-for-a-flying-machine.jsp#prettyPhoto\[image1\]/0/](https://www.leonardodavinci.net/design-for-a-flying-machine.jsp#prettyPhoto[image1]/0/) [Consulté le 25/07/18].

2 Cf cet extrait de la planche originale du récit sur la base de données de DC Comics : http://dc.wikia.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_27?file=Batman_Earth-Two_0002.jpg [Consulté le 24/07/18].

3 Les deux planches originales de ce récit sont accessibles ici : https://www.colorado.edu/sites/default/files/attached-files/batman_1.jpg [Consulté le 25/07/18].

raison du caractère nécessairement concis des faits narrés à cette époque – les aventures étaient courtes –, d'autres auteurs reprendront par la suite cette notion comme pivot de la narration. L'un des plus célèbres reste Frank Miller qui publie en 1986 avec David Mazzucchelli sa propre vision des origines de Batman avec *Batman Year One (Année Un)*. Cette histoire est celle des premiers essais et sorties nocturnes du justicier dans les quartiers les plus malfamés de la ville de Gotham. Elle s'ouvre sur les mots du narrateur, au timbre prophétique :

Il est appelé à devenir le plus grand combattant du crime que le monde ait connu... Ce ne sera pas facile.¹

Devenir le meilleur combattant du crime sera en effet une tâche ardue et, avant de voir Batman à l'œuvre, c'est Bruce Wayne qui est montré en action tandis que défilent les jours. Fracassant des briques du tranchant de la main et des troncs d'arbres avec le pied, le jeune homme fait un constat amer :

Je ne suis pas prêt. J'ai les moyens... les compétences, mais pas la manière. Non ce n'est pas vrai. J'ai des centaines de façons de procéder. Mais il manque quelque chose, cela ne va pas. Je dois attendre².

Quand l'attente touche à sa fin et que Bruce Wayne endosse bel et bien et bien le costume de Batman, la souffrance physique ne sera pas anecdotique. Très attentif à un certain degré de réalisme dans les faits décrits, Frank Miller place un justicier inexpérimenté sur le terrain, peu habitué à affronter une bande de truands en conditions réelles. Mettant un point d'honneur à ne pas tuer un adversaire, Batman va devoir contrôler ses coups et la force qu'il y imprime. Chaque blessure qu'il reçoit entraîne une douleur contre laquelle il doit sans cesse lutter et lorsque les combats terminent, il doit s'assurer d'être toujours en état de poursuivre :

Mon épaule et mes dents sont toujours en place. Quelle chance.³

Frank Miller et David Mazzucchelli ont choisi de traiter sans concessions un thème que tout l'imaginaire de Batman porte depuis le premier récit : quelles que soient ses prouesses, Batman a besoin d'assistance, de prothèses, d'armures de plus en plus *high-tech* tout au long des années de publications. Un des travaux les plus exhaustifs pour l'évolution des gadgets du personnage est celui de Matthew K. Manning et Matt Forbeck, *Les Chroniques de Batman*, un guide publié en 2014 décrivant *comics* après *comics* chaque ajout narratif et technologique dans les aventures⁴. Casque

1 Miller (Frank) et Mazzucchelli (David) : *Batman, Year One*. Notre traduction.

2 *Ibid.*, p. 8. Notre traduction.

3 *Ibid.*, p. 12. Notre traduction.

4 Manning (Matthew K) et Forbeck (Matt) : *Les Chroniques de Batman*.

blindé, armures, kevlar... les moyens financiers de Bruce Wayne lui permettent de concevoir des dispositifs de plus en plus perfectionnés et son costume lui aussi se cisèle et se renforce. Dans une étude questionnant le potentiel physique d'un homme à devenir Batman, *Becoming Batman : The Possibility of a Superhero*, Paul E. Zher fait état des modifications musculaires de notre justicier depuis les années 1940 jusqu'à nos jours¹. Les muscles stylisés sur les divers costumes et armures, au service du visuel, attestent bien de la volonté de montrer un corps entraîné, une musculature secondée par l'aspect identitaire d'un costume :

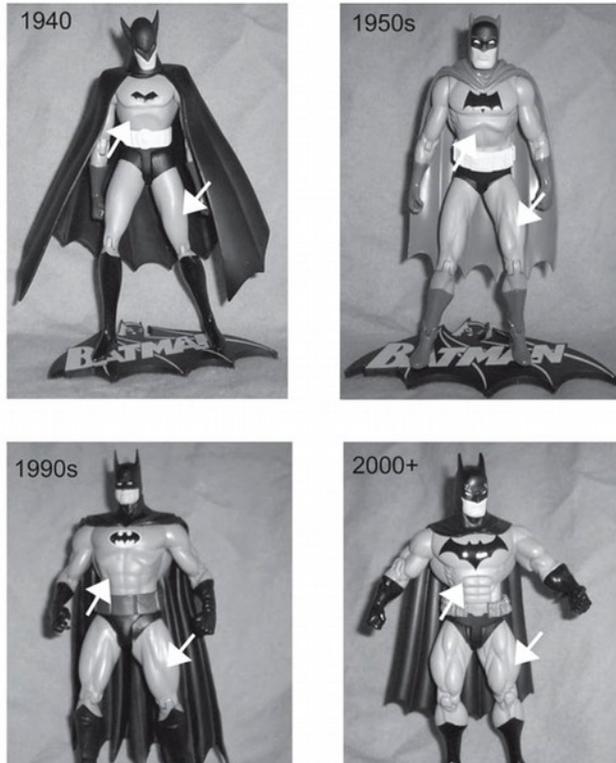


Figure 1 : Changements physiques chez Batman au travers des âges. On notera l'augmentation exponentielle de la musculature de Batman et de ses capacités physiques (indiqué par les flèches) depuis 1940 jusqu'à 2000.²

1 Zher E. (Paul), Kakalios (James) : *Becoming Batman, The Possibility of a Superhero*, pp. 7-10.

2 Image et texte, Zher E. (Paul) : *op. cit.*, p. 9. Notre traduction.

Au fur et à mesure des aventures et des périls, le corps de Batman s'est endurci et ses costumes eux-mêmes ont changé. Ses protections se sont, en près de 80 ans d'histoires, considérablement modifiées. Le simple costume stylisé du départ s'est vu renforcé de matières épaisses, de bottes lourdes ainsi que de gants. On peut ajouter que ce personnage que l'on qualifie très souvent de « Chevalier Noir » ne se contente pas de perfectionner son corps et de l'augmenter par la technologie. La première prothèse de Batman, l'élément de « chevalerie » le plus considérablement amélioré au cours des décennies est incontestablement son armure.

Du plus simple des costumes symboliques, certains récits et certaines images ont engendré des protections intégrales à l'épreuve de presque tout. On peut donner un autre exemple tiré du travail de Frank Miller lors de la publication de *Dark Knight Returns* en 1986. Dans cette saga emblématique de la vision sans concessions et enténébrée de notre monde par l'artiste, Batman est devenu un justicier aigri, désabusé et vieillissant. Son corps autrefois si agile le trahit désormais, mais il va devoir une nouvelle fois aller au-delà de ses limitations physiques. Il ne s'agit plus seulement de combattre les bandes armées qui sèment le chaos dans la ville. Cette fois-ci, il faut affronter Superman lui-même et ses pouvoirs sans limites. Le plus célèbre défenseur des opprimés est à présent à la solde d'un régime autoritaire et sans pitié. Pour affronter un tel adversaire, Batman est forcé de s'en remettre à une armure des plus massives, à tel point qu'elle peut – péniblement – résister à la force de frappe du surhomme¹. On trouve d'autres exemples notables d'une véritable « cyborgisation » de notre homme chauve-souris : celui du personnage de Jean Paul Valley, qui va très temporairement remplacer Bruce Wayne dans son rôle de Batman en 1992. Très porté sur une violence expéditive, ce continuateur, aussi connu sous le surnom d'Azrael, incarne cette justice sans pitié au travers d'une armure qui robotise et déshumanise totalement son porteur.²

En outre, le cinéma et la télévision ont aussi contribué à faire de Batman cet homme-machine souvent témoin d'une évolution technologique aux perspectives très science-fictionnelles. Nous parlerons bientôt de l'imaginaire prothétique résolument anxiogène dans l'œuvre de Christopher Nolan consacrée au justicier, mais l'on peut également mentionner l'armure

1 On trouvera une image tirée de ce duel, où la frappe de l'armure fait son œuvre ici : <https://filmgoblin.com/this-day/may-01-1939/attachment/batman-v-superman-dark-knight-returns-armor-670x335-2/> [Consulté le 25/07/18].

2 On pourra constater cette cyborgisation inspiratrice de peur dans l'image de ce lien : https://3.bp.blogspot.com/-249X_f4snDU/WYodZIL_YvI/AAAAAAAAUcK/q6L5z9qqNo8Ff4ChTIdtfZWv7VSL8pJwCLcBGAs/s1600/azrael-batman906382fd276da685982cb59f4d3136f5.jpg [Consulté le 25/07/18].

portée par Batman dans le film *Batman V Superman* de Zack Snyder sorti en 2016¹. Batman et Superman s'affrontent à nouveau et notre justicier revêt une armure qui rappelle assez nettement celle que nous montrions chez Frank Miller en 1986². Du côté de la télévision et des séries animées, on gardera le souvenir de Terry McGinnis, un jeune successeur de Bruce Wayne dans un futur proche. La série d'animation *Batman Beyond* – qui a également sa série de *comic books* – crée par Bruce Timm en 1999 en fait un héros en costume *high-tech*, entièrement électronique.³

Nous allons insister à présent sur le fait que chez Batman, l'augmentation musculaire, les prothèses technologiques et la cyborgisation progressive du personnage vers un corps-armure ne servent pas uniquement le bon déroulement de la quête (super)héroïque du justicier. Tous ces éléments font aussi et surtout partie d'un personnage qui cherche à véhiculer une image de respect sinon de crainte par le biais de l'imaginaire de son animal totem : la chauve-souris. Or, si Batman parvient tout à fait à son but dans une représentation très occidentale du chiroptère, la capacité d'orientation particulière de ce mammifère – ou écholocation – apparaît tout à fait étrangère à ce personnage. Afin d'inspirer la peur et de prendre l'ascendant sur des adversaires qui ne peuvent s'orienter dans la pénombre, Batman n'a d'autre choix de compenser une biologie a priori inaccessible et contre-intuitive à grand renfort de prothèses visuelles.

Crainte symbolique et puissance mécanique : voir dans les ténèbres

Pour l'imaginaire occidental, la chauve-souris est souvent la bête ambiguë : cette culture a souvent transmis l'idée que le chiroptère était un émissaire de peur, qu'il soit démon, vampire ou encore la bête étrange au vol incertain et désorienté décrite en 1943 par Gaston Bachelard dans *L'Air et les songes*⁴. Pourtant la chauve-souris est un animal ambivalent et n'est pas systématiquement perçue négativement dans nos imaginaires. L'entrée

1 Snyder (Zack) : *Batman V Superman: Dawn of Justice*, 2016.

2 On verra cette armure sur ce lien : <https://www.gamespot.com/images/1300-3017578> [Consulté le 25/07/18].

3 Bruce (Timm) : *Batman Beyond*, 1999, Warner Bros. Un visuel de ce costume peut être consulté ici <https://antiscrIBE.files.wordpress.com/2012/07/batman-beyond-batman-in-flight.jpg> [Consulté le 25/07/18].

4 Bachelard (Gaston) : *L'Air et les songes*, pp. 96-7.

rédigée dans le *Dictionnaire des symboles* de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant en 2008 en atteste bien :

La chauve-souris est, en Extrême-Orient, le symbole du bonheur parce que le caractère « fou » qui la désigne est l'homophone du caractère qui signifie bonheur. [...] Son image accompagne parfois le caractère longévité dans l'expression des souhaits. [...]

Elle est en particulier un symbole de longévité, car on suppose qu'elle la possède elle-même, du fait qu'elle vit dans les cavernes – qui sont un passage vers le domaine des Immortels – et s'y nourrit de concrétions vivifiantes. La fortification du cerveau, pratiquée par les Taoïstes et figurée par l'hypertrophie crânienne, est une imitation de la chauve-souris : elle est censée la pratiquer et c'est pourquoi le poids de son cerveau l'oblige à se percher... la tête en bas.¹

La chauve-souris est aussi dépeinte comme parente des créatures féeriques et toutes les représentations ne sont pas à considérer du côté de la pénombre. Dans « Entre-elles : la chauve-souris et la fée dans la peinture Victorienne », Anne Chassagnol s'est intéressée en 2007 aux fonctions de la bête dans certaines œuvres victorienne. Si l'essayiste rappelle la mauvaise réputation répandue de la chauve-souris, elle souligne aussi sa proximité avec un monde idyllique et mystérieux particulièrement en vogue à cette époque :

Pourtant, elle est aussi cet animal merveilleux qui peuple les contes et les tableaux de fées. Des comptines lui sont dédiées comme « To The Bat » ou « Twinkle, Twinkle, Little Bat » qu'Alice chante devant la Reine de Cœur dans *Alice in Wonderland* (1865) de Lewis Carroll. La chauve-souris anglaise a bien des points communs avec sa compagne féerique. Toutes deux, ailées, vivent en communauté, loin des regards et des bruits de la ville et communiquent par des sons inaccessibles à l'oreille humaine.²

On constate bien dans ce propos que l'imaginaire victorien a cherché à expliciter une nature de l'animal résolument étrange pour les conteurs : son comportement demeure mystérieux pour les consciences. Il s'ajoute à cela cette capacité étonnante de percevoir ce que l'homme ne semble pouvoir entendre. A la contre-intuition de la nature animale répond ici une intuition merveilleuse : la chauve-souris est compagne des fées, car les simples mortels ne sont pas initiés au monde qu'elles partagent :

Dans les mondes féeriques victoriens, c'est sans doute sa nature hybride et son appartenance au monde nocturne qui rapprochent la chauve-souris de la fée.

1 Chevalier (Jean), Gheerbrant (Alain) : *Dictionnaire des symboles*, p. 219.

2 Chassagnol (Anne) : « Entre-elles : la chauve-souris et la fée dans la peinture Victorienne », p. 3.

D'autre part, loin d'être une menace, la chauve-souris est une compagne, souvent une commodité, un moyen de locomotion féérique.¹

Quelle chauve-souris est alors Batman ? Il appartient indéniablement au monde nocturne et a surtout retenu de son animal de prédilection son caractère anxiogène particulièrement répandu en Occident. Il possède des qualités parfois reconnues par d'autres imaginaires, notamment un cerveau très fécond. Si lui-même reste souvent dans des postures d'attentes silencieuses, il réserve cette position « tête en bas » aux malfrats qu'il questionne. Suspendus par les pieds à plusieurs mètres de hauteur, les criminels qu'il traque se montrent soudainement très coopératifs.

Le cinéma fournit un apport très riche quant à la réputation de la chauve-souris incarnée par Batman et sur son usage décuplé des augmentations visuelles. En 1989, Tim Burton travaillait beaucoup l'art de la théâtralité inquiétante dans son propre *Batman*². Les gadgets et la technologie y ont surtout cette fonction symbolique destinée à conforter les superstitions d'une créature menaçante et gardienne. Écrans de fumée, menaces prophétiques et autres armes à son effigie assurent à Batman une réputation solide. Preuve en est dans la scène d'ouverture du film un dialogue entre deux bandits qui viennent de détrousser une famille imprudente. Alors que l'ombre de Batman au-dessus d'eux indique au spectateur que le délit ne restera pas longtemps impuni, le moins vaillant des deux hommes confie à son compère une rumeur que colportent les rues. La Chauve-souris, une bête nocturne qui assurément laisse des corps exsangues derrière elle pourrait bien surgir. Quel meilleur moment pour l'entrée en scène de Batman, qui prendra grand soin de laisser planer un doute sur sa nature ?

Cependant, après quelques films s'attachant à la mise en scène de Batman dans l'expression de sa réputation, jusqu'au très exubérant et controversé *Batman & Robin* de Joel Schumacher en 1997³ – retentissant au point que le justicier quittera le grand écran pendant 8 ans – l'adaptation nouvelle de Christopher Nolan à partir de 2005 change la perspective de l'usage de la technologie chez Batman. À partir de *Batman Begins*⁴, Gotham vit dans la peur au sens le plus littéral. Un ennemi masqué, Scarecrow (l'Épouvantail), menace de répandre avec le concours d'un groupe terroriste un gaz qui contaminera l'eau de la ville et plongera les habitants dans une terreur permanente. Une scène en particulier est très révélatrice de la nécessité pour Batman d'agir dans l'urgence et de dépasser son impossibilité

1 Chassagnol (Anne) : *op. cit.*, p. 3.

2 Cf. les premières minutes du film : Burton (Tim) : *Batman*, 1989.

3 Schumacher (Joel) : *Batman et Robin*, 1997.

4 Nolan (Christopher) : *Batman Begins*, 2005.

à être une chauve-souris. L'assistante du procureur qui souhaitait enquêter sur les activités de l'Épouvantail est victime du produit hallucinogène du criminel dans son repaire. Tandis que la police cerne le bâtiment, Batman cherche à entrer sur les lieux pour administrer au plus vite l'antidote à la jeune femme. Cependant, les forces de l'ordre ne différencient guère un inquiétant justicier masqué autoproclamé – et encore débutant – d'un terroriste armé. Batman a alors recours à un dispositif placé sous sa chaussure. Un appareil à ultrasons se déclenche et quelques secondes plus tard, à la grande horreur des policiers, une nuée de chauves-souris affolées attaque, semant une confusion profitable à notre justicier.

Cette scène témoigne d'une connaissance intuitive du déplacement des chauves-souris : elles semblent pouvoir s'orienter grâce aux ultrasons. Le film ne révèle à aucun moment comment Batman procède avec sa chaussure, certainement parce que la capacité d'orientation reste très partielle et énigmatique à l'image. Cette question a fait l'objet de véritables évolutions dans l'état de la recherche. Marie-Christine de la Souchère a commenté en 2013 dans « Du sixième sens des chauves-souris » l'état de la recherche sur le déplacement des chauves-souris en partant des expérimentations du biologiste Lazzaro Spallanzani en 1793, en soulignant notamment les controverses et les difficultés des chercheurs selon les moyens et l'époque à comprendre précisément la nature du phénomène.¹

En effet, des travaux scientifiques tels que ceux menés par Spallanzani sur le déplacement des chauves-souris, les apports des ultrasons de la machine de Griffin, reprenant ses hypothèses en 1938 – assez ironiquement, presque en même temps que la naissance de Batman dans la culture populaire – ont peut-être contribué à nourrir le fantasme de cette chauve-souris hors normes et de ses chaussures à ultrasons. On ne peut évidemment pas relier en un seul bond les expérimentations d'un biologiste en 1793 et le dispositif technologique d'un homme masqué qui désoriente la chauve-souris. Il est seulement certain que les travaux de Spallanzani – qui sans pouvoir encore qualifier le phénomène d'*écholocation* dont la paternité du nom revient à Donald Griffin en 1940 – supposent qu'une sorte de sixième sens guide les chauves-souris dans le noir. La perspective savante du déplacement des chauves-souris n'est pas totalement étrangère à Batman. Du moins, la connaissance, même modeste, des capacités de ce mammifère semble parvenue jusqu'à lui. De plus, cette scène marque la rencontre entre la représentation de la chauve-souris et la technologie qui prétend l'imiter. Le film de Nolan rappelle avec sa propre vision contemporaine ce que les *comics* tout comme les adaptations précédentes montraient avec plus ou

1 De la Souchère (Marie-Christine) : « Du sixième sens des chauves-souris », pp. 92-3.

moins d'insistance. La technologie construit le personnage de Batman tout autant que son totem de la chauve-souris. En effet, lorsque son costume ne suffit plus à le faire ressembler à une chauve-souris, lorsque sa capacité à se confondre avec elle se heurte aux limites de caractéristiques trop humaines, Batman s'en remet aux augmentations et à la machine pour compléter artificiellement la pantomime.

Une autre scène issue cette fois de *The Dark Knight* en 2008 nous montre bien comment le cinéma prend le parti de représenter une vision augmentée, une compétence d'orientation a priori inaccessible aux humains. Aux prises avec le Joker, un des ennemis les plus fameux de sa mythologie, Batman doit au plus vite s'infiltrer et s'orienter dans un immeuble où sont retenus en otages des policiers et des civils. Assisté par radio de Lucius Fox, confident et ingénieur, il va devoir agir vite et efficacement. C'est pourquoi Batman allume les yeux de son masque : un champ bleu augmente alors la vision du justicier et il devient capable de voir au travers des murs et de distinguer les êtres vivants par fluorescence. Cette vision augmentée permet à Batman de surpasser l'orientation de n'importe quelle chauve-souris. L'écholocation animale n'est jamais accessible naturellement à notre héros, et la représentation à l'écran d'une vision technologiquement décuplée demande toujours un choix de la part d'un réalisateur.

Or, en 1974 le philosophe Thomas Nagel comprit bien avant Batman dans « Quel effet cela fait d'être une chauve-souris ? » qu'il était impossible pour un être humain d'imiter à l'identique et même de comprendre tout à fait le mode de perception d'une chauve-souris.

[le] sonar d'une chauve-souris, bien qu'il soit de toute évidence une forme de perception, n'est pas semblable, dans sa manière d'opérer, à un sens quelconque que nous possédions, et il n'y a pas de raison de supposer qu'il ressemble subjectivement à quoi que ce soit dont nous puissions faire l'expérience et que nous puissions imaginer.¹

Mais les expériences de pensée d'un philosophe comme Nagel sont naturellement à la merci de nouvelles expériences scientifiques. En 2011, Tahler, Arnott et Goodale ont réalisé à l'université de Western Ontario une étude sur les corrélats neuraux de « l'écholocation humaine », « Neural Correlates of Natural Echolocation in Early and Late Blind Echolocation Experts », telle que la réalisent certains aveugles pour repérer des objets, en produisant avec leur langue des sons appelés clics dont ils écoutent l'écho. Le résultat remarquable de cette étude est que c'est bien le cortex visuel – et non auditif – des sujets aveugles qui se trouve activé à l'écoute de signaux

1 Nagel (Thomas) : « Quel effet cela fait d'être une chauve-souris ? », p. 394.

sonores contenant un écho (ce qui n'est pas le cas chez des sujets non aveugles du groupe contrôle).²

Ainsi si notre imaginaire se révèle en partie incomplet quand il évoque les capacités d'un chiroptère et son ressenti, il lui semble cependant possible de formuler des hypothèses, au travers de la science-fiction. Batman fait donc partie de ces personnages qui capitalisent nos intuitions dans un univers de fiction, cherchant à réutiliser à sa manière les avancées techniques de la recherche. Être une chauve-souris relève pour lui d'une contre-intuition du sonar qui l'oblige, tout particulièrement dans les films de Nolan, à s'aider de technologie. Batman sait bien que biologiquement il n'est pas une chauve-souris. Et sa technologie l'aide à compenser certaines limites biologiques sans pour autant les représenter avec justesse.

Conclusion

Si beaucoup de superhéros sont les êtres de tous les impossibles, Batman est celui de tous les dépassements. Il n'est pas un mutant, mais indéniablement un être hybride. Dès sa genèse, il était un être augmenté, assisté progressivement par une panoplie de merveilles mécaniques. La nature même de Batman en fait un homme qui doit nécessairement repousser les acquis et les limites. C'est un justicier, un être de l'urgence et de la survie perpétuelles. Sans super-pouvoirs, mais doté de capacités exceptionnelles, Bruce Wayne a entraîné son corps pour accomplir sa mission de protecteur, mais il a admis que cette démarche seule serait insuffisante.

Être une chauve-souris pour Batman, cela signifie d'abord et avant tout être un symbole. Sa volonté d'inspirer la crainte et le respect parmi les criminels se constate dans le choix de son totem de chauve-souris, dont il connaît et emploie l'ambiguïté. Pourtant cette facette de représentation ne peut-être complétée que dans l'usage de prothèses et de technologie qui en plus de garantir la survie de notre héros lui sont indispensables pour la réussite de ses missions. Aussi les supports de représentations de Batman ont-ils élevé la technologie au rang de merveille. Sans aller dans une progression perpétuelle – les *comics* opèrent souvent un retour aux sources, conférant à Batman dans certains arcs narratifs un arsenal plus épuré – le passage des années, des aventures et des fantasmes engendre un héros aux

2 Thaler (Lore), Arnott (R. Stephen) & Goodale (A. Melvyn) : « Neural Correlates of Natural Human Echolocation in Early and Late Blind Echolocation Experts », <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0020162> [Consulté le 25/07/18].

armures et aux moyens *high-tech*, atténuant de plus en plus les frontières entre l'homme et le cyborg. Le rapport identitaire à la chauve-souris et la puissance technique de Batman s'expriment ensemble dans autant de prothèses qui le prolongent : ses véhicules, ses symboles, ses gadgets.

On peut affirmer que cet imaginaire de la prothèse comme augmentation doit aussi être compris comme une compensation : celle de limitations biologiques. Malgré un rapport symbolique quasiment symbiotique à la chauve-souris, Batman n'approche jamais – contrairement à d'autres superhéros mutants – le règne animal. Il lui est très difficile de s'approprier la biologie d'une chauve-souris, tout particulièrement sa capacité d'orientation. Cela vient sans aucun doute du fait que pour les auteurs de Batman et pour beaucoup, l'écholocation des mammifères est un phénomène connu, mais très contre-intuitif dans son expérimentation. À échelle humaine, l'écholocation existe bel et bien, mais sa mise en œuvre et sa pratique sortent assez rarement des milieux spécialisés. Il n'y a alors rien d'étonnant à ce qu'aucune représentation de Batman n'ait à ce jour doté le personnage de cette compétence. Il faut néanmoins reconnaître une réelle richesse d'images et de substitutions dans ses aventures. Au cinéma tout particulièrement, alors que la technologie de Batman apparaît aussi salvatrice qu'anxiogène en se faisant le reflet de son époque, l'augmentation technique et la cyborgisation du personnage en font une « chauve-souris » toute puissante, dont les capacités de rassemblement, d'orientation et de perception abolissent les limites du possible au service de la cause de bien des superhéros : la Justice.

Bibliographie

- Bachelard (Gaston) : *L'Air et les songes : essai sur l'imagination et le mouvement*, Paris, Librairie José Corti, 1943.
- Finger (Bill) & Kane (Bob) : « L'affaire du syndicat de la chimie » (publication originale : Detective Comics # 27, 1939), pp. 7-12, in *Batman Anthologie : 15 récits légendaires du Chevalier Noir*, Paris, Urban Comics, DC Comics, 2013.
- Chassagnol (Anne) : « Entre-elles : la chauve-souris et la fée dans la peinture Victorienne », *Loxias*, n° 16, Mythologie de la chauve-souris dans la littérature et dans l'art, 2007.
- Chevalier (Jean) & Gheerbrant (Alain) : *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 2008 (1^{ère} édition 1969).
- De la Souchère (Marie-Christine) : « Du sixième sens des chauves-souris », *La Recherche*, n° 476, juin 2013, pp. 92-4.

- Kane (Bob) : « The Legend of the Batman, who he is and how he came to be » (publication originale : Batman # 1, 1940), in *Batman : A celebration of 75 years*, Broadway, DC Comics, 2014.
- Loeb (Jeph) & McGuinness (Ed) : *Superman/Batman # 3*, DC Comics, décembre 2003.
- Manning (Matthew K.) & Forbeck (Matt) : *Les Chroniques de Batman*, Paris, Huginn et Muninn, DC Comics, 2014
- Miller (Frank) & Mazzucchelli (David) : *Batman, année un* (Publication originale : 1987), Paris, Urban Comics, DC Comics 2012.
- Miller (Frank), Janson (Klaus) & Varley (Lynn) : « The Dark Knight returns (Publication originale : 1986), Paris, Urban Comics, DC Comics, 2006.
- Nagel (Thomas) : « Quel effet cela fait d'être une chauve-souris ? », Traduit par P. Hengél, pp. 391-404, in Hofstadter D. & Dennett D. C. (éds.), *Vues de l'Esprit, Fantaisies et réflexions sur l'être et l'âme*, Paris, InterEditions, 1987.
- Thaler (Lore), Arnott (R. Stephen) & Goodale (A. Melvyn) : « Neural Correlates of Natural Human Echolocation in Early and Late Blind Echolocation Experts », *PLoS ONE*, 6(5), 2011, e20162, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0020162> [Consulté le 25/07/18].
- Zher (Paul E.) & Kakalios (James) : *Becoming Batman: the possibility of a superhero*, Johns Hopkins University Press, 2008.

Filmographie

- Burton (Tim) (réal.) : *Batman*, 126 min., Warner Bros ; 1989.
- Nolan (Christopher) (réal.) : *Batman Begins*, 140 min, DC Comics, Warner Bros, 2005.
- Nolan (Christopher) (réal.) : *The Dark Knight*, 152 min, DC Comics, Warner Bros, 2008.

Cyborg Blues : *Deathlok* et le complexe de Frankenstein

Hervé Lagoguey

Université de Reims Champagne Ardenne – CIRLEP EA 4299

Cet article se propose d'étudier le cas du cyborg Deathlok, héros d'un *comic book* Marvel apparu en octobre 1974¹, soit un an après l'arrivée de « l'homme bionique » Steve Austin sur les écrans américains. Deathlok est né des cendres du colonel Luther Manning, mort déchiqueté par une mine lors d'un entraînement, puis ressuscité et reconstruit par la science cybernétique, qui remplace les parties organiques disparues par des prothèses aux performances inégalables. En théorie, cet homme augmenté est le soldat robot idéal : infailible et surpuissant, mais aussi obéissant, puisqu'un ordinateur, situé à l'emplacement de la moitié détruite de son cerveau, est chargé de lui faire respecter sa programmation. Nous étudierons d'abord ces éléments contextuels – origines, capacités, fonctions –, tropes cyborgiques incontournables, Deathlok étant symptomatique d'une époque où la culture populaire s'approprie ce thème du « cybernetic organism ». La science-fiction intègre et vulgarise plus ou moins sérieusement ce concept dans des récits qui mettent en avant les aspects visuels et spectaculaires d'une technologie en plein essor, sans pour autant négliger l'impact psychologique sur son sujet. C'est pourquoi nous nous intéresserons aux problèmes d'identité de Deathlok, dont l'évidente filiation avec le monstre de Mary Shelley se traduit par le motif de la révolte de la créature contre son créateur, savant fou qui veut surpasser les limites imposées au corps par les lois naturelles. Nous verrons que par-delà ce motif rebattu, mais toujours passionnant, raison conjoncturelle de sa rébellion, le caractère révolté de Deathlok est plus structurel, tout son fonctionnement reposant sur un système d'opposition binaire lié à sa nouvelle incarnation. Mi-homme, mi-machine, Manning/Deathlok rejette presque toutes les

1 Cet article se base sur la série originelle *Deathlok* (1974-1976), qui met au cœur de sa réflexion la question cyborgique, mise au second plan dans ses suites.

facettes qui font de lui cet hybride, soldat rebelle n’aspirant, semble-t-il, qu’à retourner au néant auquel la science l’a arraché.

Un héros dans l’air du temps

Le personnage fait son apparition dans le numéro 25 d’*Astonishing Tales*¹ (août 1974), à une époque où le Marvel Comics Group diversifie son offre avec des titres qui se démarquent des canons qui ont fait sa gloire – *Spider-Man*, *Fantastic Four*, *Avengers* – et surfent sur la vague des succès du moment². En est-il de même de Deathlok, qui se serait inspiré de la série *The Six Million Dollar Man*³, qui le précède de quelques mois sur les écrans américains (janvier 1974) ? La question se pose inévitablement, car son héros Steve Austin est un ancien astronaute dont le corps a été reconstruit après qu’il se soit crashé au cours d’un vol d’essai, devenant de ce fait un « homme bionique ». Rich Buckler, créateur et dessinateur de *Deathlok*, a-t-il puisé son inspiration chez « L’Homme qui valait trois milliards » ? S’attendant bien sûr à être interrogé à ce sujet, le scénariste Doug Moench met les choses au point dans le premier courrier des lecteurs :

[The Six Million Dollar Man] similarity with Deathlok is confined to the fact that the major character in each happens to be a cyborg. And while the concept of a cyborg is old-hat to science fiction aficionados, it is still somewhat unique to television and comics. Therefore, the similarities between Deathlok and Six Million Dollar Man are more visibly conspicuous than the similarities between, say, two police shows on television. [...] But the only two cyborgs in town become immediately identified with one another, regardless of the preponderance of dissimilarities exhibited by each. [...] However, the entire discussion becomes academic when we return to the original fact that Rich conceived his cyborg character at least two years before Six Million Dollar Man was first aired.⁴

Au vu du temps nécessaire entre la conception d’un *comic book* et la sortie de son premier numéro, et du bref intervalle séparant le début des aventures télévisuelles de Steve Austin et le premier numéro de *Deathlok* (sept mois), on ne peut que le croire. Quant au roman à l’origine de *Six*

1 *Astonishing Tales* accueille de nouveaux héros et teste leur popularité, avant de leur confier éventuellement leur propre titre.

2 *Master of Kung Fu* (1973) et *Iron Fist* (1974) voient le jour grâce aux films de Bruce Lee, *Planet of the Apes* (1974) adapte les films du même nom, *Tomb of Dracula* (1972) exploite le filon des films de la Hammer, *2001 : A Space Odyssey* (1976) prolonge l’expérience du chef d’œuvre de Kubrick, etc.

3 Voir à ce sujet l’article d’Henri Larski dans ce même volume.

4 *Astonishing Tales* 27, p. 20.

Million Dollar Man, Cyborg (1972) de Martin Caidin, il n'en est pas fait mention. Le cyborg est tout simplement dans l'air du temps. Entre rigueur scientifique et fantasmes d'auteurs, il devient le héros de romans, de bandes dessinées, de séries télé ou de films. Comme le souligne le futurologue Alvin Toffler dans son best-seller, « les premières étapes, si modestes soient-elles, vers une forme de symbiose entre l'homme et la machine ont déjà été franchies »¹, et tout naturellement le sujet fascine. Deathlok n'a certes pas inventé les éléments contextuels que nous allons étudier, mais ils trouvent d'innombrables échos dans l'imaginaire des années suivantes, que ce soit sur écran – *Darth Vader, The Terminator, Robocop*, les Borgs de *Star Trek* – ou sur papier – *The Winter Soldier, Misty Knight, Cable*, pour citer quelques héros Marvel dont le bras d'acier n'a rien à envier à celui de Deathlok.

Steve Austin et Luther Manning ont tous deux le grade de colonel. Comme Austin, Manning perd ses jambes (du moins leur usage), un œil et un bras, seules les circonstances diffèrent, puisque son accident est moins glamour que le crash du pilote d'essai, si tant est qu'il y ait une hiérarchie dans les causes d'amputation. Inévitable coïncidence plutôt que plagiat, car toute *origin story* qui se respecte aura du mal à se passer d'un métier à risque et d'un cobaye à haute valeur ajoutée, afin de justifier de tels dommages physiques et de tels investissements pour le rendre à nouveau opérationnel. Un invariant ainsi résumé :

[M]ost cyborg technology requires incredible institutional support. Every cyborg is part of a system.²

En réalité, les soldats ne sont pas les seuls à profiter de cette science réparatrice, l'électricien Jesse Sullivan est ainsi le premier à se voir adjoindre deux bras bioniques connectés à son corps en 2005. Mais en dépit de leur faible pourcentage dans la population des amputés des membres inférieurs ou supérieurs, les militaires sont souvent au premier plan des progrès de la bionique, à l'image d'Andrew Lourake, pilote de l'armée de l'air amputé d'une jambe après un accident (2002), de la très médiatisée Claudia Mitchell, marine de l'US Navy qui a perdu son bras gauche dans un accident et qui est devenue la première femme équipée d'un bras bionique commandé par la pensée (2006), ou plus récemment du caporal Andrew Garthwaite, soldat britannique dont le bras a été arraché par une explosion de grenade en Afghanistan, un des premiers à recevoir un dispositif prothétique capable de traduire en mouvements des tensions et des sollicitations musculaires et

1 Toffler (Alvin) : *Le Choc du futur*, p. 206.

2 Gray Hables (Chris), Mentor (Steven), Figueroa-Sarriera (Heidi J.) : « Cyborgology : Constructing the Knowledge of Cybernetic Organisms », in Hables Gray (Chris) (dir.) : *The Cyborg Handbook*, p. 3.

nerveuses (2012)¹. Depuis le début des opérations militaires US post 9-11 en Irak et en Afghanistan, des centaines de soldats sont revenus au pays amputés qui d'un bras, qui d'une jambe, mais vivants, grâce aux armures modernes sans lesquelles ils seraient morts dans d'autres guerres. Par l'intermédiaire du DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), le Pentagone finance le projet « Revolutionizing Prosthetics », dont le but est de mettre au point des membres de substitution dont les performances seraient égales à celles des originaux². Pas question de laisser les fils de la nation dans le même état que le héros de *Johnny Got His Gun* de Dalton Trumbo (1971), privé de ses sens et amputé des quatre membres.

Une symbolique forte et une onomastique omniprésente

Pour des raisons de cohérence narrative, il est donc difficile d'échapper au motif stéréotypé du héros lié à l'armée ou à quelque agence gouvernementale, à cette relation compliquée entre un sujet susceptible d'être sacrifié et une autorité redevable, le soi-disant privilège n'étant que la réparation d'un immense préjudice physique et moral. C'est donc à plus d'un titre que les prothèses sont réparatrices. C'est tout autant pour ces ressorts narratifs que pour leur impact visuel et leur valeur symbolique, que l'œil, la main, le bras, les jambes, voire la boîte crânienne ou les dents, sont les parties les plus souvent remplacées par des prothèses. En raison du passage de l'organique au métallique, toutes les valeurs associées à ces parties s'inversent ou se déshumanisent : perception du monde différente (les yeux), agressivité, appétit monstrueux (les dents), élan, vitesse animale (les jambes) puissance et domination (la main), cette force n'ayant pas pour but de protéger le faible ou de dispenser la justice, mais d'asseoir une suprématie toute personnelle grâce à une main de fer³. Le bras séculier de la justice se transforme en « prothèse du pouvoir »⁴, ou d'un pouvoir qui se soucie peu de la justice : Austin (dans le roman) n'a de comptes à rendre qu'au Bureau des

1 Voir http://www.maxisciences.com/bras/ce-soldat-britannique-contrôle-sa-prothese-de-bras-avec-sa-pensee_art31589.html (octobre 2018)

2 Voir <https://www.newyorker.com/magazine/2007/07/30/muscle-memory> (octobre 2018).

3 Commentaire que j'ai déjà appliqué au vilain le plus mémorable de la bibliographie de Philip K. Dick, Palmer Eldritch, impitoyable businessman doté d'yeux, de dents et d'un bras droit artificiels, et mentionné dans l'entrée « cyborg » de Clute (John) & Nicholls (Peter) (eds.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, p. 291.

4 Maurice G. Dantec : « La loi est censée être le bras séculier de la justice, elle n'est seulement que la prothèse du pouvoir », *Les Racines du mal*. Dantec affublera un de ses personnages d'une main artificielle (le mercenaire Toorop dans *Babylon Babies*, 1999).

Opérations Scientifiques, Deathlok travaille pour un haut gradé renégat, Vader pour un Empereur autoproclamé.

Le symbolisme des noms est aussi à l'œuvre. « Death » signifie la mort, « to lock » veut dire verrouiller. Lorsque Deathlok a verrouillé une cible dans son viseur, celle-ci est condamnée. La machine-mercenaire est encore plus impitoyable que l'ex-soldat 100 % humain, ce que résume parfaitement le titre programmatique du premier numéro : « Death-Machine for Hire » (machine de mort à louer). Le texte de présentation de Marvel propose une autre interprétation, qui n'exclut pas la précédente, mais double le bourreau d'une victime. Le cyborg est prisonnier de la mort, « a man locked in death¹ », celle qu'il dispense, mais aussi la sienne, puisqu'à l'exception d'une partie de son cerveau précieusement conservée, Manning a été vraiment mort, pas entre la vie et la mort ou en animation suspendue. « I was dead for five years ! », s'exclame Deathlok². La syntaxe inhabituelle de cette phrase traduit le caractère impossible de ce phénomène hors norme, souligné par la logique de l'ordinateur : « [D]eath is a condition unalterable by surgery »³. Des travaux de l'époque – ceux du neurochirurgien Robert J. White – font certes état de la possibilité de garder en vie un cerveau de singe à l'extérieur de son corps pendant plusieurs heures⁴, mais la suspension d'incrédulité du lecteur est fortement sollicitée pour accepter ces cinq années, non pas de coma, mais de mort. Si ce choix scénaristique est médicalement contestable – la question de la préservation et de la réanimation des chairs mortes pose aussi problème –, il permet de souligner la dimension mortifère et le destin prométhéen du cyborg, dont le créateur a les mêmes ambitions que Victor Frankenstein :

[I]f I could bestow animation upon lifeless matter, I might [...] renew life where death had apparently devoted the body to corruption.⁵

La langue anglaise regorge d'expressions aux allitérations qui marquent les esprits, et les noms civils des héros Marvel recourant à ce procédé sont pléthore : Bruce Banner (Hulk), Matt Murdock (Daredevil), Peter Parker (Spider-Man), Scott Summers (Cyclops), etc. Si notre cyborg n'a plus

1 *Deathlok 7, Astonishing Tales* 33, p. 1. Pour toutes les références, la page donnée correspondra au numéro de planche, et pas de la revue, qui insère des pages de publicité.

2 *Deathlok 8, Astonishing Tales* 33, p. 3. Encore un parallèle avec Steve Austin, lui aussi très en colère à son réveil : « J'ai été mort pendant quatre putains de mois ! », Caidin (Martin) : *Cyborg* [1974], p. 90.

3 *Deathlok 8, Astonishing Tales* 33, p. 1.

4 Les expériences de greffes de tête menées par celui qui fut surnommé Dr Butcher par les défenseurs des animaux sont évidemment critiquées, voir <http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/1263758.stm> (octobre 2018)

5 Shelley (Mary) : *Frankenstein* [1818], London, Dent, Everyman's Library, 1982, p. 48.

d'identité civile, il n'échappe pas à cette règle, son surnom étant « Deathlok the Demolisher », ce qui renvoie à sa fonction de machine brutale, en apparence sans état d'âme. Très proche phonétiquement, « deadlock »¹ signifie impasse, terme révélateur de la situation de ce héros cantonné à un rôle de tueur à gages, prisonnier d'un corps hybride qu'il déteste, sans moyen de revenir en arrière. Le major Ryker, le militaire à l'origine de sa création, porte le nom de l'île abritant une des plus grosses prisons des États-Unis, Rikers Island. Son frère, l'authentique savant, porte le pseudo de Hellinger, croisement de « Hell » – l'enfer – et « harbinger », un signe avant-coureur, un messenger, voire un précurseur. La portée onomastique est tout aussi cruciale pour Luther Manning. Son prénom évoque ironiquement le théologien Luther, préoccupé par la question du salut après la mort, ou le pacifique Martin Luther King. Ironie encore sur son nom, le terme « man » (homme) étant vidé de sa part d'humanité. Toute la programmation de Deathlok le Démolisseur est déjà contenue dans « Manning » : aux échecs, « a man » est un pion, le verbe « to man » signifie être de service, et l'expression « man-of-war » désigne un puissant navire de guerre britannique. L'homme est mort, vive la machine...

La résurrection de Manning est soulignée par des choix graphiques et de mise en cases très connotés, à commencer par une vue plongeante de Deathlok, bras levés au ciel, qui fait écho à l'ascension². S'il donne l'impression de s'envoler vers les cieux, c'est bien sur terre qu'il revient, douloureusement, ses stigmates étant bien plus profonds que ceux du Christ. Et si au réveil Deathlok est principalement dessiné en position christique³, la couverture du premier numéro met plus l'accent sur l'aspect sadique du traitement de choc que subit le cyborg, bras et jambes écartés sur une croix beaucoup moins catholique, évocatrice de la croix de Saint André où aurait été supplicié l'apôtre du même nom. Pour revenir d'entre les morts, Deathlok a souffert dans sa chair, celle qu'il lui reste, à laquelle sont fixées ses prothèses, et celle qu'il n'a plus, remplacée par ces appendices. Il a été mis à la torture, endurant un véritable « calvaire cybernétique », intéressante tournure du traducteur⁴, car si toute naissance et a fortiori toute renaissance est un traumatisme, l'expression relève de l'oxymore, un produit « cyber »

1 « Deadlock » était le nom choisi par Buckler, avant que Moench ne lui suggère « Deathlok ». Source : <http://www.giantsizemarvel.com/2011/02/astonishing-tales-25-and-birth-of.html> (octobre 2018)

2 *Deathlok 1, Astonishing Tales* 25, p. 12. Pour des questions de taille et de droits, il n'est pas possible de reproduire les planches, mais tous les numéros de *Astonishing Tales / Deathlok* sont visibles sur le site « readcomiconline », comme le premier numéro : <https://readcomiconline.to/Comic/Astonishing-Tales-1970/Issue-25?id=61165#1>

3 *Deathlok 2, Astonishing Tales* 26, p. 4 ; *Deathlok 3, Astonishing Tales* 27, p. 14.

4 *Frankenstein 10*, 2^{ème} trimestre 1978.

n'étant pas censé souffrir, ni physiquement ni psychiquement (voir comment le Terminator arrache sans ciller son œil ou son bras de chair synthétique). Pour Deathlok, cette douleur est en l'occurrence morale. La science a offert à Manning un impossible retour à deux dimensions, l'une dont il pourrait peut-être la remercier, et l'autre pour laquelle il ne peut que la maudire, puisque si elle l'a ramené d'entre les morts et transformé en surhomme – une bénédiction, éventuellement –, elle le condamne à une vie programmée de violence et de solitude, le surhomme ayant une allure de monstre – une malédiction, assurément. Le prix à payer est trop fort pour Manning, qui est en proie à une colère permanente, mais aussi au « robot blues » le plus profond¹.

Une filiation revendiquée

En France, publié chez l'éditeur Artima à partir de 1978², Deathlok est rebaptisé Cyberman, nom évocateur qui sonne plus superhéros, sans qu'y ait tromperie sur la marchandise : sur des couvertures où il a l'air très méchant et très énervé, Cyberman n'est pas présenté comme tel. Parmi une vingtaine de titres possibles, *Cyberman* aurait pu être publié dans *Aventures Fiction* ou *Étranges Aventures*, qui rappellent *Astonishing Tales*, mais c'est *Frankenstein* qui lui ouvre ses pages. Un choix pleinement assumé par l'éditeur, puisque Cyberman y est intronisé comme étant « L'émule de Frankenstein », raccourci qui comme à l'accoutumée mélange allègrement créateur et créature. La stratégie commerciale de l'éditeur est de conserver le lectorat de la revue après la fin des mésaventures du *Monstre de Frankenstein* (n° 1 à 9), mais l'accroche est loin d'être trompeuse, car il y a une vraie filiation entre les deux récits. Cliniquement mort, Manning ressuscite grâce aux progrès d'une science qui repousse sans cesse ses limites, celles, techniques, du corps humain qui n'est qu'une machine, mais aussi éthiques, le corps morcelé étant reconstitué grâce à des membres sans vie. Réincarné en Deathlok, Manning est un revenant, « un monstre, un Frankenstein », comme le pense de lui-même Steve Austin³. Le « père » de

1 Titre français de la première édition de *Do Androids Dream of Electric Sheep ?* (*Blade Runner*), de Philip K. Dick (1968), trad. Serge Quadrupani, Paris, Champ Libre, 1976.

2 À l'époque, les comics américains sont publiés par l'éditeur Lug, dans *Strange*, *Spécial Strange*, *Titans*, *Nova*, qui accueillent les productions les plus *mainstream* de Marvel, alors qu'Arédit/Artima publie du matériel DC et Marvel, en petit format noir et blanc, estampillé « bandes dessinées pour adultes », ce qui offre plus de souplesse vis-à-vis de la Commission de Censure, et de publier des titres comme *Dracula*, *Frankenstein*, *Le Fils de Satan*, etc.

3 Caidin (Martin) : *Cyborg* [1974], p. 176.

Deathlok, le major Ryker – c'est lui l'émule de Victor Frankenstein¹, pas le cyborg – a tout du savant fou, et bien entendu, la créature qui souffre d'une immense solitude se retourne contre ce créateur qu'elle va s'évertuer à détruire. Nous sommes dans une situation de type « Complexe de Frankenstein », selon l'expression popularisée par Asimov, mais dont l'origine remonte à Eando Binder, puisque dans les aventures d'Adam Link le robot², ce dernier est constamment comparé à la créature, qu'on lui présente comme un miroir déformant qui amplifie toutes les menaces qu'il représente.³ Fatigué de lire des récits exploitant le filon usé du « Complexe de Frankenstein » – où le robot perçu comme une menace finit par donner raison à ses contempteurs – Asimov inventa les Trois Lois de la Robotique pour lui redonner son statut originel de machine, certes douée de volition et d'intelligence, mais avant tout obéissante à l'homme⁴. Si cette triple fonction pacificatrice « protéger, obéir, servir » pouvait être celle de Manning le militaire, Deathlok le cyborg est programmé dans un registre totalement différent, du type « repérer, traquer, éliminer ». La protection fait place à l'agression, et ses prothèses sont les outils parfaits pour remplir ces fonctions. Autre référence à Shelley des plus éclairantes, cette scène où grâce au pouvoir du dessin, tout est dit en trois cases⁵. Dans les ruines de la bibliothèque du musée de New York situé sur la 42^{ème} rue, Deathlok tombe sur un livre relié. Son intérêt est visible, puisqu'il n'a pas vu de « vrai » livre en papier depuis l'avènement du « tout holographe », technique qui permet de préserver les savoirs, équivalent futuriste *seventies* de notre « tout numérique ». Ce livre, c'est *Frankenstein*, qu'il réduit en pièces, car le roman le renvoie à sa douloureuse condition et à sa douteuse résurrection, rendue possible par la connaissance – « knowledge », mot que le cyborg prononce d'un ton que l'on devine amer. C'est en l'occurrence une science sans conscience, capable de défier les lois naturelles ou divines, et coupable du crime d'hubris, puisque ses représentants, animés d'une ambition toute faustienne, transforment un cadavre en machine de guerre.

1 « You've initiated the most ghoulish surgical procedure since Frankenstein », lui reproche un de ses chirurgiens. *Deathlok 1, Astonishing Tales* 25, p. 5.

2 Nom de plume des frères Earl and Otto Binder. *Les aventures d'Adam Link* ont été publiées dans *Amazing Stories* (1939-1942).

3 Binder E. : « The Frankenstein theme rears its head almost automatically with the mention of a robot », introduction à *The Complete Adventures of Adam Link*, Pulpville Press, 1991, p. II.

4 Évidemment, Asimov s'est ingénié à imaginer des récits où l'infaillible logique des Trois lois était contournée ou remise en question.

5 *Deathlok 4, Astonishing Tales* 28, p. 11.

Deathlok « l'homme-plus »

Comme une victime de guerre, Manning a été amputé, déchiqueté... et même tué. Ce n'est cependant pas la morgue qui attend le soldat, mais la table d'opération, et ce n'est pas à la tombe que sa réincarnation s'arrache, mais, on l'a vu, à une croix riche de connotations, assimilant la science à une religion. En sautant sur une bombe à concussion, Manning a perdu son bras droit, son œil gauche et l'hémisphère gauche de son cerveau, son visage et ses jambes ont été déchiquetés. Sa version reconstruite Deathlok est une synthèse illustrée de « la dimension multiple de ce que l'on nomme communément "prothèse" »¹, condensant les principales catégories déclinées par Roger Clarke² : la « prothèse externe » (*external prosthesis*), le pack dorsal qui l'alimente en fluides vitaux ; l'« endoprothèse » (*endo-prosthesis*), ses jambes renforcées par des articulations métalliques et un système de pneumatiques, capables de pulvériser tous les records olympiques ; l'« exoprothèse » (*exo-prosthesis*), son œil protubérant à la *Terminator* doté d'une vision infrarouge et microscopique à laquelle aucune cible ne peut échapper, l'« exo-orthose » (*exo-orthosis*), le pistolet qu'il a constamment à la main, extension naturelle de son bras machinique. Ces prothèses sont tout le contraire du projet mis en œuvre dans *Limbo*³ de Bernard Wolfe (1952) où, pour mettre fin à toute velléité guerrière, des amputés volontaires remplacent leurs quatre membres par des prothèses « pacifistes », détachables à volonté en cas de dysfonctionnement.

Les *flashbacks* détaillant la reconstruction de Manning sont exemplaires, autant pour les vues en coupe transparentes de son crâne que pour le découpage en plusieurs bandes verticales d'une scène au bloc opératoire⁴, reflet de la façon dont son corps est incisé par les bistouris. Force, endurance, vitesse, précision, acuité visuelle, toutes les capacités physiques de Manning ont été augmentées. Au lieu d'être un infirme plurihandicapé, c'est un « Homme-Plus »⁵. Deathlok est écrit à une époque où le cyborg est perçu comme un surhomme au service de l'armée ou de la NASA, alors qu'aujourd'hui nous dépendons tellement de la technologie que nous

1 Guïoux (Axel) : « Esthétiques cyborgiques », p. 274, in Goffette (Jérôme) & Guillaud (Lauric) (dir.), *L'Imaginaire médical dans le fantastique et la science-fiction*.

2 Voir « Human-Artefact Hybridisation : Forms and Consequences » (2005), visible ici : <http://www.rogerclarke.com/SOS/HAH0505.html> (octobre 2018).

3 Voir à ce sujet l'article de Jérôme Goffette dans ce même volume.

4 *Deathlok 1, Astonishing Tales* 25, p. 9, 6.

5 Expression emprunté au roman de Frederik Pohl (*Man Plus*, 1976), où un astronaute est chirurgicalement modifié afin de survivre sur Mars, application science-fictionnelle du concept de cyborg tel qu'il avait été originellement développé par Clynès et Kline, voir note suivante.

pouvons – à des degrés divers et discutables – tous être considérés comme des cyborgs, ce qui nous met face au problème de la définition du terme, qui a bien évolué depuis les travaux de Clynes et Klyne¹. Si certains, comme Roger Clarke, s'en tiennent à des critères « traditionnels » reposant sur le recours aux prothèses – « A human with either or both a *Prosthesis* or an *Orthosis* »² –, d'autres étendent le concept et estiment qu'un simple porteur de lunettes est un cyborg, ou affirment que le premier cyborg est le premier homme à avoir utilisé une canne ou revêtu une peau de fourrure. S'il y a une logique dans ce raisonnement, c'est la même qui, poussée à l'extrême et donc contestable, conduit à affirmer que, bien avant Wells et Verne, le premier livre de science-fiction est la *Bible*, voire l'épopée de *Gilgamesh*. Loin de ces excès, le consensus se fait généralement autour de Frankenstein, qui à sa manière propose aussi un homme augmenté, un « proto-cyborg » :

« Thou hast made me more powerful than thyself ; my height is superior to thine ; my joints more supple », « I was more agile than [men], and could subsist on coarser diet ; I could bore the extremes of heat and cold with less injury to my frame ; my stature far exceeded theirs. »³

Rebelle envers et contre tous, y compris lui-même

La technologie nécessaire à la mise en service de Deathlok coûte une fortune. Si Manning est gardé en vie, c'est d'abord pour préserver ses connaissances de stratège militaire hors pair, et ensuite pour en faire une machine à tuer, ce n'est ni plus ni moins que du retour sur investissement. Le cadavre est transformé en super-soldat, mais pas à la manière de Captain America, un autre cyborg selon Mark Oehlert, qui voit tant de cyborgs partout qu'il estime nécessaire de nous préciser que Daredevil et Spider-Man n'appartiennent pas à cette catégorie⁴. Pas de sérum miracle pour Deathlok, mais des heures sur la table d'opération, pas de biceps survitaminés, mais des boulons bien serrés, et surtout pas de patriotisme ni de loyauté au registre de ce mercenaire dont la gueule cassée est tout le contraire de la gueule d'ange de Steve Rogers, qui lui respecte et porte fièrement les couleurs de son pays. On pourrait penser que Deathlok est une arme au

1 Clynes (Manfred E.) & Kline (Nathan S.) : « Cyborgs and Space » (1960), in Gray Hables (Chris) : *The Cyborg Handbook*, pp. 29-33.

2 Voir « Cyborg Rights » (2011), <http://www.rogerclarke.com/SOS/CyRts-1102.html>

3 *Frankenstein*, *op. cit.*, p. 101, pp. 124-5.

4 Mark Oehlert, « From Captain America to Wolverine : Cyborgs in comic books, alternative images of cybernetic heroes and villains », in Hables Gray (Chris) (dir.) : *The Cyborg Handbook*, pp. 219-32.

service de la nation, le drapeau américain étant clairement visible sur le torse du cyborg – produit estampillé *made in USA* – dans les trois premiers épisodes. « Le Démolisseur » aurait pour fonction de détruire les ennemis de la patrie, mais complexe de Frankenstein oblige, il n'en fait rien. Et s'il se rebelle contre Ryker, il faut savoir que cette figure d'autorité est déjà en marge du système qu'il est censé incarner, puisque le major a conduit ce projet à l'insu de sa hiérarchie. La révolte de Deathlok est donc double : elle est dirigée contre la patrie qui a contribué à détruire sa précédente incarnation de chair et de sang, et contre celui qui l'a reconstruit dans le but de servir ses seuls intérêts. Une vignette très éloquente représente un drapeau hybride¹, croisement de drapeau américain et de drapeau pirate, qui renvoie à la mutinerie de l'ex-soldat et à la fourberie du pays qu'il ne veut plus servir. En 1974, la Guerre du Vietnam tourne à la débâcle et Buckler se souvient :

You didn't have to explain back then why anything connected to the military was bad, it just was evil by inherent nature, you dig it?²

Point d'orgue de cette double rébellion, Deathlok arrache le boîtier de télécommande censé lui dicter ses actions (« I ain't nobody's bloody machine »³), puis le drapeau ornant sa poitrine⁴. Il s'affranchit symboliquement et littéralement de cette double allégeance, à sa nation et à son créateur et supérieur hiérarchique. Mais point de paix ou de repos pour le cyborg car, que ce soit dans son rapport à lui-même, aux autres ou au monde, Deathlok est un condensé de toute « la relation tensionnelle entre homme et machine »⁵.

Il n'en a pas fini avec ses rapports conflictuels à l'autorité, cohabitant toujours avec son cerveau ordinateur, dont il ne peut pas se séparer aussi facilement que le boîtier fixé à son avant-bras, pour des raisons esthétiques, neurologiques et scénaristiques. Deathlok est en dialogue et en conflit permanent avec ce cerveau électronique qui tente de lui faire respecter sa programmation, qui lui rappelle ce qu'il peut et doit faire ou ne pas faire, qui insiste sur la nécessité d'agir rationnellement. L'hybridité du cyborg est ainsi physique, mais aussi psychologique. Son cerveau ordinateur est par définition logique, calculateur, réfléchi. Par opposition à ce surmoi

1 *Deathlok 4, Astonishing Tales* 28, p. 8.

2 Source : <http://www.giantsizemarvel.com/2011/02/astonishing-tales-25-and-birth-of.html> (octobre 2018)

3 *Deathlok 2, Astonishing Tales* 26, p. 9.

4 *Deathlok 4, Astonishing Tales* 28, p. 2.

5 Cf. Guïoux, A., Lasserre, E. & Goffette, J. : « Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle biomécanique », p. 191, *Anthropologie et Sociétés*, 2004, Vol. 28, n° 3.

informatique dont il ne peut ignorer la voix, Deathlok agit ou réagit par intuition, par impulsion ou même par répulsion. On pourrait dire que la seule partie qu'il a conservée est son « cerveau reptilien », si ce concept n'était à présent obsolète. Deathlok n'écoute que sa colère, exprimée par des explosions de violence, contre des hommes, des mécaniques, ou d'autres créatures hybrides qu'on met en travers de son chemin, comme le War Wolf, le loup-guerrier digne d'une création du Dr Moreau¹. Le visage de Deathlok est défiguré, mais il est de surcroît en permanence déformé par la colère. On ne l'appelle pas le Démolisseur pour rien, tant il use et abuse de la force conférée par ses prothèses pour casser des crânes, des portes, des murs, des artefacts technologiques, jusqu'à parfois tomber dans le registre primaire et caricatural de type « Hulk Smash ! ». Il n'écoute que son « ça », ses instincts guerriers, ses émotions négatives. Dans son style fleuri, il n'arrête pas de dire à son surmoi électronique de la fermer, qu'il se fout de la logique, même si c'est à son détriment. Ces deux cerveaux proposent deux façons d'appréhender les événements et opposent deux types de langage : le langage factuel, neutre et dépouillé de l'ordinateur, et le langage de voyou de Deathlok, dont les insultes préférées sont « stinkin' » (puant), « filthy » (crasseux) ou « slimy » (gluant), des termes dépréciatifs qui, s'ils peuvent avoir un sens figuré, renvoient aussi aux aspects les plus repoussants du corps organique. Cette difficile cohabitation n'est qu'un aspect du problème identitaire de l'homme-machine, dont tout le fonctionnement repose sur un système d'opposition binaire dont il est prisonnier : la vie et la mort, la chair et le fer, le cerveau humain et le cerveau ordinateur, la raison et la violence, l'obéissance et la rébellion. En cela, Deathlok contredit Donna Haraway, pour qui « [u]n corps cyborg [...] ne recherche pas l'identité unitaire et donc ne génère pas de dualismes antagonistes sans fin »². Si en effet la priorité de Deathlok n'est pas la recherche de l'unité, sa vie n'est au contraire faite de antagonismes sans fin, sources de problèmes existentiels qui semblent à la fois le ronger et le nourrir.

Colère, dégoût et solitude

Si j'existe, c'est parce que j'ai horreur d'exister. C'est moi, c'est moi qui me tire du néant auquel j'aspire : la haine, le dégoût d'exister, ce sont autant de manières de me faire exister, de m'enfoncer dans l'existence.³

1 *Deathlok 3, Astonishing Tales 27.*

2 *Haraway (Donna) : Le Manifeste cyborg et autres essais*, p. 80.

3 Sartre (Jean-Paul) : *La Nausée*, p. 141.

Ces mots pourraient sortir de la bouche de Deathlok, mais ce sont ceux d'Antoine Roquentin, narrateur de *La Nausée*, exprimant son rapport duel à l'existence. Pour le cyborg, ce rapport est encore plus compliqué par ses réactions de rejet, multiples et contradictoires : rejet de son cerveau électronique, mais aussi de sa chair humaine ; rejet de sa programmation, mais aussi de toute émotion positive, n'exprimant que de la colère et du dégoût ; rejet des autres, mais aussi de soi, jusqu'à vouloir se supprimer. Refusant de choisir un camp, il les rejette tous, car il est d'abord étranger à lui-même, « *Stranger in a strange body* », pourrait-on dire en détournant Heinlein¹. Cette répugnance proche de la Nausée sartrienne qu'il affiche envers la « chair putride » commence par la sienne : « *Decay factor is irreversible* », lui rappelle son alter ego électronique². En dépit de sa force et de son dynamisme, Deathlok sait qu'il est un mort en sursis, ce qui ne l'empêche pas de réagir comme tout un chacun face à la réalité du cadavre, qui « semble susciter une horreur universelle comme chose destinée à la décomposition, saisie comme signe de la réalité biologique, de l'impureté, de la mort »³, une charogne, dirait Baudelaire.

Il est incapable d'oublier ce qu'il est, car selon la terminologie de Baudrillard, ses stigmates sont hyper visibles. Ce cyborg-là n'est pas un « hybride-simulacre » dont « la chair sert à masquer l'omniprésence du mécanique »⁴. S'il aperçoit son reflet, c'est celui d'un effrayant mélange de tête de mort et de tête de fer, la discrétion n'étant pas la qualité première de ses prothèses, signes externes de sa moitié mécanique volontairement affichés. Ses concepteurs se sont refusés à toute réparation esthétique, pourtant la plus simple d'entre toutes, car Deathlok doit inspirer la peur, peu importe s'il est aussi socialement stigmatisé. S'il a ce qui s'apparente à une double personnalité, il n'a cependant pas de double identité, pas de masque. Physiquement, Deathlok a toutes les caractéristiques de « l'hybridité ajustée » : « Les deux réalités restent aisément identifiables, cependant elles sont inextricables, elles ne peuvent plus être séparées »⁵.

Le motif de la chair morte et de la chair interdite est un fil rouge narratif qu'on retrouve dans les décors, quand Deathlok abat ses ennemis dans une chambre froide où est stockée de la viande destinée au marché noir⁶, mais

1 Robert Heinlein, *Stranger in a Strange Land (En terre étrangère)*, 1961.

2 *Deathlok 8, Astonishing Tales* 33, p. 1.

3 Chev   (Dominique), entr  e « cadavre », p. 76, in Andrieu B. (dir.) : *Le Dictionnaire du corps*.

4 Gu  oux, A., Lasserre, E. & Goffette, J. : *op. cit.*, p. 195.

5 *Ibid.*, p. 196.

6 *Deathlok 2, Astonishing Tales* 26.

aussi dans certains personnages, puisqu'il affronte des cannibales¹, dans ce futur proche dystopique à la Robocop où les rues des mégapoles dirigées par les trusts industriels sont aux mains de bandes rivales, toile de fond courante des récits cyborgiques, présentant « des environnements urbains extrêmement sombres, traduisant [...] la surprésence d'un pouvoir étatique ou quasi tribal, mais le plus souvent coercitif et brutal. »² Le dégoût généralisé de Deathlok n'est que le reflet du dégoût qu'il éprouve pour lui-même. Les seuls êtres vers lesquels il veut revenir ne sont pas en mesure de l'accepter, Deathlok est dans une impasse (« deadlock »). Tant qu'il ne retrouvera pas son corps de chair, tant qu'il ne se débarrassera pas de ses prothèses effrayantes, il ne pourra pas revenir à la maison, en bon soldat méritant le repos du guerrier, auprès de sa femme – partenaire des passions charnelles – et de son fils – fruit de cette union charnelle. De ce point de vue, la grille de lecture d'Haraway ne s'applique que partiellement à Deathlok. « Contrairement au monstre de Frankenstein, le cyborg n'attend pas de son père qu'il le sauve [...] en lui fabriquant une compagne hétérosexuelle »³, nous dit-elle. En effet, pour rompre cet isolement destructeur, Deathlok ne veut pas d'un double féminin aussi hideux que lui, créé de la même manière et de la même matière que lui, ce qui ne ferait que cautionner ses concepteurs. Mais contrairement à ce qu'affirme ensuite Haraway – « Le cyborg ne rêve pas d'une communauté établie sur le modèle de la famille organique [...] [Il] ne reconnaîtrait pas le jardin d'Eden »⁴ –, Deathlok aspire à retrouver ce « paradis perdu » et saurait très bien le reconnaître puisqu'il s'agit de son propre foyer. Si, comme Murphy dans Robocop, il rêve de sa famille, il ne la cherche pas dans ce futur cyborgique dystopique, mais se retourne vers ce passé organique édénique. Pour lui, la rédemption doit passer par la disparition des prothèses.

Victime du délit de sale gueule, vu comme « un monstre » à chacune de ses apparitions, même par cette épouse qui le croyait mort⁵, Deathlok pourrait peut-être trouver compagnie et réconfort auprès d'un aveugle, comme la Chose des Fantastic Four ou le monstre de Frankenstein, mais comme ce dernier – « [T]here was but one means to overcome the sensation of pain, and that was death »⁶ –, il n'aspire plus qu'à retourner au néant auquel la science l'a arraché à son corps défendant. Repos qui lui est refusé, une machine ne pouvant se suicider (voir comment cette « cyber-loi » est

1 *Ibid.*

2 Guïoux, A., Lasserre, E. & Goffette, J. : *op. cit.*, p. 198.

3 Haraway (Donna) : *op. cit.*, p. 33.

4 *Ibid.*

5 *Deathlok 3, Astonishing Tales 27*, p. 16-18.

6 *Frankenstein, op. cit.*, p. 125.

contournée à la fin de *Terminator 2*), même si elle est en proie aux affres du « cyborg blues ». Automatiquement désactivée, l'arme qui a dispensé la mort tant de fois ne peut le faire pour lui : « Suicide not programmed. No algorithm analogous to self-destruction »¹, lui rappelle cette machine dans sa tête. Colère et violence constituant son seul exutoire, il détruit cette arme de service, inutile extension de son corps artificiel, tout comme il a arraché son boîtier de télécommande et son drapeau. Piètre revanche pour celui qui, comme le monstre de Frankenstein, n'aura pas de compagne pour partager sa vie après la mort et se vengera en causant la perte de son créateur. En effet, Deathlok finit par affronter Ryker dans un univers virtuel, dans une « matrice » est-il même écrit². On passe ainsi du monde cybernétique mécaniste au cybermonde virtuel, un passage de flambeau qui sera le thème principal de la minisérie de 2010. Un développement intéressant, mais insuffisamment exploité, gâché par les conflits éditoriaux qui ont nui à la cohérence de la série, perdant réalisme et crédibilité alors que les miracles scientifiques inexpliqués se multiplient à un rythme accéléré au cours des trois derniers numéros : Deathlok et Ryker échangent accidentellement (et provisoirement) leurs corps, ce dont Ryker ne se remettra pas ; le cerveau de Manning, dupliqué électroniquement, est transféré dans un clone de son corps ; Manning retrouve ainsi son incarnation physique originelle, mais dialogue encore avec sa conscience électronique ; le cyborg reste cependant en service, toujours doté de ses deux consciences. À moins d'avoir assez de talent pour écrire un *Dune* ou un *Hypérion*, la science-fiction n'est plus plausible et les lecteurs décrochent si, comme ici, trop de postulats scientifiques sont poussés aux extrêmes, sans compter l'arrivée de personnages décalés qui brisent encore plus la chaîne réaliste, tel le mystérieux Godwulf, version blond platine d'un croisement entre Jésus et Tarzan armé d'un arc et de flèches³, qui ne réapparaîtra que des années plus tard dans un crossover entre Deathlok et... Captain America⁴. La série s'arrête brutalement avec le dernier numéro d'*Astonishing Tales*, le mot de la fin revenant à Manning :

I see no reason to continue my transcripts. Deathlok is gone.⁵

Conclusion

1 *Deathlok 3, Astonishing Tales 27*, p. 18.

2 *Deathlok 11, Astonishing Tales 35*, p. 2.

3 *Deathlok 12, Astonishing Tales 36*.

4 *Deathlok Lives*, in *Captain America*, pp. 286-8, 1983.

5 *Deathlok 12, Astonishing Tales 36*, p. 17.

Dans cette version originelle seventies, le synopsis de *Deathlok* peut de prime abord évoquer son contemporain *Six Million Dollar Man*, mais s'en démarque dès que Manning se révolte, contrairement au loyal Steve Austin. Comme le robot de *Westworld* de Michael Crichton (1973), *Deathlok* ignore sa programmation et le chaos s'ensuit. Le traitement réaliste et violent du *comic book*, son langage cru, son cadre urbain dystopique et son atmosphère délétère en font donc plutôt le digne précurseur du *Robocop* de Verhoeven. Dans l'esprit, il est même annonciateur de la vague cyberpunk, à l'image de *Dr Adder*¹ de K.W. Jeter (publié en 1984, mais écrit en 1972), grand roman de la chair remodelée. Produit de son époque, *Deathlok* est un cyborg, un vrai, un « macho-cyborg »^{2 3} qui ne souffre aucune contestation quant à sa nature techno-organique. Ce n'est pas un « cyborg métaphorique »⁴, il est vraiment passé sur la table d'opération. Entre les mains de chirurgiens, il a d'abord souffert dans sa chair pour être physiquement réparé et amélioré, bénéficiant de toutes les techniques de ce qu'on appelle aujourd'hui « human enhancement »⁵. Puis il a souffert dans son âme, en raison des problèmes existentiels évoqués, mais aussi, en filigrane, de son statut de victime, ayant subi ce que Roger Clarke appelle « overt, involuntary cyborgisation »⁶, le sujet n'étant ni consentant, ni conscient des modifications apportées à son corps. Le suicide, « volonté de détruire ce corps responsable de maux »⁷, apparaît alors comme moyen d'« une réappropriation du corps »⁸, de rendre inopérantes les prothèses guerrières, de mettre un terme à l'insoutenable tension entre fonction et dysfonction. Tentative avortée, qui doublée de la mise hors service de Ryker, amène la série soit à se renouveler – ce qui arrivera dans ses versions de 1990 ou 2010 – soit à se conclure – ce qui arriva en juillet 1976.

Ce brusque arrêt de *Deathlok* offre d'intéressants parallèles avec le sort de l'adaptation Marvel de *Frankenstein*. Une fois les origines révélées, les problèmes existentiels posés et le créateur détruit, que reste-t-il à raconter si la créature ne met pas à exécution son désir de mort ? Le retour au foyer est

-
- 1 Voir à ce sujet l'article d'Albain Le Garroy dans ce même volume.
 - 2 Voir Fuchs (Cynthia J.) : « Death is Irrelevant : Cyborgs, Reproduction and the Future of Male Hysteria », p. 283, in Hables Gray (Chris) (dir.) : *The Cyborg Handbook*.
 - 3 Voir à ce sujet l'article d'Anaïs Choulet dans ce même volume.
 - 4 Voir Hayles (N. Katherine) : « The Life Cycle of Cyborgs : Writing the Posthuman », p. 322, in Hables Gray (Chris) (dir.) : *The Cyborg Handbook*.
 - 5 Voir Goffette (Jérôme) : « De l'humain réparé à l'humain augmenté : naissance de l'anthropotechnie », in Kleinpeter (Edouard) (dir.) : *L'Humain augmenté*.
 - 6 Voir « Cyborg Rights », *op. cit.*
 - 7 Haza (Marion), entrée « suicide », p. 483, in Andrieu (Bernard) (dir.) : *op. cit.*
 - 8 Prigent (Yves) : *La Souffrance suicidaire* (1994), cité dans Andrieu (B.) (dir.) : *op. cit.*, p. 483.

une impasse scénaristique, un *happy end* qui comme son nom l'indique mettrait un terme à la série. Alors quels défis relever, quelles menaces affronter ? Les scénaristes des deux séries choisissent de déplacer leurs créatures dans le temps, au XX^e siècle, dans le futur pour le monstre gothique, dans le passé pour le monstre cybernétique. On peut y voir un aveu d'échec, confirmé par la non-pérennité de ces titres, dont la spécificité tenait autant à l'origine de leur héros – science dévoyée – qu'à leur cadre référentiel – hors du cadre *mainstream* de Marvel. Dans les séries suivantes de Deathlok, Manning et le futur dystopique sont écartés. Le corps du cyborg devient un réceptacle pour d'autres esprits que celui de Manning, parfois une prison, comme pour ce pacifiste enfermé dans la machine de guerre¹. Deathlok devient en quelque sorte une « prothèse intégrale », puisque cet échange constitue un remplacement total du corps ou un transfert de cerveau, ce qui nous renvoie à une vue cartésienne du dualisme corps/esprit. Parfois réassigné à sa fonction de machine à tuer, parfois à son statut de bon soldat – il est intégré dans la série télévisée *Agents of SHIELD* en 2013 – Deathlok perd de sa spécificité originelle, le motif cyborgique passant au second plan pour deux raisons. D'abord parce que le comic book reflète dorénavant une réalité où les prothèses bioniques ne sont plus de la science-fiction, mais de la science en constant progrès. Ensuite parce que les scénaristes n'ont pas eu de vision aussi forte que Rich Buckler, inspiré par une époque où cette figure hybride n'avait pas encore été banalisée, récupérée, voire instrumentalisée, où le cyborg était encore objet de peurs, de rêves et de fantasmes science-fictionnels, ceux dont sont forgés les meilleurs récits.

Bibliographie

- Andrieu (Bernard) (dir..) : *Le Dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales*, Paris, CNRS Éditions, 2006
- Caidin (Martin) : *Cyborg* [1972], Denoël, 1975.
- Clute (John) & Nicholls (Peter) (eds.) : *The Encyclopedia of Science Fiction*, New York, St Martin's Griffin, 1995.
- Dantec (Maurice G.) : *Les Racines du mal*, Paris, Gallimard, 1995.
- Deathlok* (1974-1976), série parue dans différents numéros de la revue *Astonishing Tales*. Parue en France dans la revue *Frankenstein*.
- Deathlok* 1-4, Mini-série Marvel Comics, juillet–octobre 1990.

¹ Mini-série *Deathlok* 1-4, juillet–octobre 1990.

- Guïoux (Axel) : « Esthétiques cyborgiques », in Goffette (Jérôme) & Guillaud (Lauric) (dir.), *L'Imaginaire médical dans le fantastique et la science-fiction*, Paris, Bragelonne, 2011.
- Guïoux, A., Lasserre, E. & Goffette, J. : « Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle biomécanique », *Anthropologie et Sociétés*, 2004, Vol. 28, n° 3, p. 187-204. Disponible sur : <https://doctiktak.com/cyborg-approche-anthropologique-de-lhybridite-corporelle-bio-mecanique.html> (octobre 2018)
- Hables Gray (Chris) (ed.) : *The Cyborg Handbook*, New York, Routledge, 1995.
- Haraway (Donna) : *Le Manifeste cyborg et autres essais : science – fiction – féminisme* (À Cyborg Manifesto, 1985), Paris, Exils, 2007.
- Heinlein (Robert) : *Stranger in a Strange Land* (En terre étrangère), New York, Putnam, 1961.
- Kleinpeter (Edouard) (dir.) : *L'Humain augmenté*, Paris, CNRS Éditions, 2013.
- Pohl (Frederik) : *Man Plus*, New York, Random House, 1976.
- Sartre (Jean-Paul) : *La Nausée* [1938], Paris, France Loisirs, 1998.
- Toffler (Alvin) : *Le Choc du futur* (Future Shock, 1970), chapitre « Les cyborgs sont parmi nous », trad. Laroche S. et Metzger S., Paris, Denoël, 1971.

Promesses et périls de la cyborgisation masculine dans la trilogie *Iron Man*

Jules Sandeau

RIRRA21, Université Paul-Valéry-Montpellier

Dans ses travaux sur le rapport entre masculinité et technologie dans le cinéma américain¹, Charles-Antoine Courcoux identifie la résurgence d'un « paradigme technophobe » dans le paysage hollywoodien contemporain. À travers des analyses de films tels que *Matrix* (1999), *Confession d'un homme dangereux* (*Confessions of a Dangerous Mind*, 2002), *I, Robot* (2004) ou *Le Terminal* (*The Terminal*, 2004), il montre comment, à partir du milieu des années 1990, un grand nombre de productions hollywoodiennes mettent en scène un rapport entre masculinité et modernité technologique particulièrement antagonique. Mais s'il souligne ainsi la place centrale qu'occupe la figure du « héros technophobe » dans le paysage hollywoodien contemporain, Courcoux note également l'existence d'autres figures masculines qui ne se définissent pas au premier chef par une opposition à la modernité technologique et par l'affirmation de leur supériorité sur les machines. C'est notamment le cas de ce qu'il appelle le « héros polyvalent », expression par laquelle il désigne les protagonistes masculins qui entretiennent un rapport de grande proximité vis-à-vis de la technologie et s'intègrent aisément dans la société post-industrielle². Selon lui, les héros les plus emblématiques de cette tendance peuplent notamment

1 Voir notamment Courcoux (Charles-Antoine) : « You Have a Train to Catch! Notes sur le spectacle d'une masculinité aux prises avec la modernité » ; « Des machines et des hommes. D'une peur de la modernité technologique déclinée au féminin » ; « De la nécrose technologique au gouffre métallurgique. Darth Vader ou le choc de la conscience post-industrialisée » ; « Neo ou la matrice d'intelligibilité d'un nouveau rapport de l'homme à la technologie » ; et surtout, la somme que constitue l'ouvrage *Des machines et des hommes. Masculinité et technologie dans le cinéma américain contemporain*.

2 Courcoux (Charles-Antoine) : *Des machines et des hommes. Masculinité et technologie dans le cinéma américain contemporain*, pp. 334-78.

les genres cinématographiques dans lesquels le déguisement, la maîtrise des apparences ou le *dédoublé*ment sont des motifs centraux : les films de casse, comme *L’Affaire Thomas Crown* (*The Thomas Crown Affair*, 1999), les films d’espionnage, comme *Casino Royale* (2006), et les films de superhéros.

Iron Man est particulièrement emblématique de cette proximité avec la technologie qui caractérise le « héros polyvalent », notamment parce que ses super-pouvoirs ne sont pas innés ou enracinés dans sa biologie, mais dépendent d’artefacts technologiques¹. Cependant, même si le « héros polyvalent » entretient un rapport relativement harmonieux avec la technologie, il se construit aussi « pour une large part via une opposition à la modernité technologique » selon Courcoux². En d’autres termes, le « héros polyvalent » se caractérise par un rapport aux machines particulièrement ambivalent. Cet article se propose ainsi d’analyser les significations idéologiques précises de ce mélange de technophobie et de technophilie dans la trilogie *Iron Man* (2008, 2010, 2013), en remplaçant ces films dans le contexte états-unien du tournant des années 2010.

Mon hypothèse est que le discours ambivalent qu’ils tiennent sur le rapport entre masculinité et technologie s’enracine principalement dans les contradictions engendrées par le développement spectaculaire des technologies militaires et l’usage qui en a été fait par l’armée américaine dans le cadre des guerres d’Afghanistan et d’Irak suite aux attentats du 11 septembre. Les innovations technologiques en question touchent d’abord les armes utilisées par les soldats au combat, mais également les prothèses auxquelles ont recours les vétérans mutilés. En effet, l’armure d’Iron Man est à la fois une arme et une prothèse. Elle comporte des mitrailleuses, lance-flammes et missiles intégrés, ainsi que des propulseurs qui permettent au superhéros de voler à une vitesse égalant celle d’un avion de chasse. Mais elle s’apparente également à une prothèse grâce à laquelle Tony Stark surmonte les blessures qu’il a subies en Afghanistan. Certes, c’est surtout l’électro-aimant implanté dans son torse qui joue ce rôle, en empêchant les éclats d’obus qui lui ont pénétré le corps d’atteindre son cœur, mais l’armure est également thématifiée comme une prothèse tout au long de la trilogie, comme en témoigne le fait que le héros la qualifie lui-même de « prothèse high-tech » au début du second volet. S’il provoque alors le sénateur qui l’accuse d’être en possession d’une arme particulièrement dangereuse, reste que l’armure est effectivement présentée comme une sorte de prothèse qui aide Stark à se reconstruire physiquement et psychologiquement suite aux

1 Nowotny (Joanna) : « The Human Shell. The Iron Man Armour as an Agent of Heroism », p. 66.

2 Courcoux (Charles-Antoine) : *Des machines et des hommes*, p. 334.

expériences traumatiques qu'il a vécues en Afghanistan dans le premier *Iron Man* (2008), puis à New York dans le premier volet des *Avengers* (2012).

Afin de mettre en lumière le discours contradictoire que les *Iron Man* tiennent sur le rapport entre masculinité et technologie, j'étudierai d'abord la manière dont la trilogie associe la virilisation de son héros à un resserrement de ses liens avec les machines. Puis, après avoir étudié les raisons et les modalités de cette cyborgisation, je montrerai comment cette dépendance du héros masculin vis-à-vis de la technologie est exorcisée, notamment dans le dernier volet.

Paradoxe du « soldat cyborg »

Une comparaison entre Iron Man et Rambo, le héros militaire le plus emblématique de la génération précédente, permet de souligner la spécificité du rapport que le superhéros entretient avec la technologie. Dans *Rambo II : La Mission* (*Rambo: First Blood Part II*, 1985) – le plus gros succès de la série au box-office – le soldat incarné par Sylvester Stallone se définit en grande partie par un rejet des nouvelles technologies¹. Dès son parachutage dans la jungle vietnamienne, il se débarrasse de son équipement high-tech encombrant pour ne conserver que son couteau et son arc. Exhibant un corps hypermusclé vierge de toute trace de modernité technologique, Rambo est notamment opposé au personnage de Murdoch, le bureaucrate entouré d'ordinateurs que le héros détruit d'ailleurs rageusement à son retour de mission. À l'inverse, l'héroïsme de Tony Stark dépend entièrement d'innovations technologiques, comme l'illustre notamment le fait qu'une armure métallique high-tech garantisse la dureté de son corps au combat, là où Rambo constituait une incarnation emblématique des « hard bodies »² de l'ère Reagan en vertu de sa seule musculature. Loin de critiquer la place croissante que les nouvelles technologies occupent dans l'armée américaine, la trilogie *Iron Man* entérine au contraire cette omniprésence des machines. En d'autres termes, le « héros technologique »³ de ces films à succès apparaît comme une incarnation cinématographique de ce que certain-e-s ont analysé sous le terme de « soldat cyborg »⁴.

1 Pour une analyse plus approfondie du rapport de Rambo à la technologie dans *Rambo II : La Mission*, voir Courcoux (Charles-Antoine) : *op. cit.*, pp. 181-193.

2 Jeffords (Susan) : *Hard Bodies*, pp. 28-52.

3 Nowotny (Joanna) : *op. cit.*, p. 66

4 Voir notamment Robins (Ken) and Levidow (Les) : « Socializing the Cyborg Self: The Gulf War and Beyond », pp. 119-25 ; Gray (Chris Hables) : *Postmodern War: The New Politics of Conflict* ; Gray (Chris Hables) : « Posthuman Soldiers in Postmodern War », pp. 215-26 ;

Cristina Masters explique ainsi comment la remasculinisation de l'identité américaine après la défaite du Vietnam s'est fondée en grande partie sur la mise en avant d'une « techno-masculinité » qui visait notamment à retirer au corps du militaire sa vulnérabilité. La guerre du Golfe fut ainsi le théâtre d'une réinvention de la masculinité militaire américaine fondée sur un déplacement de l'humain vers la technologie : alors que le corps du soldat était jusqu'ici le lieu d'inscription privilégié de la masculinité militaire, celle-ci allait être dorénavant incarnée en premier lieu par la technologie utilisée par l'armée¹.

Au passage, on peut faire l'hypothèse que Rambo incarne un stade transitoire de ce transfert de la masculinité militaire de l'homme à la machine. Susan Jeffords a en effet souligné comment le corps de Rambo est apparenté à une machine de guerre, ce qui l'inscrit selon elle dans une tendance dominante des représentations de la guerre du Vietnam, qui consiste à construire la technologie militaire américaine comme un spectacle. Selon Jeffords, il s'agit par là de se concentrer sur les moyens plutôt que sur les fins de la guerre, mais également de faire disparaître les mutilations corporelles derrière une esthétique de la technologie, où cette dernière se substitue aux corps des soldats. En ce sens, le corps de Rambo n'est pas seulement un corps viril dont la dureté ne dépend pas de la technologie, mais également un « spectacle technologique » qui fonctionne comme une dénegation des corps humains réels². La manière dont le corps hyper-musclé de Rambo est assimilé à une machine témoigne ainsi déjà de l'opération idéologique, parachevée lors de la guerre du Golfe, qui consiste à déplacer la masculinité militaire de l'humain vers la technologie.

Iron Man s'inscrit indéniablement dans cette tendance, dans la mesure où, comme Rambo, il incarne l'idéal d'un corps-machine moins vulnérable que le corps humain par sa dimension technologique. La différence majeure entre ces deux figures est que le corps viril de Rambo est juste semblable à une machine, alors que celui d'Iron Man est une machine au sens propre. Plus précisément, c'est le corps du superhéros qui est totalement mécanique, tandis que celui de Tony Stark est plutôt un corps humain à l'intérieur d'une machine. Or cette insertion du biologique dans le mécanique est précisément ce qui caractérise le « soldat cyborg »³. De la même manière que l'idéologie du « soldat cyborg » fut, selon Masters, la réponse apportée par les États-

Masters (Cristina) : « Bodies of technology. Cyborg soldiers and militarized masculinities », pp. 112-32.

1 Masters (Cristina), *op. cit.*

2 Jeffords (Susan) : *The Remasculinization of America: Gender and the Vietnam War*, pp. 12-3.

3 Masters (Cristina) : *op. cit.*, p. 115.

Unis à la blessure du Vietnam, le récit des origines d'Iron Man dans le premier film construit le superhéros technologique comme une réponse à la vulnérabilité du corps de Tony, pénétré par des éclats d'obus en Afghanistan. Féminisé par sa condition de victime civile, conformément aux discours genrés dominants l'après 11 septembre, qui opposèrent de manière binaire les victimes féminines aux sauveteurs et soldats masculins¹, Tony se revirilise donc en se transformant en un « soldat cyborg » dont le corps est protégé par une carapace technologique hypermasculine.

Cependant, comme l'a souligné Masters, cette redéfinition de la masculinité militaire tend paradoxalement à « féminiser » le corps des soldats. Tandis que les armes deviennent le lieu d'inscription privilégié de la masculinité militaire, les soldats sont redéfinis avant tout comme des vies à protéger², et donc placés dans une position culturellement perçue comme féminine. La manière dont la trilogie Iron Man exorcise cette menace de féminisation consiste d'abord en un resserrement des liens entre le héros et la technologie militaire qu'il utilise. Cette stratégie apparaît notamment dans le discours que les films tiennent sur la multiplication des drones de combat au sein de l'armée américaine, qui est emblématique de la cyborgisation des militaires analysée par Masters.

Un « pilote sans avion »

Dans *Théorie du drone*, Grégoire Chamayou souligne les conséquences de l'utilisation de ces engins sans pilote sur les idéaux guerriers traditionnels. Selon lui, la possibilité offerte par le drone de tuer l'ennemi sans jamais être soi-même exposé à la mort a produit une « crise dans l'éthos militaire ». Appréhendé à l'aune des valeurs viriles et militaires traditionnelles (courage, sacrifice, héroïsme, etc.), le fait de tuer par l'intermédiaire d'un drone, et donc d'« écrabouiller l'ennemi sans jamais risquer sa peau », apparaît en effet comme le « summum de la lâcheté et du déshonneur »³. Cela explique en partie la résistance des officiers de l'Air Force face à la généralisation des drones, qui ne menaçait pas seulement « leur emploi, leur qualification professionnelle et leur position institutionnelle », mais aussi, « plus fondamentalement, leur prestige viril,

1 Drew (Julie) : « Identity crisis: gender, public discourse, and 9/11 », *Women and Language*, 27, 2004, p. 71-78 ; Faludi (Susan) : *The Terror Dream: Myth and Misogyny in an Insecure America* ; Pitchford-Hyde (Jenna) : « Bare Strength: representing veterans of the desert wars in US media », p. 46.

2 Masters (Cristina) : *op. cit.*, pp. 115, 125

3 Chamayou (Grégoire) : *Théorie du drone*, p. 141.

en grande partie lié à la prise de risque »¹. Chamayou remarque ainsi que l'expression utilisée par les militaires pour parler des drones, « unmanned aerial vehicle », est particulièrement appropriée puisque le péril associé à ces engins est bien, pour les militaires, d'être « unmanned », au sens de dévirilisés.

Dans une scène du premier Iron Man, le colonel Rhodes tient le discours suivant à un groupe, exclusivement masculin, de jeunes pilotes de l'Air Force :

L'avenir du combat aérien sera-t-il avec ou sans hommes (*manned or unmanned*)? D'après mon expérience, aucun drone ne pourra jamais surpasser l'instinct d'un pilote, sa perspicacité, [sa] capacité à évaluer une situation et son issue, [son] jugement.

Sur quoi Tony Stark arrive à l'improviste et lance : « Pourquoi pas un pilote sans avion ? »². Le « pilote sans avion » qu'est Iron Man renverse donc la logique de dronisation à l'œuvre dans l'Air Force : alors que les partisans des drones promeuvent des avions sans hommes, le superhéros s'impose comme un *homme sans avion*.

À travers le personnage d'Iron Man, le film fantasma ainsi une revirilisation des pilotes qui passe par une exposition au danger et à la mort. Il s'agit notamment de replacer le corps masculin au cœur du combat, là où les drones visent au contraire à l'en extraire pour le protéger, conformément à l'idéal de la « guerre à zéro mort ». Même si Iron Man est protégé par son armure, de nombreuses scènes insistent sur la vulnérabilité de Tony et sur les risques pris par celui-ci. Pepper Potts, sa secrétaire et future petite amie, le menace ainsi de démissionner lorsque, à peine rentré de sa première intervention en Afghanistan, il lui explique qu'il va repartir au combat. Face à un personnage féminin qui refuse l'affrontement par peur de la mort (« Tu vas te tuer, Tony »³), le héros peut alors personnifier les valeurs militaires traditionnelles, en se déclarant « prêt à mourir »⁴ pour une cause qu'il sait être juste. La propension du personnage au sacrifice héroïque est à mettre en relation avec cette revalorisation d'un *éthos* militaire menacé par les drones. Il suffit de penser à la fin du premier volet des *Avengers*, où Tony n'hésite

1 *Ibid.*, p. 142.

2 Rhodes : « The future of air combat. Is it manned or unmanned? I'll tell you, in my experience, no unmanned aerial vehicle will ever trump a pilot's instinct, his insight, that ability to look into a situation beyond the obvious and discern its outcome, or a pilot's judgement. » – Stark : « Colonel? Why not a pilot without the plane? »

3 Pepper : « You're going to kill yourself, Tony. I'm not going to be a part of it. »

4 Sur l'importance de cette disposition dans l'éthos militaire traditionnel, voir Chamayou (Grégoire) : *op. cit.*, p. 139

pas à mettre sa vie en péril pour sauver la population de New York en accompagnant un missile nucléaire dans le portail ouvert par Loki.

Afin d'exorciser la menace de dévirilisation que personnifient les opérateurs de drones qui pilotent leur engin à distance, loin du danger, Iron Man replace en quelque sorte l'opérateur à l'intérieur du drone. Les scènes de combat alternent en effet entre des plans de l'armure en action, et des plans sur le visage de Tony qui la pilote de l'intérieur grâce à une interface numérique. Ce dispositif de mise en scène apparente le héros à un opérateur pilotant un drone à distance, et souligne donc d'autant plus ce qui les distingue : le fait que Tony est au cœur du combat et donc exposé, comme son drone, au feu de l'ennemi. Cette coïncidence du pilote avec son drone qu'incarne Iron Man, est soulignée dans la scène du premier volet où l'armée américaine prend le superhéros pour un drone et envoie deux avions de chasse pour l'abattre. Tout en évitant les missiles, Tony discute au téléphone avec le colonel Rhodes qui supervise l'opération et soupçonne l'engin volant d'appartenir à son ami, mais sans se douter qu'il s'agit de lui en personne. Lorsque Tony lui avoue : « Je suis désolé, c'est moi », le colonel le réprimande : « Ce n'est pas un jeu. Tu n'as pas à envoyer du matériel civil dans ma zone de combat ». À quoi Tony répond, sur un ton beaucoup plus grave que celui qu'il adoptait jusqu'ici : « Ce n'est pas du matériel civil. Je suis à l'intérieur. C'est une combinaison. C'est moi ! »¹.

Cette réplique témoigne de la manière dont le superhéros exorcise la menace de dévirilisation renfermée par les drones grâce à une plus grande proximité avec la technologie, qui relève presque d'une fusion avec la machine puisque Tony commence par affirmer qu'il est « à l'intérieur » de la machine, avant de déclarer qu'il s'agit de lui : « C'est moi ! ». En d'autres termes : « Je suis la machine », ou, comme il le dira lui-même au début du deuxième volet : « Le costume et moi ne faisons qu'un »².

Masculinité et technodépendance

Le resserrement des rapports de Tony avec la technologie est souligné tout au long de la trilogie. Dans le troisième volet, le héros s'implante même des puces dans le corps, qui lui permettent d'attirer les différents composants de son armure, laquelle se trouve ainsi directement reliée à son

1 Stark : « I'm sorry, it is me (...). » – Rhodes : « No, see, this isn't a game. You do not send civilian equipment into my active war zone. You understand that? » – Stark : « This is not a piece of equipment. I'm in it. It's a suit. It's me! »

2 « The suit and I are one. »

système nerveux. La scène où Tony s'injecte les puces dans le bras annonce d'ailleurs une métaphore centrale du film qui problématise la dépendance de Tony aux technologies en la rapprochant d'une addiction à la drogue, parallèle facilité par la persona de Robert Downey Jr., dont le passé de toxicomane est abondamment médiatisé. *Iron Man 2* présentait déjà la dépendance de Tony vis-à-vis des technologies comme dangereuse. La vie du héros y est en effet menacée par la forte toxicité du réacteur qui lui a été implanté dans le torse au début du premier film, suite à ses blessures en Afghanistan. Cette technologie joue plutôt le rôle de prothèse pour le héros, mais les films tendent à brouiller la distinction entre ce qui relève de l'arme et de la prothèse. En effet, l'armure est aussi une prothèse pour Tony, comme je l'ai déjà souligné, et le réacteur qui alimente l'électroaimant est également utilisé par le superhéros comme une arme, de sorte que l'armure et le réacteur forment un tout indissociable que l'on peut voir, au choix, comme une « prothèse militarisée » ou comme une « arme prothétique ».

Cette manière de transformer la prothèse d'un blessé de guerre en arme vise à contrebalancer ses connotations dévirilisantes. En tant qu'appendice technologique qui rappelle ce qui a été perdu au combat, la prothèse ramène le militaire au statut de victime, fortement associé dans l'imaginaire de l'après 11 septembre, à la faiblesse et à la féminité. Dans son analyse des représentations médiatiques des vétérans durant cette période, Jenny Pitchford-Hyde soutient ainsi que l'invisibilisation initiale des soldats mutilés après les attaques du 11 septembre était liée au récit masculiniste dominant qui posait l'armée américaine comme la force masculine chargée de protéger la population féminisée¹. Cette dichotomie genrée est d'ailleurs patente dans le premier épisode des *Avengers* qui rejoue les attaques du 11 septembre en opposant l'équipe presque exclusivement masculine des superhéros sauveurs aux victimes personnifiées notamment par une femme déclarant à la télévision : « Captain America m'a sauvé la vie. Peu importe où il est, et peu importe où ils sont tous, je voudrais juste leur dire merci »².

Même si la cyborgisation progressive de Tony prend la forme d'une virilisation, le réacteur reste donc, en tant que prothèse, la marque de sa blessure originelle, et donc d'une vulnérabilité qui le renvoie, dans l'imaginaire patriarcal, du côté du féminin. De surcroît, la remasculinisation du héros est entièrement fondée sur des innovations technologiques avec lequel il entretient un rapport de plus en plus intime et dont il devient extrêmement dépendant. Or le fait que sa masculinité dépende ainsi

1 Pitchford-Hyde (Jenna) : *op. cit.*

2 « Captain America saved my life. Wherever he is, and wherever any of them are, I would just... I would wanna say thank you. »

d'artefacts technologiques la rend plus précaire à deux égards. Tout d'abord parce que Tony se retrouve ainsi dans la position « féminine » d'humain vulnérable protégé par une technologie masculine. Mais aussi parce que la virilité qu'il acquiert grâce à ses machines met en évidence le caractère construit de sa masculinité, là où l'idéologie patriarcale justifie traditionnellement la domination masculine grâce à une conception essentialiste du genre qui enracine masculinité et féminité dans une supposée essence biologique¹.

Pour toutes ces raisons, les films redéfinissent finalement le rapport de Tony aux technologies. Ce renversement technophobe consiste, d'une part, à conférer au héros une position de prééminence sur les machines et, d'autre part, à desserrer le lien trop intime qu'il a noué avec elles.

« Un homme nouveau » : la dé-cyborgisation de Tony Stark

Alors que, dans le premier film, les armures étaient essentiellement une source de pouvoir pour le héros, *Iron Man 3* insiste beaucoup plus sur le danger qu'elles représentent pour Tony, dans la lignée du deuxième opus qui liait la contamination de son sang à son utilisation trop fréquente des armures. Outre la mise en avant du thème de l'addiction, le troisième volet présente l'armure comme un être quasi autonome, ou menaçant de s'autonomiser. On peut notamment penser à la scène où Tony fait face à son masque comme s'il s'agissait d'un antagoniste potentiel, ou encore à celle du cauchemar dans laquelle une armure pénètre dans la chambre conjugale et immobilise Pepper pendant que le héros est en train de dormir. Le film mobilise également une iconographie christique dont Charles-Antoine Courcoux a souligné la récurrence dans les productions hollywoodiennes centrées sur un héros technophobe². Après avoir atterri dans le Tennessee, Tony doit en effet traîner son armure à la manière de Jésus portant sa croix³. Redéfinie comme un fardeau, la technologie qui avait permis au héros de se reviriliser sera finalement détruite dans un feu d'artifice où Tony commande l'explosion de toute sa collection d'armures.

1 Evdokia Stefanopoulou soutient ainsi que la trilogie met en évidence le caractère socialement construit et performatif de la masculinité de son héros. Stefanopoulou (Evdokia) : « Iron Man as Cyborg: Between Masculinities ».

2 Courcoux (Charles-Antoine) : *op. cit.*, pp. 460-74.

3 Dans le même esprit, le président des États-Unis est immobilisé dans une armure que le méchant a attachée en position christique au-dessus d'un pétrolier qu'il compte faire exploser.

Après avoir insisté sur la relation de plus en plus intime que Tony entretient avec ses machines (en lui faisant déclarer par exemple : « Mes armures sont une partie de moi »¹), le film lui permet donc finalement de se dissocier d'elles, de se « dé-cyborgiser ». Cela passe notamment par l'assimilation des protagonistes à des personnages archétypaux de conte de fées. Le méchant Killian crache du feu et exhibe un torse recouvert de dragons. Pepper est quant à elle placée dans la position de la princesse retenue prisonnière par le dragon, et que Tony, le chevalier en armure, vient secourir. Le modèle du chevalier redonne ainsi à l'armure d'Iron Man le statut d'équipement utilisé temporairement par Tony pour accomplir sa quête, et finalement délaissé sans que cela fragilise son identité de héros, comme en témoigne sa réplique finale : « Vous pouvez me prendre ma maison. Tous mes trucs et mes jouets. Mais il y a une chose que vous ne pourrez pas m'enlever : je suis Iron Man »².

La dernière scène montre également Tony jeter son réacteur-prothèse dans l'océan après s'être fait enlever du torse les éclats d'obus qu'il avait reçus en Afghanistan. Cette conclusion fantasmait ainsi une guérison des mutilations de guerre qui prend la forme d'une purification du corps humain de toute trace de technologie³. À l'inverse, les ennemis qu'affronte Tony dans ce troisième volet sont condamnés pour avoir placé une confiance dans le progrès technologique. Il s'agit en effet principalement de militaires invalides qui ont eu recours à la génétique pour régénérer leurs membres amputés. Alors que les technologies prothétiques utilisées par Tony restaient distinctes de son corps, les méchants acceptent quant à eux que leur corps soit technologiquement modifié, et sont punis en étant transformés en de véritables bombes humaines. Ces figures repoussoirs soulignent ainsi la nécessité pour le héros de préserver son intégrité corporelle de toute contamination technologique, et de rester dans un rapport purement instrumental avec les machines.

Cette idée est également symbolisée par le fait que Tony ramasse un tournevis par terre après avoir jeté sa prothèse à l'eau. En soulignant ainsi l'attachement du héros à un outil particulièrement rudimentaire, le film s'inscrit dans une tendance technophobe que Courcoux a identifiée dans le cinéma hollywoodien contemporain, et qui consiste à valoriser des formes de technologie plus primitives contre des machines « plus modernes, plus

1 « And my suits, they're uh... (...) They're part of me. »

2 « You can take away my house. All my tricks and toys. One thing you can't take away... I am Iron Man. »

3 Pour une critique de la représentation que ce final propose du handicap, voir Wagner (Travis) : « "My Suits... They're a Part of Me": Considering Disability in the Iron Man Trilogy », pp. 4-11.

imposantes et dysfonctionnelles »¹. Mais surtout, le tournevis sert ici à réaffirmer la prééminence de l'homme sur les machines en tant qu'artisan, ou, pour reprendre le surnom que se donne Tony, en tant que « mécan^o » (« The Mechanic »). C'est dans le même sens qu'il faut comprendre les passages, récurrents tout au long de la trilogie, où le héros construit des machines en mettant « la main à la pâte ». Ces scènes de « bricolage » réaffirment entre autres son statut de créateur et exorcisent ainsi le danger représenté à la fois par l'autonomisation des machines et par le devenir-machine de Tony lui-même.

En résumé, le héros doit montrer qu'il n'est pas une machine, mais un mécano, qu'il n'est pas une créature, mais un créateur. Pour cela, il doit se réengendrer afin d'exorciser la cyborgisation qu'il a subie au début du premier volet, lorsque le professeur Yinsen l'a ramené à la vie en lui implantant un électroaimant dans le torse. Dès cette renaissance en héros-cyborg, Tony s'était imposé comme son propre créateur en perfectionnant sa prothèse et en concevant l'armure de l'Iron Man. Le travail idéologique du troisième volet consiste à redéfinir cet auto-engendrement comme une émancipation de l'emprise des machines, qui passe par une mise à distance de ces dernières. La dépendance de Tony vis-à-vis de la technologie est alors présentée rétrospectivement comme le symptôme d'un désir de régression infantile, voire préœdipienne, qu'il doit dépasser pour s'accomplir en tant qu'homme. Dans la dernière scène, il déclare ainsi :

Mon armure n'était ni une distraction, ni un hobby. C'était un cocon. Et je suis maintenant un homme nouveau.²

Le fait que cet « homme nouveau » reste incontestablement un représentant de la masculinité hégémonique³ est confirmé par la manière dont la trilogie lie le rapport de Tony Stark à la technologie et celui qu'il entretient avec femmes. Sa relation avec Pepper Potts est en effet placée sous le signe de la dépendance dans le premier volet, notamment parce que son

1 Courcoux (Charles-Antoine) : *op. cit.*, p. 180.

2 « So if I were to wrap this up tight with a bow or whatever, I guess I'd say my armor was never a distraction or a hobby, it was a cocoon, and now, I'm a changed man. »

3 Définie par Raewyn Connell (*Masculinités : Enjeux sociaux de l'hégémonie*, p. 74) comme « la forme de masculinité qui est culturellement glorifiée au détriment d'autres formes » et « qui incarne la réponse acceptée à un moment donné au problème de la légitimité du patriarcat », ou en d'autres termes, « ce qui garantit (ou est censé garantir) la position dominante des hommes et la subordination des femmes ». Le film établit d'ailleurs sans ambiguïté la supériorité de la masculinité de Tony sur celle du Colonel Rhodes qui, en tant que Noir, est le représentant d'une « masculinité marginalisée » selon les termes de Connell (*op. cit.*, p. 78-80). Cette hiérarchie raciale est notamment construite à travers le rapport que les deux personnages entretiennent avec la technologie : alors que Tony reste le maître des machines dont il est le créateur, Rhodes perd le contrôle de son armure ou en est dépossédé à plusieurs reprises.

assistante joue pour lui le rôle d'une mère sans qui il serait « incapable de lacer ses chaussures »¹. De même, lorsqu'Obadiah lui vole le réacteur-prothèse implanté dans son torse, le héros est sauvé de la mort par son assistant-robot Dum-E qui lui apporte son ancien réacteur, lequel avait été mis sous verre par Pepper avec la mention « Preuve que Tony Stark a un cœur »². Cette dépendance vis-à-vis des machines et des femmes disparaîtra définitivement à la fin de la trilogie, lorsque Tony réaffirmera sa prééminence en tant que « mécan^o ». Alors que c'est lui qui avait été « réparé » par Dum-E et Pepper dans le premier film³, ce rapport s'est inversé à la fin du troisième, comme en témoigne le fait que Tony récupère le robot dans les ruines de sa maison pour le réparer, ainsi que les termes dans lesquels il déclare à Pepper qu'il va la guérir du virus que lui a injecté Killian : « Je pense que je peux te soigner. C'est ce que je fais. Je répare les choses »⁴. Dans la mesure où les mutations génétiques qui affectent Pepper lui confèrent des super-pouvoirs, on peut également soutenir que le héros masculin ne neutralise pas seulement ici sa dépendance vis-à-vis des machines et des femmes, mais également la menace d'un empowerment de ces dernières. De la même manière que Tony peut finalement détruire ses armures qui menacent de s'autonomiser en réaffirmant son statut de créateur – celui qui a donné la vie et peut donc la retirer –, c'est en tant que « mécan^o » qu'il va « guérir » Pepper de ses super-pouvoirs. Même si ce motif reste relativement peu développé dans *Iron Man 3*, il est donc possible de déceler ici des traces du lien, récurrent dans le cinéma hollywoodien contemporain, entre technophobie et peur de l'émancipation féminine⁵, que l'on retrouve la même année dans un film comme *Her* (2013).

Au terme de sa maturation, Tony s'est non seulement imposé comme un créateur, un « mécan^o », mais également comme un père. Alors qu'il était placé dans la position du fils dans les deux premiers volets (celui d'Obadiah et de Yinsen dans le premier, et celui de son père biologique, Howard Stark, dans le second), il devient lui-même le père symbolique d'un jeune garçon dans le troisième. En subordonnant les machines qui fragilisaient sa

1 Pepper : « I actually don't think that you could tie your shoes without me. » – Tony : « I'd make it a week. Sure. » – Pepper : « Really? »

2 « Proof that Tony Stark has a heart. »

3 Voir également la scène où Pepper lui insère un nouveau réacteur dans le torse parce qu'il ne peut pas le faire tout seul.

4 « I think I can get you better. That's what I do. I fix things. » Cette réplique témoigne de l'évolution du héros qui passe progressivement de guerrier à guérisseur, puisque le fabricant d'armes égoïste qui répandait la mort se transforme au cours de la trilogie en une figure héroïque plus humaine et altruiste qui lutte pour la préservation de la vie.

5 Voir notamment Courcoux (Charles-Antoine) : « Des machines et des hommes. D'une peur de la modernité technologique déclinée au féminin », p. 229-248.

masculinité, Tony a ainsi conforté sa position hégémonique au sein de l'ordre patriarcal. Le statut de père et de « mécano », que Tony a définitivement acquis à la fin du troisième volet, persiste au-delà de la trilogie. Dans *Captain America: Civil War* (2016) et *Spiderman: Homecoming* (2017), il joue un rôle de père de substitution pour Spiderman, comparable à celui qu'il avait vis-à-vis du jeune garçon dans *Iron Man 3*. Là encore, il offre des gadgets technologiques qu'il a conçus au jeune homme qu'il a pris sous son aile. Cette image déborde même les films produits par le studio Marvel, comme en témoigne la vidéo de 2015 réalisée par Limbitless Solutions, une organisation à but non lucratif spécialisée dans la fabrication de prothèses, dans laquelle Robert Downey Jr. offre un bras bionique inspiré de l'armure d'Iron Man à un enfant de 7 ans né avec un bras partiellement développé.

Conclusion

En se définissant ainsi comme un père, un créateur et un mécano, la figure de Tony Stark peut donc personifier une masculinité qui tire son pouvoir de la technologie tout en gardant le pouvoir sur elle. Cette évolution du personnage permet ainsi de gérer le rapport contradictoire de la masculinité américaine vis-à-vis de la technologie, qui oscille entre technophilie et technophobie, et l'on peut supposer que cette dimension idéologique de la trilogie a contribué en grande partie à son succès exceptionnel au *box-office*.

Bibliographie

- Chamayou (Grégoire) : *Théorie du drone*, Paris, La Fabrique, 2013.
- Connell (Raewyn) : *Masculinités : Enjeux sociaux de l'hégémonie*, Amsterdam, 2014.
- Courcoux (Charles-Antoine) : « You Have a Train to Catch! Notes sur le spectacle d'une masculinité aux prises avec la modernité », *Décadrages*, n° 6, 2005, pp. 48-59.
- Courcoux (Charles-Antoine) : « Des machines et des hommes. D'une peur de la modernité technologique déclinée au féminin », in Guido (Laurent) (dir.), *Les Peurs de Hollywood. Phobies sociales dans le cinéma fantastique américain*, Lausanne, Antipodes, 2006, pp. 229-48.
- Courcoux (Charles-Antoine) : « De la nécrose technologique au gouffre métallurgique. Darth Vader ou le choc de la conscience post-industrialisée », *Décadrages*, n° 8-9, 2006, pp. 76-84.

- Courcoux (Charles-Antoine) : « Neo ou la matrice d'intelligibilité d'un nouveau rapport de l'homme à la technologie », *Alliage*, n° 71, 2013, pp. 146-158.
- Courcoux (Charles-Antoine) : *Des machines et des hommes. Masculinité et technologie dans le cinéma américain contemporain*, Chêne-Bourg, Georg éditeur, 2017.
- Drew (Julie) : « Identity crisis: gender, public discourse, and 9/11 », *Women and Language*, 27, 2004, pp. 71-78.
- Faludi (Susan) : *The Terror Dream: Myth and Misogyny in an Insecure America*, New York, Picador, 2007.
- Gray (Chris Hables) : *Postmodern War: The New Politics of Conflict*, New York, The Guilford Press, 1997.
- Gray (Chris Hables) : « Posthuman Soldiers in Postmodern War », *Body & Society*, 9(4), 2003, pp. 215-226.
- Jeffords (Susan) : *The Remasculinization of America: Gender and the Vietnam War*, Bloomington, Indiana University Press, 1989.
- Jeffords (Susan) : *Hard Bodies*, New Brunswick, Rutgers University Press, 1994.
- Masters (Cristina) : « Bodies of technology. Cyborg soldiers and militarized masculinities », *International Feminist Journal of Politics*, 7(1), 2005, pp. 112-132.
- Nowotny (Joanna) : « The Human Shell. The Iron Man Armour as an Agent of Heroism », *E-Journal zu Kulturen des Heroischen*, 4(1), 2016, pp. 65-78.
- Pitchford-Hyde (Jenna) : « Bare Strength: representing veterans of the desert wars in US media », *Media, Culture & Society*, 39(1), 2016, pp. 45-61.
- Robins (Ken) and Levidow (Les) : « Socializing the Cyborg Self: The Gulf War and Beyond », p. 119-125, in Gray (Chris Hables) (dir.), *The Cyborg Handbook*, New York, Routledge, 1995.
- Stefanopoulou (Evdokia) : « Iron Man as Cyborg: Between Masculinities », *Gender Forum*, n° 62, 2017, pp. 21-38.
- Wagner (Travis) : « “My Suits... They’re a Part of Me”: Considering Disability in the Iron Man Trilogy », *Cinephile: The University of British Columbia’s Film Journal*, 9(1), 2013, pp. 4-11.

**Un imaginaire prothétique actuel
déployé tout azimut**

***Limbo* de Bernard Wolfe**

Une investigation prothétique

Jérôme Goffette

Université Claude Bernard Lyon 1 – EVS, UMR 5600

Limbo, de Bernard Wolfe, est peut-être l'investigation prothétique la plus frappante de la science-fiction. Publié en 1952, ce roman se situe à un point nodal de l'histoire, mêlant les gueules cassées et amputés des deux guerres mondiales, la cybernétique en plein essor, l'interrogation psychanalytique de nos ressorts intimes, et les premiers pas de ces Trente Glorieuses qui furent à la fois une explosion technique, une transformation des mœurs et un affrontement politique. Dans ce roman touffu – 731 pages – le passage à une société prothétique n'est pas seulement pensé comme la compensation d'un manque, mais comme la transformation en profondeur de l'*Homo faber*. En effet, comment mieux exprimer le changement de notre condition humaine qu'en transformant notre main en un objet artificiel qui, à la fois, se saisit différemment du monde et modifie notre identité et notre intimité ?

À cet égard, *Limbo* fait écho à d'autres œuvres majeures. On doit penser aux tableaux d'Otto Dix, frappés par la violence faite aux corps pendant la Première Guerre mondiale, peignant d'étranges collages de troncs déformés et de prothèses mécaniques¹. *Limbo* fait écho, aussi, à Francis Bacon qui, à l'issue de la Seconde Guerre, nous montrent des méditations picturales sur la condition humaine, mixte humain-machine-animal-spiritualité².

Le personnage principal de *Limbo*, le Dr. Martine, d'abord neurochirurgien, se retrouve intégré dans une unité de chirurgie militaire lors de la Troisième Guerre mondiale. Il répare les vivants comme il peut ; il ampute les membres déchiquetés ; il assiste à une guerre encore plus

1 Voir par exemple *Die Skatspieler* ou *Kartenspielende Kriegskrüppell* (Les Joueurs de skat), huile et collage (110×87cm), 1920, Neue Nationalgalerie (Berlin).

2 Voir par exemple *Painting 1946*, huile sur toile (198x132cm), New York, 1946, Museum of Modern Art.

déshumanisée que les précédentes puisque l'orchestration des frappes est confiée à un système informatique, plus efficace et rapide qu'un état major. Le roman est à la fois descriptif, grinçant, cru et savant. Le titre lui-même a trait aux prothèses, puisque « limbo » renvoie à la fois à *limb*, le membre, et à *limbo*, les limbes, c'est-à-dire un état transitionnel et vague, voire un capharnaüm. *Limbo* est le roman de l'aube de l'âge prothétique, le roman du couplage problématique de l'organique et du mécanique. Dans une enquête menée par la revue *Science Fiction Studies* auprès d'auteurs et d'universitaires, certains – comme Katherine Hayles – le citent son nom quand on les questionne sur les romans de science-fiction injustement négligés¹ (beaucoup citent aussi Cordwainer Smith²).

L'histoire du livre de B. Wolfe est elle-même extravagante, avec des versions tronquées tant en américain qu'en français. Le texte intégral n'est accessible en anglais que depuis 2010, et en français depuis 2016, grâce à la nouvelle traduction de Patrick Dusoulier (avec le soutien de Gérard Klein). À ce propos, Alice Ray³ souligne ceci :

Limbo. Ce titre ne résonne pas comme il le devrait dans l'esprit de tous les lecteurs, amateurs ou non de science-fiction. Son histoire éditoriale chaotique, que ce soit dans la sphère anglophone ou dans la sphère francophone, et le peu d'informations que l'on possède sur son auteur, entourent cet ouvrage de Bernard Wolfe (1915-1985) d'une aura de mystère. Considéré par certains comme l'un des chefs-d'œuvre de la science-fiction du XX^e siècle, comme « l'une des œuvres les plus puissantes, foisonnantes, de toute la Science-Fiction contemporaine » (Curval, 1997), *Limbo* n'a pourtant pas bénéficié d'une diffusion de premier ordre. De plus, la première traduction française de ce roman (1955) s'est révélée avoir amputé le texte original dans des proportions considérables.

C'est une triste ironie que l'un des plus grands romans de l'amputation nous soit parvenu amputé d'un quart pendant soixante ans – les passages réflexifs étant particulièrement charcutés. En prenant appui sur la traduction de 2016, nous voudrions ici montrer à quel point il a su s'emparer des multiples problématiques de la prothétisation et travailler chacune de leurs tensions. Comme l'indique Alice Ray, « *Limbo* est l'exemple parfait du roman de SF qui, au-delà du divertissement, se pose comme un laboratoire d'expérimentation (politique, social et scientifique) et de pensée. »⁴

1 *Science fiction Studies*, n° 61, vol. 20, nov. 1993. Textes publiés par les éditeurs.

2 Voir dans le présent ouvrage le texte de Brian Munoz sur un chapitre du cycle *Les Seigneurs de l'Instrumentalité*.

3 Ray (Alice) : « Retraire Limbo : le syndrome littéraire du membre fantôme », *Res Futuræ*, n° 9, 2017, pp. 1-31.

4 Ray (Alice) : *op. cit.*, p. 3.

Le carnet : noyau du texte

*Limbo*¹ est publié en 1952. On sort alors de l'après-guerre pour entrer dans la guerre froide (Guerre de Corée : 1950-53). L'heure est à l'escalade nucléaire – les États-Unis viennent de faire exploser leur première bombe H. Il s'agit d'une période d'effervescence théorique et technologique, avec les travaux de Norbert Wiener² sur la cybernétique et la mise au point du premier ordinateur, ENIAC (1945, financé par l'armée). L'époque s'éprend aussi de l'absconse sémantique générale d'Alfred Korzybski³. L'importance de ce contexte historique et politique est bien expliquée par David Seed, dans l'article qu'il a consacré la *Limbo*⁴.

Le noyau du roman est constitué d'un *Carnet* (p. 361-400), rédigé le 18 oct. 1972 dans le Congo belge par le Dr Martine. Ce médecin, spécialiste du cerveau, a été réquisitionné dans une unité mobile volante chargée d'opérer les blessés de la Troisième Guerre mondiale. B. Wolfe la dessine comme un accomplissement des deux précédentes. La guerre de 1914-1918 avait été la première à être mondiale et mécanisée : le temps des élégants cavaliers avait cédé la place aux hommes de troupe, à l'artillerie, aux premiers blindés et avions. La seconde s'était caractérisée par son aspect totalitaire et industriel, avec l'importance de la logistique, de l'aviation et des bombes atomiques. La Troisième, entre les blocs Est et Ouest, se place encore un cran au-dessus car elle est presque uniquement aérienne ; elle utilise massivement l'atome ; et chacun des deux blocs recourt à une machine informatique comme stratège. De chaque côté, une EMSIAC – *Electronic Military Strategy Integrator and Calculator* (p. 251) – assure la coordination et le commandement. L'idée est d'ailleurs aussi présente, cette même année 1952, dans le premier roman de Kurt Vonnegut⁵. Tous deux s'inspirent de l'ENIAC – *Electronic Numerical Integrator And Computer* – utilisé par l'armée américaine pour le calcul balistique des tirs.

1 Cette édition est prise comme édition de référence : Wolfe (Bernard) : *Limbo*, Paris, trad. P. Dusoulier, Livre de Poche, 2016. Dans la suite du texte, par souci de concision, nous nous contenterons d'indiquer la pagination.

L'édition américaine de référence est celle-ci (malheureusement épuisée) : Wolfe (Bernard) : *Limbo*, Yardley (Pennsylvania), Westholme Publishing, 2010.

- 2 Wiener (Norbert) : *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York, Wiley, 1948.
- 3 Korzybski (Alfred) : *Science and Sanity: An Introduction to Non Aristotelian Systems and General Semantics*, Second edition, Lancaster, (Pennsylvania), Science Press, 1941.
- 4 Seed (David) : « Deconstructing the Body Politic in Bernard Wolfe's *Limbo* », *Science Fiction Studies*, n° 72, vol. 24, part. 2, juillet 1997.
- 5 Vonnegut (Kurt) : *Player piano*, New York, Charles Scribner's Sons, 1952. Dans ce roman, la machine porte le nom d'EPICAC.

Le carnet du Dr Martine est un texte rédigé de façon fébrile, après des heures passées à opérer les corps éclatés et éventrés :

Presque minuit. Crevé. Pas moyen de dormir. Putain de bataille quelque part du côté de Tunis, les blessés arrivent par tombereaux entiers. Presque onze heures passées à opérer dans l'avion chirurgical. (p. 353)

C'est un texte exutoire et sarcastique, en même temps qu'un effort pour comprendre et se sortir de cette nasse affreuse où les humains ne sont plus que des accessoires consommables pour un système informatique.

Cliquetis infernal du téléscripateur dans la cabine avant – EMSIAC, moulin à paroles électronique. Pas de Hamlet dans les tubes à vide d'EMSIAC [...]. EMSIAC est le seul esprit sain : il sait exactement ce qu'il veut. Ce qui suffit en soi pour se poser la question de ce qu'est un esprit sain. (p. 354)

[Norbert Wiener] avait raison. La 'bureaucratie bienveillante' était bel et bien planifiée – par deux groupes militaires cybernétisés, chacun pensant tout naturellement œuvrer uniquement pour se défendre, pour préserver la civilisation. [...] Le résultat est la Troisième Guerre mondiale, dans laquelle nous sommes tous ballottés d'un continent à l'autre par les cliquetis impérieux de deux machines à calculer profondément enfouies quelque part sur le globe – et les armadas aériennes, dont chaque appareil est équipé de son petit téléscripateur. [Ils] volent autour de la planète en répandant dans les deux hémisphères leurs bombes H et leurs poussières radioactives. Et nous, la progéniture robotisée d'Hippocrate, nous avançons dans leur sillage, pour réparer les crânes et recoudre les tripes. (p. 361)

Martine rumine sur cette bureaucratie robotique sans conscience :

L'humanité a été robotisée. (p. 364) La machine propose, et l'homme – qui a construit la machine – dispose. (p. 365)

EMSIAC est le simple aboutissement d'une menace qui a longtemps pesé sur les affaires humaines, particulièrement dans les époques modernes. Hobbes l'appellait le Léviathan – moi, je l'appellerais le rouleau compresseur. La guerre – cette guerre actuelle, cette quintessence de la guerritude – est tout simplement l'avènement du rouleau compresseur. (p. 365)

La machine ne décide pas simplement pour son inventeur – elle finit par décider contre lui. (p. 367)

Plus loin, dans ce carnet, Martine écrit une sorte de dialogue imaginaire entre lui et le dernier soldat qu'il a opéré, un aviateur au visage juvénile, qu'il surnomme Babyface. Avant la guerre, cet homme fut un pacifiste actif. Il devenu, pendant la guerre, un pilote d'exception qui, par les bombes qu'il a larguées, a tué des dizaines de millions de personnes. Cet homme, Teddy Gorman, est le concentré de l'absurdité de la situation pour le médecin. Dans la fièvre de l'épuisement physique et nerveux, le dialogue fictif avec Babyface commence par la question « Qui est responsable ? » (p. 372). Babyface lui

fait remarquer que pour lui, amputé des jambes, la guerre est finie et qu'il ne pactisera plus avec le rouleau compresseur. Il demande à Martine ce qu'il va faire. Cette question va conduire Martine, cette nuit-là, à désertir.

Toutefois, le dialogue fictif avec Babyface suit d'autres méandres psychologiques, où vont se mêler la chirurgie, la robotisation, et l'impuissance. Martine en vient à expliquer à Babyface que toute cette guerre, toute cette dépossession, en chaque homme, de la capacité à décider, ne peut résulter que d'une tendance masochiste, du plaisir ressenti à être victime, à être impuissant. Les gens sont écrasés par le rouleau compresseur de la guerre et d'EMSIAC, qui les amputent de leur liberté. En désignant un ennemi, les gens déchargent leur frustration sur lui et prennent plaisir à ce défoulement (pp. 379-80). La focalisation sur un ennemi et la décharge de la frustration ont pour conséquence le renforcement de l'efficacité d'EMSIAC et de la guerre. Comment briser ce cercle vicieux ?

C'est à ce moment-là du carnet, comme une boutade de chirurgien issue d'un esprit fatigué et fiévreux, qu'émerge l'idée la plus monstrueuse et la plus cocasse qu'il puisse trouver. Puisque c'est l'impuissance qui est la cause de tout, pourquoi ne pas imaginer que le soldat, plutôt que d'être meurtri au hasard dans sa chair, puisse *décider* de ce qu'il perdrait :

[Martine] – Si tu dois absolument faire une offrande sacrificielle au rouleau compresseur, ce serait plus supportable si tu avais le droit de choisir – un bras, une jambe, une oreille, le nez, un testicule, ce que tu veux. Comme le disent les existentialistes, dans les limites d'une situation donnée, tu conserves un petit degré de liberté.

Babyface – [...] c'est vraiment une bonne idée. [...] En somme, ce qui dérange le mutilé, s'est qu'il n'avait pas le choix. [...] Si la population avait été consultée, l'amputation et la paraplégie et toutes les autres formes de dégâts auraient pu être distribuées à chacun selon ses besoins.

[Martine] – Bien vu ! Marx corrigé par Freud. À chacun selon ses besoins – non pas ses besoins économiques, mais ses besoins *masochistes*. [...] Et personne ne pourrait dire : *on m'a mutilé*. C'en serait fini du rouleau compresseur. [...] On obtiendrait exactement les mêmes résultats qu'avec la guerre, sauf que là, tout le monde serait heureux et se sentirait maître de son destin. Et, en secret, chacun se délecterait de l'énorme quantité de souffrance qu'il organiserait. De cette façon, des termes péjoratifs tels que 'mutilés' ou 'rogné' ne viendraient même plus à l'esprit quand un type serait un *amputé volontaire*. Un 'volamp', on pourrait l'appeler comme ça. Les diminutifs de ce genre, qui sonnent bien, ont toujours beaucoup de succès. Immobs. Limbo – c'est comme ça qu'on pourrait appeler notre merveilleux nouveau monde, Limbo. Le grand équivalent moral de la guerre pourrait être le volampisme. Tu connais cet essai de William James, *L'Équivalent moral de la guerre* ? On pourrait en faire la nouvelle Bible de Limbo. (pp. 381-4)

Le carnet se conclut par une remarque de Martine : il reste un petit détail pour voir l'avènement du monde Limbo : il faut détruire EMSIAC. Seul un héros comme Babyface, une fois cicatrisé et habitué à des prothèses de jambes, pourrait être autorisé à pénétrer dans l'ancre d'EMSIAC. À charge donc pour Babyface de faire sauter EMSIAC. Babyface lui répond que c'est à tout le monde de dire non à EMSIAC et que c'est aussi au Dr Martine, planqué à l'arrière, de montrer l'exemple, plutôt qu'à un pauvre amputé dont « les moignons vont se contenter de [lui] faire un mal de chien et de [le] démanger à [le] rendre dingue. » (pp. 389-90)

Quelques heures plus tard, Martine, insomniaque, laisse son carnet sur sa couchette et va faire un tour dans un des avions de la base. Une attaque survient. Martine décide de désertir, de mettre cap au sud-est, vers la pointe sud de Madagascar. L'EMSIAC de l'avion s'oppose à sa manœuvre, le menace de cour martiale, et reprend les commandes pour le ramener à la base. Martine défonce le boîtier de l'ordinateur (pp. 169-182) et l'avion repart au sud-est. Il atterrit dans une île qui ne figure pas sur les cartes, une île peuplée par la tribu de Mandunji. Il y vivra dix-huit ans, assez heureux.

Plus tard, il écrira dans un autre de ses carnets :

19 octobre 1972

Ça y est, enfin. Je l'ai fait. Moi, ma partie non robotisée, j'ai dit non. J'ai dit non au Ça. [...]

NON... (pp. 180-181)

Comme on peut en juger, le statut du premier carnet est celui d'un exutoire intime où Martine déverse tout ce qui le hante : les amputations à la chaîne, la boucherie de la guerre, l'impuissance face à EMSIAC, la culpabilité d'être complice d'un système fou, l'absurdité foncière de la situation, le besoin de lui trouver un sens en y voyant une pulsion masochiste, la nécessité de formuler une échappatoire, par la fiction du monde Limbo, et la conscience de l'aspect délirant de ce carnet, qui n'est qu'un trait d'« humour noir » (p. 403) sorti d'un cerveau épuisé, un « texte confus » (p. 648), une « blague » (p. 686).

La construction littéraire

Ce carnet est bien sûr une clef de lecture du roman. Toutefois, il est plus que cela. L'ironie noire de son contenu va se retrouver enchâssée dans l'ironie de l'histoire qui l'entoure et en faire une prophétie autoréalisatrice.

Quand Martine s'en apercevra, dix-huit ans plus tard, il aura ce commentaire : « Messie pour tout » (p. 691).

Son collègue chirurgien militaire, le Dr Helder, a survécu au bombardement de la base. Il a constaté la disparition de Martine et a trouvé son *Carnet*. Le dernier patient, Teddy Gorman, a survécu, devenant un héros de la guerre. Helder et Teddy, dans leur esprit de sérieux, ont lu et relu le carnet, accueilli comme un texte visionnaire. Puisque Martine a eu le courage de désobéir à l'ordinateur, Teddy va avoir le courage de faire exploser l'EMSIAC américain. L'EMSIAC soviétique, privé de partenaire de jeu, va s'en trouver paralysé, permettant à un pilote russe, Vishinu, de le détruire. Teddy le héros militaire devient Frère Théo, l'apôtre du nouvel âge qui s'ouvre. Helder devient président de ce qui reste des États-Unis, une bande centrale allant de Detroit à Los Alamos, l'Hinterland. Le reste du pays, pollué par les radiations, est impropre à la vie. Bien sûr, le carnet griffonné du Dr Martine devient la bible de la nouvelle société. Helder en a assuré l'édition, en ajoutant des notes explicatives, une exégèse. Dans son esprit de sérieux, il a été incapable d'en saisir l'humour noir et le sarcasme. Il s'est contenté d'expliquer les références à des textes scientifiques et théoriques et d'interpréter les propos elliptiques, bruts de décoffrage, jetés par Martine. Le résultat est parfois cocasse. Par exemple, dans le *Carnet*, Martine, dont la couchette est juste en dessous de celle de Helder, écrit ceci :

J'aimerais bien aussi que Helder arrête de ronfler. Je n'arrive pas à le chasser de mon esprit¹. (p.362)

La note indique ceci :

1. Je chérirai toujours cette preuve de la sollicitude de Frère Martine à mon égard. Naturellement, ce sentiment était réciproque. Dans ces jours difficiles, mes pensées n'étaient jamais loin de mon camarade. Si je n'avais pas pris une telle dose de somnifères, j'aurais été éveillé en cet instant précis, pour partager ses tourments spirituels. – Helder. (p. 362)

Par son besoin d'orthodoxie, l'esprit de sérieux opère un quadruple travail sémantique : une récupération politique faisant du texte défouloir de Martine un manifeste politique ; une captation de l'aura de martyr en se posant comme le proche camarade du prophète disparu, dans une tartufferie mielleuse ; une rectification du sens du texte en fabriquant une interprétation acceptable ; une source d'inspiration pour l'action politique.

Bien sûr, Martine, lorsqu'il lit, dix-huit ans plus tard, l'édition Helder de son carnet, ne peut s'empêcher d'ajouter une seconde couche d'hypertexte. Il confiera cette édition annotée à un vétéran de la guerre, Don Thurmann, qui refuse la vision politique dominante et prend ce carnet pour ce qu'il est : le

texte défolioir d'un homme désespéré. Ce qui décidera Martine à lui confier son exemplaire annoté est un fou rire partagé (p. 653) :

Voici un livre que je tiens à vous donner, dit-il. C'est un exemplaire du Carnet de Martine – j'ai rempli les marges de commentaires, tout ce dont je me souviens à son sujet, pour corriger les mensonges de Helder dans ses notes. Vous y apprendrez pas mal de choses – à condition de bien garder en tête que tout appel à l'autorité est de la connerie... (p. 652-3)

Naturellement, l'hypertexte ne se limite pas à ces deux couches, puisque les autres carnets de Martine sont aussi des continuations et commentaires rétrospectifs et que le roman dans son entier est un hypertexte contextuel.

Si nous regardons la construction telle qu'elle se présente au lecteur, c'est-à-dire en partant du niveau textuel du roman, avec son intrigue en 1990, nous avons donc en fait une prolifération d'hypotextes par ces carnets et leurs commentaires, mais aussi d'intertextes par les passages nombreux où Martine-Wolfe restitue la pensée de Norbert Wiener, de William James, d'Alfred Korzybski, du Père Dubarle, de Sigmund Freud, de Theodor Reik, de Wilhelm Reich, de Karl Marx, d'Arthur Rimbaud et de bien d'autres, qui apparaissent dans le texte du roman, mais aussi dans les Notes et avertissements de l'auteur, en fin de volume. Par ailleurs, l'idée prothétique vient d'une nouvelle qu'il avait publiée peu auparavant, où il était question de jambes cybernétiques pour la guerre de Corée¹.

Il conviendrait aussi de noter un autre pan d'intertexte, tout aussi important, lié au monde médical. Le roman revient à de nombreuses reprises sur la question de la lobotomie, qui offre une solution aux pulsions agressives masochistes et à la disparition des rouleaux compresseurs, mais en recourant à ce qui peut être considéré comme le rouleau compresseur suprême : une déshumanisation qui ôte la curiosité humaine, l'affectivité, la sexualité et la créativité, voire la conscience. Le roman sonne aussi très juste lorsqu'il parle d'amputation et de prothétisation : il mentionne explicitement la présence troublante du moignon, l'imperfection prothétique, la dépendance vis-à-vis du producteur de prothèses, l'ambivalence du regard porté sur les personnes amputées, fussent-elles volontaires. Il ne faut pas oublier que Bernard Wolfe était diplômé en psychologie, qu'il a été journaliste et ancien correspondant de guerre.

Il ne faut pas oublier non plus qu'après une période trotskiste – il fut secrétaire personnel de Leon Trotski au Mexique – il rencontra Anaïs Nin et Henry Miller et devint en 1939 un écrivain pornographique pour la collection

1 Wolfe (Bernard) : « Self portrait », *Galaxie Science Fiction*, nov. 1951.

privée du millionnaire du pétrole Roy Melisander Johnson, avant de commencer à écrire vraiment de la science-fiction.

Le roman *Limbo* est de ce fait un objet difficile à classer. Il s'agit bien d'un roman psychologique. Mais on peut tout aussi bien le classer dans les œuvres de vulgarisation scientifique, dans les peintures historiques, dans les satires, dans les récits d'aventures, dans les fictions psychologisantes, etc. Il peut le qualifier de dystopie, mais l'ironie dont il fait preuve détruit le caractère dystopique, qui ne se situe que dans l'hypotexte.

Plus justement, on pourrait voir dans *Limbo* une parabole, au sens où elle utilise une histoire – et même plusieurs strates d'histoires – pour tenter de nous enseigner un sens plus général et profond, un sens qui n'est pas fermé. On comprend bien sûr qu'il s'agit d'un plaidoyer pour l'esprit critique, pour la richesse sémantique (d'où l'ironie et la satire de l'esprit de sérieux), pour l'aptitude à rire, à plaisanter, à blaguer, mais aussi pour l'imperfection et la possibilité de faire des erreurs (en évitant l'effet de trappe des conséquences irrévocables).

À travers la complexité textuelle et les va-et-vient entre passé, présent et futur, le risque de la confusion peut être évoqué. Cependant, le lecteur n'est jamais vraiment dérouter. *Le Carnet* de 1972 est au centre, clef de voûte qui tient l'ensemble. Il est encadré par deux autres piliers. Au premier tiers du livre, nous avons ce « NON... » (p. 181) écrit en capitales d'imprimerie couvrant une page entière – un « Non » au rouleau compresseur, à la robotisation des êtres humains, à la dépossession de soi. Plus loin, avant la fin du roman, nous trouvons un « OUI » (p. 690) écrit dans la même typographie. Juste après, Bernard Wolfe fait écrire à Martine :

C'est drôle. J'ai écrit un grand NON dans mon carnet il y a dix-huit ans. Maintenant, enfin, un grand OUI. Un autre trait d'union, je suis l'homme du oui-non. À présent, ce carnet est lui aussi terminé. (p. 691)

En somme, après un « Non » à la robotisation des êtres humains, nous trouvons un « Oui » à l'humanisation. Entre les deux s'est déroulée une sorte de dramaturgie du rapport entre robotisation et humanisation, par le biais de la question prothétique.

Les ambivalences prothétiques

À l'origine de la prothétisation

À l'origine de la prothétisation, c'est-à-dire du prolongement d'un corps *organique* dans un dispositif *mécanique*, nous avons l'opération inverse : le

prolongement d'un dispositif *mécanique* dans des corps *organiques*. B. Wolfe souligne que le corps central et directeur était devenu l'EMSIAC, une entité cybernétique dont les êtres humains étaient les membres prothétiques. EMSIAC est un ordinateur informatique, associé à un réseau qui transmet l'information, l'équivalent cybernétique d'un super-cerveau et d'un super-système nerveux sensoriel et moteur. Les êtres humains sont des mains qui agissent et des oreilles qui écoutent, autrement dit des outils intégrés au corps cybernétique ; les humains sont des prothèses.

Le monde des EMSIAC est ce que Bernard Wolfe appelle une humanité robotisée. Au-delà de la description, l'auteur nous invite à prendre cette peinture de la société comme une parabole et à regarder tous les équivalents d'EMSIAC qui nous robotisent. Les bureaucraties ne sont-elles pas des proto-EMSIAC avec leurs routines, leurs procédures, leurs codes et leur aversion pour les turbulences humaines, c'est-à-dire pour l'imprévisibilité et la créativité ? De même, l'amélioration des machines, leur intégration de plus en plus poussée dans un système cybernétique, ne sont-elles pas, dans les années d'après-guerre, une proto-EMSIAC ? Il suffit que, grâce à l'intégration cybernétique, les deux se rejoignent et fusionnent, pour engendrer EMSIAC, c'est-à-dire une cybernétique bureaucratique, ce qu'il appelle un « rouleau compresseur ».

Quelque chose d'extrêmement dynamique avait fait son chemin [...] : la marche vers la société managériale. Oui, la Russie et l'Amérique [avaient convergé] vers le même but – une société dans laquelle les techniciens, les experts en management, les spécialistes en efficacité, les cadres dirigeants et les directeurs du personnel, équipés de cerveaux robotiques, contrôleraient l'appareil étatique, qui présiderait lui-même à l'ensemble des activités des citoyens. [...] C'est ainsi que la Troisième, la guerre EMSIAC, éclata. [...] La révolution cybernético-managériale était arrivée à son terme logique. [...] Chacun était maintenant le monstre contre lequel Wiener avait mis en garde : la machine de guerre totalement bureaucratisée dans laquelle l'homme était transformé en laquais de ses propres machines. Et chacune était dirigée par le bureaucrate suprême, le cerveau électronique parfait engendré par le cerveau humain imparfait. (pp. 264-6)

Pour nous, lecteur de 2020, il n'est pas anachronique de faire le rapprochement avec l'inflation bureaucratique que nous vivons et subissons de plein fouet (cf. David Graeber : *Bureaucratie*) et l'infiltration logicielle qui se saisit de plus en plus complètement de nos vies, qu'il s'agisse des réseaux sociaux, du courrier électronique, des bots informatiques (à travers leurs différentes familles), du nuage-*cloud*, et surtout des logiciels formatés qui contraignent notre travail (cf. Marie-Anne Dujarier : *Le management désincarné*). Nous sommes d'ailleurs dans une période qui, à la fois, valorise

l'efficacité numérique – tous les gouvernements misent sur le numérique pour rendre les services publics plus performants et moins coûteux (en sous-estimant les populations qui n'y ont pas accès ou qui maîtrisent mal les usages numériques) – mais aussi s'inquiète de l'envahissement numérique et de la dépossession de soi qu'il peut produire : piratage d'identité, revente des données personnelles, influence des comportements. De plus en plus, pour accomplir une tâche, nous devons l'avoir envisagée préalablement sous l'angle d'un formulaire informatique ou d'une procédure standardisée. Nous ne cessons d'être contraints par des règles et des processus, des codes et des mots-clefs, des « champ non valide » et des « erreur 404 ». L'aspect sémantique se trouve écrasé pas ce rouleau compresseur, si bien que des questions riches de significations, à force d'être adaptées-transformées en requêtes informatiques, deviennent des cadres vides de sens.

Dans *Limbo*, la réaction à cette robotisation de l'humanité prend la forme d'une figure symétrique : nous devons entreprendre l'humanisation de la robotique. Coupez-vous bras et jambes et vous aurez d'abord accompli un grand pas dans la maîtrise de votre agressivité en la tournant vers vous (masochisme volontaire plutôt qu'involontaire). Ensuite, l'apprentissage de la maîtrise prothétique sera l'affirmation de votre domination sur la robotisation : ce n'est pas la machine qui vous commandera, mais vous qui commanderez la machine. La prothèse, par sa forme et sa fonction, est par essence une humanisation du monde mécanique. En tant que parabole, la prothèse de main de l'*Homo faber* est d'un côté faite de *matière* mécatronique, d'un autre prend la *forme* d'une main humaine et assume la *fonction* de manipulation. La prothèse est une parcelle du monde dont je m'empare et que j'intègre à moi, pour sentir le monde et l'agir. La prothèse, comme un bras organique, est traversée par l'intentionnalité humaine du geste qui se porte au-delà d'elle. En cela, la prothétisation serait une humanisation du monde robotique.

Compensation prothétique : réparer les blessés

Bien sûr, Bernard Wolfe, qui fut journaliste correspondant de guerre, n'ignore rien des traumatismes de vétérans. Il connaît le monde des corps déchiquetés, des gueules cassées et des amputés. Lorsque Teddy Gorman, alias Babyface, arrive au bloc, il exprime d'emblée l'ampleur du désastre : la triste nécessité d'une double amputation et l'obligation de faire des prouesses pour rafistoler un crâne à moitié fracassé.

Porter des prothèses de jambes est donc d'abord un moyen, partiel et imparfait, de compenser la perte, ce qui correspond au concept de

compensation prothétique. Dans *Limbo*, le port des prothèses n'est d'ailleurs jamais vu comme une transformation miraculeuse. Lorsqu'avec le Dr Helder, à la fin de l'opération, ils soulèvent Babyface, Martine ressent le choc d'un corps qui a perdu deux cinquièmes de son poids en étant amputé des jambes. Dans le dialogue fictif du premier carnet, l'opéré lui jette à la figure l'horreur de se retrouver avec deux moignons informes qui vont le démanger du fait de la cicatrisation et de la repousse des nerfs terminaux.

De même, plus loin, lorsque Martine discute avec Jerry, un jeune amputé volontaire d'une seule jambe (« mono-amp »), celui-ci lui explique les difficultés de faire l'apprentissage de sa prothèse et de marcher avec deux jambes pour lesquelles la commande corticale doit être différente. Trop distrait, Jerry manque d'ailleurs de tomber en marchant :

Soudain, la jambe artificielle de Jerry se mit à crépiter. Au lieu d'accomplir le mouvement normal [...] Jerry s'arrêta net, en équilibre sur sa jambe naturelle tandis que l'autre se repliait avec une telle force qu'il reçut un coup de genou dans le menton.

– Que s'est-il passé ?

– Je n'ai pas assuré une bonne coordination. [...] Ce qui vient de m'arriver, c'est que je suis revenu à ma coordination pré-amp, et j'ai envoyé le genre d'impulsion nécessaire pour une vraie jambe.

– Très intéressant – tes centres kinesthésiques ont eu un coup de nostalgie.

– [...] D'après les gars de la neuro-loco, c'est beaucoup plus difficile d'être mono que duo [...], le système n'est pas symétrique. (pp. 239-40)

Les amps – amputés – doivent donc « tout réapprendre » (p. 272), ce qui veut dire réapprendre leur corps, puis apprendre l'hybride associant corps et prothèse. Pour ces raisons, la prothèse s'inscrit d'abord dans la perspective médicale d'un dispositif sous-performant, inapte à rendre la complexité de l'articulation et de la sensibilité d'un membre ordinaire, et requérant un apprentissage, une rééducation fonctionnelle, difficile.

Démultiplication prothétique : augmenter les hommes

Toutefois, le roman se construit d'emblée sur un discours prothétique de sous-performance *et de sur-performance*, car la qualité des prothèses a progressé de façon spectaculaire. À côté du paradigme de la compensation, B. Wolfe joue aussi du *paradigme de l'augmentation prothétique*. Il est remarquable qu'il saisisse aussi finement, dès 1952, ce balancement des possibilités prothétiques entre compensation et augmentation, alors que ces

questionnements semblent vraiment prendre leur essor avec notre monde strictement contemporain, tant dans les usages que dans les concepts¹.

Premier progrès, les développements de la cybernétique ont permis la mise au point de prothèses bien connectées (ce qui, dans notre monde réel de 2020, n'existe pas encore, mais semble enfin à portée de la recherche²) :

Numéro 1 : l'élément qu'il montrait en ce moment, expliqua-t-il, était l'alvéole, installée à demeure dans le moignon par chirurgie kinéplastique, et reliée à l'ensemble des nerfs et des muscles. Elle était conçue de telle sorte que n'importe quel membre pouvait y être inséré et automatiquement connecté à l'ensemble neuromoteur. (p. 205)

Quand la cicatrisation du moignon est accomplie, la prothèse s'emboîte dans l'alvéole cybernétique, qui permet une transmission bidirectionnelle entre les signaux électriques organiques et les signaux électroniques de la prothèse, conformément à la théorie cybernétique. En effet, en tant que théorie de l'information, celle-ci postule une similarité dans la circulation de l'information, quelle que soit l'entité considérée, organique ou mécatronique (cf. l'ouvrage de Mathieu Triclot³). Il suffit d'introduire des interfaces de traduction d'information pour qu'elle transite de façon utile d'un système à un autre. Même s'il faut « neuf mois d'entraînement neuro-loco intensif » (p. 237) pour apprendre à maîtriser, contrôler et ressentir la prothèse, dans *Limbo* on obtient une intégration qualitativement très fine de la prothèse dans le schéma corporel sensori-moteur.

1 Concernant la réflexion contemporaine sur le concept de « prothèse », cf. Dalibert (Lucie), Goffette (Jérôme) : « Qu'est-ce qu'une prothèse ? – Concepts et usages », Chap. 1, in Groud P.-F., Gourinat V., Jarrassé N. (dir.) : *Corps et prothèses*.

Concernant les usages, cf. *Cultures-Kairos*, n° 10, sept. 2019, numéro spécial « Les horizons prothétiques prochains et lointains: vers quels degrés d'incorporation pour quelles définitions de l'humain ? » – Présentation d'Axel Guïoux et Evelyne Lasserre, articles de Paul-Fabien Groud, Valentine Gourinat, Anaïs Choulet et Agnès Girard.

2 Pour utiliser les signaux électriques du membre fantôme comme commande d'une prothèse, cf. Jarrassé N. et al. : « Phantom-Mobility-Based Prosthesis Control in Transhumeral Amputees Without Surgical Reinnervation: A Preliminary Study ».

Les prothèses myoélectriques actuelles ne reposent pas sur une commande intuitive, mais sur un code d'activation musculaire, comme une sorte de signal en morse qui induit un type de mouvement précis. En pratique, ce code doit être simple et ne permet de déclencher que quelques mouvements types. La récupération du complexe d'activation électrique du membre fantôme permettrait en théorie une commande plus intuitive et une palette d'action plus variée. Il faut toutefois que le traitement du signal par l'algorithme soit suffisamment rapide pour éviter un retard le rendant ingérable, ce qui limite la complexité de l'algorithme et la palette des mouvements possibles. La piste explorée par l'équipe de N. Jarrassé et J. de Graaf, n'en est pas moins très prometteuse. https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=Bb1SxtBs9U

3 Triclot (Mathieu) : *Le Moment cybernétique*, Paris, Champ Vallon Éditions, 2008.

Le second progrès vient de la possibilité sans cesse croissante d'intégrer une source d'énergie plus puissante :

Numéro 2 : la capsule d'énergie atomique, la source d'énergie du mécanisme. Les mouvements du membre étaient pilotés par les influx neuronaux relayés par le cerveau à travers le système nerveux central, mais ils étaient renforcés par cet apport énergétique intégré, si bien que le membre artificiel était infiniment plus puissant qu'un membre organique. (p. 205)

Troisième progrès, la mécanique est de plus en plus précise et robuste, avec des « solénoïdes », des « thyratrons et des transistors », un « oléo-absorbeur de chocs », des « gyroscopes », des « manomètres » qui restituent le toucher, des « thermocouples » qui restituent la sensation de chaleur.

Dans l'« Hinterland » de 1990 que découvre Martine, une personne dotée de deux prothèses de jambes peut faire des bonds de plus de cinq mètres en hauteur. De même, une prothèse de bras et de main peut permettre de discerner une différence de poids de quelques milligrammes, pourvu qu'on ait été bien entraîné dans les exercices neuro-loco de Dextérités et Discernements – les exercices « D&D » (p. 208). Le roman appelle cela la jonction cyber-cyto, c'est-à-dire le pont presque parfait entre mécatronique robotique et cytologie organique.

Au cours des Jeux olympiques successifs, les « volamps » ont dépassé assez vite les athlètes qui n'étaient pas amputés et prothésés. Ce sont surtout les sauts technologiques qui sont devenus déterminants dans la compétition (p. 549). Sur ce point aussi, notre société réelle de 2020, avec les performances de Markus Rehm¹ par exemple, est en train de rejoindre la préfiguration de B. Wolfe. L'amélioration prothétique introduit à la fois un élément spectaculaire, une part corporelle sur laquelle le travail technique peut sans cesse progresser, et un rapprochement vers les sports mécaniques, avec leurs caractéristiques et leur structuration, la performance d'athlètes prothésés s'appêtant à dépasser parfois celle de ceux qui ne le sont pas².

Quatrième progrès, les prothèses ne se cantonnent pas à l'imitation, même augmentée, des fonctions des membres ordinaires :

[Dix ans après la fin de la guerre], des neuro-cybernéticiens qui avaient travaillé sous la direction de Wiener [...] firent une annonce étonnante : ils avaient mis au point un membre artificiel supérieur sur bien des plans à ce que Dame Nature avait produit. (p. 526-7)

-
- 1 Markus Rehm, champion paralympique de saut en longueur, saute sur sa jambe prothétique. Sa progression a été importante. Avec 8,40m en 2015, sa performance le situait au niveau des meilleures mondiales des « valides ».
 - 2 Cf. Goffette (Jérôme) : « Prosthetic dreams: 'Wow Effect', mechanical paradigm and modular body – Prospects on prosthetics », *Sport in Society*, 2017, Vol. 1, pp. 1-8.

Tous ces hommes possédaient quatre membres artificiels [...], mais ceux du premier rang, ceux qui avaient ouvert le chemin dans la jungle, étaient équipés d'instruments spécialisés à la place de leur bras droit. Certains avaient ce qui ressemblait à des lance-flammes [...] D'autres avaient des griffes aux multiples articulations, au bout desquelles étaient montées des scies rotatives ultrarapides. [...] Quand ils s'arrêtèrent, ceux de devant démontèrent les outils de leurs moignons, prirent les bras en plastique normaux qui pendaient à leur ceinture et, dans un claquement sec, les emboîtèrent. (p. 76)

L'escadrille atterrit groupée, et les astronautes remplacèrent leurs bras-hélicoptères par des bras normaux. (p. 77)

La présence d'un moignon avec une alvéole standard permet d'ouvrir la voie à la *modularité prothétique*. À côté de bras dits « normaux », c'est-à-dire biomimétiques, la prothésisation permet l'usage de « bras » de tout type, de la perceuse au lance-flammes, de l'hélicoptère au batteur à œuf, du lasso à la brosse à récurer. Les possibilités, infinies, donnent le vertige au Dr Martine, qui en fait un cauchemar :

Ses bras s'allongèrent jusqu'à ce que ses mains soient à plus de cinq mètres de son corps : elles étaient des bistouris, elles étaient des ciseaux, elles étaient des seringues hypodermiques, elles étaient des pinces de homard. (p. 213)

Ce cauchemar traduit le vertige de la modularité, le trouble de pouvoir intégrer à son corps tous les outils, tous les objets, et de démultiplier l'emprise sur le monde. Ce n'est plus la main qui fait l'humanité, mais une main hyperbolique, une capacité de manipulation sans limites.

Prothèse, identité, intimité

Le retentissement de la prothésisation n'est pas seulement une question de modification des capacités. La prothèse est à la fois dans et en dehors du corps, à la fois incorporée et désincarnée. La prothèse n'est pas simplement un moyen technique, mais un objet-sujet investi d'affects, comme tout ce qui a trait au corps. Or, comme le corps est le foyer de l'intimité, la prothèse affecte le rapport intime à soi et aux autres. De ce fait, elle trouble. Même lorsqu'il ne s'agit pas de sa prothèse, mais d'une prothèse saisie de l'extérieur, son hybridité induit une part d'étrangeté :

Martine frissonna. C'était la première fois qu'il était en contact avec une pro [une prothèse]. Sa texture était abominablement inattendue : la couche extérieure était douce, douce comme la peau, une gaine de douceur, avec une sorte de résilience caoutchouteuse, mais juste en dessous, elle était dure comme de l'os. (p. 587)

Le toucher – le plus intime des sens avec le goût – joue le rôle de révélateur. En entrant en contact avec la prothèse de Teddy Gorman, il « frissonne ». Ce n'est ni comme du métal dur, ni comme de la chair molle. Ce n'est ni comme de la peau, ni comme du caoutchouc. Ce n'est ni tiède comme un corps vivant, ni froid comme une chose. La prothèse trouble une séparation anthropologique fondamentale structurant nos existences : la démarcation entre ce qui fait partie du moi-corps et ce qui fait partie du monde. Déjà par sa fonction la prothèse induit une traversée de l'un à l'autre, mais ses caractéristiques intrinsèques la situent dans l'entre-deux. À la différence de l'outil, qui est un entre-deux restant extérieur à soi, la prothèse est un entre-deux cis du côté corporel. Elle est intime, tout en pouvant être extimisée, mise à distance, en la déboîtant. En cela, elle est inhabituelle vis-à-vis de ce qui régit d'ordinaire le corps, dont une caractéristique essentielle est qu'on ne peut s'en défaire, en détacher une partie, sans risquer souffrance, blessure et perte d'intégrité. Voici donc un élément corporel qui peut passer du dedans au-dehors.

Autre aspect du trouble : cet élément corporel, à la différence du corps ordinaire, peut être ouvert et démonté, comme une machinerie, c'est-à-dire qu'il n'a pas d'intériorité. Là où un organisme vivant est si intégré en lui-même qu'il n'est pas composé de parties détachables – sauf à risquer une boucherie destructrice – la prothèse apparaît comme une mécanique pouvant être mise à plat, exposée, réparée. Par contraste, on comprend à quel point la « couche extérieure [...] douce comme la peau » fait frissonner Martine : elle se fait passer pour ce qu'elle n'est pas au point que notre toucher s'y laisse avoir alors que notre esprit n'y cède pas. La prothèse est ainsi *incorporée*, intégrée au corps, tout en étant *désincarnée*, dépourvue de cette chair à l'intériorité vivante opaque, cette chair organique faite d'une molle et tiède fermeté.

Dès lors, faut-il penser la prothèse comme obscène ? *Limbo* apporte au moins quatre réponses à cette question : une réponse par la mise en lumière (l'hypervisibilité), une réponse par le refus (l'absence), une réponse par la sexualité (le travail du trouble) et une réponse par la discrétion (l'apprivoisement).

Intimité du cacher-montrer : survisibiliser la prothèse

Limbo nous présente une société traumatisée par la guerre totale et se relevant de ses cendres en adoptant un pacifisme radical. B. Wolfe fait ce jeu de mots : il faut *désarmer*, c'est-à-dire détruire les armes et enlever les bras (*arms* en anglais). Pour surmonter la violence de la guerre, subie, il faut

entreprendre une violence volontaire envers soi-même en mutilant son corps. L'amputation volontaire, le « volampisme », est le nouveau mot d'ordre, et l'association pacifisme-passivité, l'« Immob » (pour immobilisation) est la nouvelle morale. La société, qui avait auparavant valorisé à l'extrême l'efficacité EMSIAC et l'obéissance des hommes à ce dieu-machine, valorise désormais le symbole de la renonciation, dans un parti pris de stase érigé en culture.

Dès lors, l'amputation et la prothétisation, comme symboles, sont à valoriser. Les prothèses, au lieu d'être cachées comme des signes de manque, doivent être fièrement exhibées comme des signes d'enthousiasme politique :

Ils approchaient maintenant d'un magasin de vêtements pour hommes apparemment spécialisé dans la clientèle amp. On pouvait voir dans la vitrine, sur des mannequins amps, un large choix de costumes, pantalons et vestes de sport dont les manches et les jambes avaient été raccourcies. Au fond, une grande affiche [...] proclamait le slogan de la boutique : METTEZ VOS PROS EN VALEURS – PORTEZ LES RACCOURCIS SUR MESURE DE BROOGS BROTHERS. (p. 243)

Les prothèses doivent apparaître comme telles, et non comme des imitations de membres naturels. Il faut souligner leur beauté mécanique, laisser le regard pénétrer en elle en utilisant un carénage transparent, et l'illuminer de mille petits *sunlights*. Les prothèses doivent être hypervisibles parce qu'elles ont vocation à être démonstratives :

Au lieu de bras et de jambes, ils avaient des extensions transparentes dont les surfaces lisses brillaient au soleil. Chacun de ces membres était un assemblage de tiges et de bobines métalliques parsemées de minuscules ampoules qui clignotaient et lançaient des éclairs gris-bleu lorsque les membres bougeaient. [...] Oui, comme s'ils contenaient des essaims de lucioles. (p. 76)

À la différence de la cosmétique des prothèses qui se développe aujourd'hui, la valorisation s'accompagne ici d'un système social hiérarchique. L'amputation doit se mériter. Un quadri-amputé a plus de prestige qu'un tri-, qu'un bi- ou qu'un mono-amputé. De plus, l'amputation est une affaire d'hommes : elle est le symbole d'une façon de brider l'excès de force masculine. Par contrecoup, les femmes, perçues comme naturellement plus faibles, n'y ont pas accès et se trouvent déclassées, même si la question reste débattue :

Que faire des femmes. En faire des amps ou non. Les débats se poursuivent sur ce sujet. Deux écoles de pensée. Nous avons quelques femmes ImmoBs. À titre purement expérimental. (p. 343)

Enfin, relégués en bas de hiérarchie, les noir-e-s de l'Hinterland demeurent les laissés-pour-compte de ces nouveaux États-Unis. Citoyens de seconde classe, ils restent presque invisibles, cantonnés au rôle de prolétariat

ouvrier travaillant dans les usines, désormais toutes souterraines – ce qui choque Martine.

On en est toujours, pour les femmes comme pour la population noire ou hispanique, à l'éternelle revendication d'une égale considération sociale, manifestée ici par la revendication d'un accès à l'amputation-prothésisation :

Au-dessus d'elle était déployée une banderole sur laquelle on pouvait lire :
LIGUE POUR L'ÉMANCIPATION DES FEMMES IMMOBS : ÉGALITÉ DES DROITS AMPS
POUR TOUS !

– Nous autres les minorités, poursuit-elle, nous devons présenter un front uni dans notre lutte pour nos droits ! Les femmes, les noirs, toutes les victimes de la discrimination. Si nous ne recourons pas à des mesures extrêmes, nous ne nous débarrasserons pas de nos extrémités... (p. 233)

Martine va s'appuyer sur ces déclassé-e-s, à la fin du roman, pour que cessent à la fois cette doctrine inégalitaire et cette folie mutilante. Rappelons que le roman fut publié en 1952, avant les lois qui, aux États-Unis, aboliront la ségrégation raciale – 1964 : *Civil Rights Act*, 1967 : *Voting Rights Act*).

Intimité du cacher-montrer : refuser la prothèse

Il se trouve que le Dr. Martine, au hasard de ses déambulations dans les villes nouvelles de l'Hinterland, est tombé sur une étrange vitrine :

Il flottait autour de la scène une atmosphère d'in vraisemblance qu'il aurait préféré éviter, mais il [...] s'obligea à regarder la vérité en face – ce n'était pas une poupée, c'était un être vivant, ses lèvres bougeaient. [...] Toutes ces poupées étaient des quadri-amps – dépourvus de prothèses. Leurs corps sans membres, ovoïdes, sphéroïdes, débarrassés de toute aspérité géométrique, étaient cachés sous de petites couvertures [...] : seules leurs têtes étaient exposées. C'étaient des hommes-paniers [qui nous parlaient par un micro].

– Le problème est simple, poursuit l'amp sur un ton monocorde. Les bras [arms] signifient les armes, les jambes signifient les ordres de marche [marching orders]. Les hommes doivent cesser de bouger, sinon ils iront à leur destin tragique. (pp. 303-4)

Une société fondée sur la répression de la force belliqueuse et sur l'interprétation d'un texte aussi étrange que le carnet du Dr. Martine ne peut pas être parfaitement unie. Comme dans tout *credo* religieux, il existe des divergences d'interprétations. Si l'immédiate après-guerre s'était soudée autour du pacifisme et de la reconstruction, l'irruption des prothèses neuro-cybernétiques dix ans plus tard a créé une première fracture. Jusqu'alors le mouvement du volapisme était à la fois limité et symbolique : quelques-uns seulement poussaient la ferveur jusqu'à renoncer à la force destructrice

contenue dans les bras et les jambes. Ils le faisaient au nom de toute la société. Par ailleurs, on avait besoin de toutes les capacités des rares survivants pour reconstruire des pays à partir des décombres. L'arrivée des cyberprothèses a changé la donne : elles permettent à la fois l'amputation et le développement des capacités humaines. Il s'ensuivit un schisme. D'un côté, les réalistes s'enthousiasmèrent pour ces prothèses qui permettaient de concilier la valorisation de l'amputation et la capacité d'action. De l'autre, les plus religieusement attachés au renoncement de la force y virent une trahison de l'esprit de la doctrine : l'amputation volontaire n'a de sens que dans la perte de capacité à agir, dans la ferveur du don de soi dans les mains des autres. La surcapacité des cyberprothèses tourne donc le dos à la lutte contre les bras armés. Mais au final, les « pro-pros » l'emportèrent sur les « anti-pros ». Ces derniers, très minoritaires, n'ont pas disparu. Ils continuent à prêcher l'incapacitisme par ces présentoirs d'hommes-paniers.

Leur exposition dans ces vitrines est faite d'abord pour frapper et ensuite pour convaincre. Le dispositif comprend, comme en prend conscience Martine, une forme d'étrangeté, de pitié et de sympathie pour ces êtres si dépendants. Il comprend ensuite le regard de l'homme panier qui s'adresse à vous, et le microphone grâce auquel il vous parle. Le discours joue sur la culpabilité de l'homme debout devant l'homme couché, mais aussi sur les souvenirs de surpuissance destructrice de la guerre et sur la tentation régressive d'être par son corps mutilé dépendant et pris en charge comme un nourrisson, tout en demeurant par sa tête un esprit pur, missionnaire.

B. Wolfe brasse ainsi tous ces affects troubles qui circulent autour de l'amputation, du moignon et de la relation de dépendance qui, d'un côté, a la négativité de l'asymétrie, mais, de l'autre, a la positivité de la prise en charge – retour au soins maternel et protecteur. Le tableau de ces hommes-paniers fait bouillonner un mélange détonnant de pitié, de culpabilité, de frustration, de régression, de narcissisme, de maternage et d'agressivité.

Intimité et sexualité : le travail du trouble

Dans le *Carnet* du Dr. Martine, le mot « Immob » n'apparaît que subrepticement, au détour d'une phrase :

Un 'volamp', on pourrait l'appeler comme ça. Les diminutifs de ce genre, qui sonnent bien, ont toujours beaucoup de succès. ImmoBs. Limbo – c'est comme ça qu'on pourrait appeler notre merveilleux nouveau monde, Limbo. Le grand équivalent moral de la guerre pourrait être le volampisme. (p. 384)

« Immob » : le jeu de mots, comme souvent chez B. Wolfe, est double. D'un côté, il s'agit de l'immobilisation due à l'amputation d'un membre, de l'autre il oppose les mobilisés de guerre – les soldats – et les immobilisés au service de la paix. Ce qui n'était qu'une satire sarcastique des slogans politiques, qu'une boutade de chirurgien d'un goût douteux, va devenir dans l'Hinterland – et dans l'Union orientale – un corps de doctrine : l'Immob. Les immobs s'opposent aux mobilisés, les désarmés (les sans-bras en anglais) s'opposent aux bras armés, le pacifisme au bellicisme, et la passivité à l'agressivité. L'Immob est une morale d'État, acceptée par la plupart, dont la minorité des anti-pros sont les rigoristes.

On pourrait penser qu'à côté de l'extrémisme des anti-pros, les pro-pros s'en sortent avec moins de névroses. Il n'en est rien. En particulier, la morale de l'Immob affecte profondément les relations entre femmes et hommes. Martine découvre, très surpris, la nouvelle façon de faire l'amour. Imprégnée de la doctrine de l'Immob, il s'agit d'une copulation *immobile*, jouant de désirs et de frustrations. Conformément à ces nouvelles mœurs amoureuses, la femme qu'il a rencontrée, Ninn¹, a pris les choses en main :

N'essaie pas, chuchota-t-elle. Ne bouge pas, mon lapinou. Aucun effort. Laisse venir. (p. 422)

L'homme est ainsi allongé, passif, tandis que la femme, sur lui, n'est animée que d'un mouvement intérieur. Le résultat laisse Martine songeur et désorienté. Il ne cesse de convoquer des explications plus ou moins confuses pour expliquer cette nouvelle norme : femme frigide ou castratrice, masochisme, frustration, sexualité vaginale ou clitoridienne, etc., autant de gloses, communes aux années 1950, allant dans tous les sens, c'est-à-dire nulle part. En fait, il semble que trois phénomènes soient entrés en conjonction pour aboutir à un changement aussi radical. Le premier est la doctrine de l'Immob, sa valorisation de la passivité, et son refus de toute agressivité. Le vocabulaire guerrier, en amour, est désormais totalement proscrit : les hommes ne font plus de conquêtes, ils ne redoublent plus d'assauts sexuels et les femmes ne sont plus des trophées. Le second est la poursuite de l'émancipation des femmes : bien qu'appartenant à une catégorie sociale inférieure à celle des hommes, les femmes ont néanmoins une place plus importante que celle qu'elles avaient dans les États-Unis des années 1950 car, d'un côté, la représentation masculine associée au soldat a été dévalorisée, et, de l'autre, la représentation féminine associée au soin a été valorisée. Toujours ambigu, l'image et le statut de la femme sont néanmoins plus positifs qu'auparavant. Le troisième phénomène est de nature moins sociale et plus technique : la puissance des cyberprothèses et le

1 Lorsqu'il résida à Greenwich Village, B. Wolfe côtoya Anaïs Nin et Henry Miller.

contrôle neuro-loco qu'elles exigent s'accrochent mal des ébats passionnés. Par conséquent, le rituel amoureux commence par l'enlèvement des prothèses. Les hommes les plus valorisés, les quadri-amps, sont au lit des hommes-troncs que leur amante doit manipuler.

– Que se passe-t-il quand des amps refusent d'enlever leurs pros au lit ?

– Oh, toutes sortes de choses, répondit-elle. En particulier, il se produit des drôles d'accidents. Ils sont tentés de les utiliser comme ils le faisaient avec leurs vrais membres, pour caresser et enlacer, toutes ces bêtises, et très souvent, ils semblent oublier complètement leur coordination, et alors... eh bien, tu sais à quel point une pro peut être dangereuse, si elle n'est pas bien coordonnée. Il y a eu des accidents assez sérieux en conséquence – des côtes et des mâchoires fracturées, des yeux pochés, et même pire. Quelques femmes ont succombé à leurs blessures. (p. 431)

La société Limbo, comme on le voit, n'a rien d'une société sereine s'affirmant sur des valeurs propres. Tout en elle s'est construit en réaction au traumatisme de la guerre, au bellicisme, au masculinisme militariste. En prenant le contrecoup, elle reste dans la surréaction, dans le décalque, dans la tétanie. Elle reste hantée par la violence. Elle combat l'agressivité et ne s'aperçoit pas que ce *combat* est agressif, lui aussi. Elle assimile pacifisme et passivité jusqu'à forger une morale sexuelle où l'amour ne frotte plus : « Tout le principe de l'Immob est d'éliminer *toute* friction entre les gens. » (p. 427). Elle veut en finir avec le machisme et bâtit une sexualité de l'homme-objet. Elle veut rompre avec le bras armé et en vient à couper les membres, passant par profits et pertes la main qui touche tendrement et qui caresse. Plus fondamentalement encore, si l'amour reste désir, il ne ménage plus de place au jeu, pourtant si essentiel à l'épanouissement. Codifié et rigidifié, il ne laisse plus place à l'adaptation, à la souple écoute de l'état émotionnel de l'autre et de soi-même.

B. Wolfe souligne ces contradictions et ces impasses. Là encore, *Limbo* force le trait, mais fait apparaître la complexité des troubles de l'intimité que peut induire une prothèse, en particulier lorsqu'il s'agit de la main. Un autre auteur américain, Kevin W. Jeter, poursuivra cette exploration prothético-névrotique dans *Dr Adder*, publié en 1984¹.

Par ailleurs, la voie n'est pas sans issue. À plusieurs reprises, Martine confie au lecteur sa nostalgie à l'égard d'Ooda, la femme mandunji avec laquelle il a vécu l'après-guerre et à laquelle il a promis de revenir. Le couple qu'il forme avec Ooda indique la voie de la tendresse amoureuse et de la complicité entre homme et femmes. Mais revenons à la question des prothèses. Il existe aussi une voie plus équilibrée et raisonnable.

1 Cf. le chapitre suivant, où Albain Le Garroy étudie *Dr Adder*.

Intimité et discrétion : l'apprivoisement

À la fin de *Limbo*, Martine rencontre un vétéran de la Troisième Guerre. L'homme ne paie pas de mine avec ses pantalons longs, son âge mûr et son vieux véhicule. Ils discutent. Don Thurman lui explique qu'une part notable de la population n'adhère pas à toute cette mascarade Immob. Lui-même, vétéran de la bataille de Moscou, y a laissé deux jambes. Il est bien sûr content d'avoir de bonnes prothèses, mais il ne tient pas à les arborer comme des médailles ou des signes extérieurs de classe supérieure. Il préférerait avoir gardé ses jambes naturelles, même si les prothèses sont « super-costaudes, super-sensibles et super-tout » (p. 641). Quant à l'amputation volontaire, il trouve cela monstrueux.

La politique de l'Immob n'est pour lui qu'une propagande révoltante et stupide. Il a lu le *Carnet* du Dr Martine, bien sûr, mais il en fait une interprétation à l'opposée de la doctrine officielle. Il y lit le défoulement d'un esprit sensé, mais épuisé et écoeuré par l'horreur de la guerre. Ces histoires de société Limbo, de volamps et d'Immob griffonnées par le Dr. Martine n'ont été écrites que comme un énorme sarcasme, un défoulement, une blague de carabin. D'ailleurs, souligne Don Thurman, *après ce délire*, ne fait-il pas dire à Babyface, en guise de mot de la fin :

Va te faire foutre. [...] Toi tu as tes jambes, et moi je n'ai plus les miennes – tu me parles de beaux programmes [...], et moi, je suis couché là, à masser mes moignons. (pp. 639-40)

Le drame de la politique est celui de l'esprit de sérieux, prenant les mots au pied de la lettre et ne comprenant pas le double sens, l'ironie, l'humour et les jeux de mots. Helder et Teddy Gorman, au lieu de rire, ont pris au sérieux ce qui n'était qu'humour noir, conclut Don Thurman. Ils n'ont rien compris aux significations complexes du *Carnet*, en particulier à son sens de la joie et de la vie. Ils ont transformé l'ironie en bourrage de crâne.

Martine confie alors à Don Thurmann que l'auteur du *Carnet* avait été frappé par deux phrases trouvées chez Rimbaud (il se trouve par ailleurs qu'il a appelé Rimbo le fils qu'il a eu avec Ooda) :

Ne soyez pas une victime. (p. 648)

Le sens de cette phrase résonne comme une invitation à s'emparer de soi, à avancer dans sa vie plutôt qu'à être avancé par la vie – même si on a effectivement été victime. Cela a un sens très fort pour ceux que la guerre, un accident, ou une maladie ont attaqués dans leur intégrité, puisque ces mots tendent à dire que, malgré ce sort, la vie reste un projet dont il faut s'emparer.

À chaque être, plusieurs autres vies me semblaient dues. (p. 648)

Le sens est ici plus énigmatique. On parle d'« être », mais aussi de « plusieurs vies ». Alors que la première était une injonction, celle-ci est une stance de poète, c'est-à-dire une œuvre ouverte, écrite dans une langue qui nous invite à penser. L'être, peut-être, peut avoir plusieurs vies. Il y aurait, peut-être, un sens du devoir à s'enquérir ou à ouvrir ces multiples vies. Là encore, cette phrase peut avoir un sens très fort pour ceux qui ont été atteints dans leur chair. Elle nous propose d'inventer de mille façons, de vivre de mille façons, et de penser de mille façons. La poésie, la réflexion, l'ironie, et même la blague, et tout autant le bricolage prothétique, sont mille réponses de ce type. Il peut y avoir « plusieurs autres vies ». Elles sont toutes à inventer et à apprivoiser.

Conclusions

Ce texte de 1952 est singulièrement dense dans son exploration des perspectives prothétiques. Il puise de façon intensive dans le paradigme de la compensation fonctionnelle, en soulignant la violence de la perte, l'étrangeté de l'amputation, le travail de réappropriation de son corps et l'intense apprentissage de l'intégration des prothèses. Il ne se limite pas à un type de prothèse, mais pense tout à la fois les dimensions motrices, sensorielles, expressives ou d'interface.

Au-delà de la compensation, il se projette de façon très approfondie dans le paradigme des modifications prothétiques anthropotechniques, c'est-à-dire celles qui n'auraient pas pour motivation de remédier à une déficience ou une incapacité. La prothèse, artefact technique, peut être l'objet de modifications et d'améliorations indéfinies, tant dans ses matériaux, ses formes que dans sa motorisation. Elle peut être aussi l'objet d'une esthétisation et d'une valorisation sociale et pas seulement d'une honte comme cela a été longtemps le cas.

Plus fondamentalement, en s'appuyant sur la théorie cybernétique, il pense d'emblée le nœud essentiel : obtenir une jonction de haute qualité entre deux systèmes de circulation d'information de façon à ce que l'organique et l'inorganique se prolongent l'un dans l'autre dans les deux sens. Il fait même de cette jonction un objet d'apprentissage et de maîtrise, ne pensant pas l'hybridité comme une simple juxtaposition, mais comme le travail de jonction et de circulation poreuse de la capacité associant les deux.

Par l'ironie, voire le sarcasme, et par la dimension sexuelle, il n'escamote pas l'ébranlement de l'identité et de l'intimité, mais s'en empare de façon frontale : la prothèse introduit une inquiétante étrangeté qui peut autant jeter un abîme qu'un pont entre soi et soi-même, et entre soi et autrui. Il y a autant place au défolement qu'au refolement, au jeu d'amadouage qu'à la manipulation glaçante. Elle révèle – car elle amplifie – à la fois nos forces et nos vulnérabilités¹.

Enfin, restitué dans son édition intégrale, *Limbo* est indéniablement une réflexion philosophique sur la condition humaine. En explorant la modularité infinie que l'art prothétique apporte au corps, B. Wolfe souligne qu'il ne s'agit pas d'objets parmi d'autres, mais d'objets-corps-soi qui, d'emblée, induisent de multiples effets sur soi-même, sur les relations d'alliance et de filiation, sur les institutions politiques, sur la forme de la société, et sur la culture tout entière. L'art prothétique, par essence, transforme autant les formes de l'hétéronomie que de l'autonomie : hétéronomie de la dépendance envers le réseau nécessaire pour qu'une prothèse fonctionne bien ; autonomie de l'acquisition de capacités différentes, qu'elles soient modifiées, accrues, ou nouvelles.

Bibliographie (et pictographie)

Cultures-Kairos, n° 10, sept. 2019, numéro spécial « Les horizons prothétiques prochains et lointains: vers quels degrés d'incorporation pour quelles définitions de l'humain ? » (<https://revues.mshparisnord.fr/cultureskairos>) – Présentation d'Axel Guïoux et Evelyne Lasserre, articles de Paul-Fabien Groud, Valentine Gourinat, Anaïs Choulet et Agnès Giard.

The editors : « Unjustly Neglected Works of Science Fiction », *Science fiction Studies*, n° 61, vol. 20, nov. 1993.

Bacon (Francis) : *Painting 1946*, huile sur toile (198x132cm), New York, 1946, Museum of Modern Art.

Dalibert (Lucie), Goffette (Jérôme) : « Qu'est-ce qu'une prothèse ? – Concepts et usages », Chap. 1, in Groud P.-F., Gourinat V., Jarassé N. (dir.) : *Corps et prothèses*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 2020.

Dix (Otto) : *Die Skatspieler ou Kartenspielende Kriegskrüppell* (Les Joueurs de skat), huile et collage (110x87cm), 1920, Neue Nationalgalerie (Berlin).

Dujarier (Marie-Anne) : *Le Management désincarné*, Paris, La Découverte, 2015.

1 Goffette (Jérôme) : « Humanité augmentée et vulnérabilité technologique jusqu'à l'intime de soi ».

- Goffette (Jérôme) : « Prosthetic dreams: 'Wow Effect', mechanical paradigm and modular body – Prospects on prosthetics », *Sport in Society*, 2017, Vol. 1, pp. 1-8.
- Goffette (Jérôme) : « Humanité augmentée et vulnérabilité technologique jusqu'à l'intime de soi », in Thiel (Marie-Jo) (dir.) : *La Vulnérabilité au prisme du monde technologique : Enjeux éthiques*, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg, 2020.
- Graeber (David) : *Bureaucratie*, Paris, Les Liens qui Libèrent, 2015.
- Jarrassé (Nathanaël), Montalivet (Étienne de), Richer (Florian), Nicol (Caroline), Touillet Amélie), Martinet (Noël), Paysant (Jean), de Graaf (Jozina B.) : « Phantom-Mobility-Based Prosthesis Control in Transhumeral Amputees Without Surgical Reinnervation: A Preliminary Study », *Frontiers in Bioengineering and Biotechnology-Bionics and Biomimetics*, vol. 6, nov. 2018, pp. 1-14.
- Jeter (Kevin W.) : *Dr Adder*, New York, Bluejay Books, 1984.
- Korszybski (Alfred) : *Science and Sanity: An Introduction to Non Aristotelian Systems and General Semantics*, Second edition, Lancaster, (Pennsylvania), Science Press, 1941.
- Ray (Alice) : « Retraduire Limbo : le syndrome littéraire du membre fantôme », *Res Futuræ*, n° 9, 2017, pp. 1-31.
- Seed (David) : « Deconstructing the Body Politic in Bernard Wolfe's Limbo », *Science Fiction Studies*, n° 72, vol. 24, part. 2, juillet 1997.
- Triclot (Mathieu) : *Le Moment cybernétique*, Paris, Champ Vallon Éditions, 2008.
- Vonnegut (Kurt) : *Player piano*, New York, Charles Scribner's Sons, 1952.
- Wiener (Norbert) : *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York, Wiley, 1948.
- Wolfe (Bernard) : *Limbo*, Paris, trad. P. Dusoulier, Livre de Poche, 2016.
- Wolfe (Bernard) : *Limbo*, Yardley (Pennsylvania), Westholme Publishing, 2010.
- Wolfe (Bernard) : « Self portrait », *Galaxie Science Fiction*, nov. 1951.

Docteur Adder ou la divinité prothétique

Albain Le Garroy

Université Montaigne-Bordeaux

J'aimerais joindre ma voix à ceux qui réclament des images de femmes amputées dans votre magazine. Les femmes qui n'ont qu'un bras, et surtout celles qui n'ont qu'une jambe, sont particulièrement excitantes et des photos représentant de jolies amputées seraient certainement appréciées par un grand nombre de vos lecteurs...

Penthouse, Lettre d'un lecteur, Novembre 1972 (p. 9)¹

C'est avec cet extrait du courrier des lecteurs d'un *Penthouse* que *Dr Adder* commence. Ce roman, écrit en 1972 par un jeune étudiant, K. W. Jeter, ne paraîtra aux États-Unis qu'en 1984 et fera scandale. On comprend pourquoi. Les choses sont claires dès les premières lignes : on va parler de pornographie, de fantasmes masculins et de paraphilies. Le roman est évidemment plus complexe, même s'il faut bien l'avouer, son histoire peut paraître un peu chaotique au premier abord : dans un futur proche, Limmit, le tenancier d'une maison close zoophile dans une usine de volailles transgéniques, est envoyé à Los Angeles livrer une arme datant de la dernière guerre, une prothèse main-éclair, au Dr Adder. Ce dernier, chirurgien génial – et néanmoins fou furieux – est connu pour pratiquer diverses opérations sur des prostituées et donner corps ainsi aux fantasmes des potentiels

1 Pour tout ce texte, l'édition française prise pour référence est celle-ci : Jeter (Kevin W.) : *Dr Adder*, trad. Lederer M., Chambéry, ActusF, 2014. Pour la suite du texte, nous nous contenterons donc d'indiquer la pagination.

De même l'édition américaine prise pour référence est celle-ci : Jeter (Kevin W.) : *Dr Adder*, New York, Bluejay Books, 1984. Pour les citations en américain, nous nous contenterons par la suite d'indiquer la pagination.

« I would like to add my vote in favour of showing female amputees in your magazine. One-armed and, especially, one-legged females offer a unique excitement and a pictoral featuring attractive girl amputees would certainly be welcomed by a large number of readers... -Letter, *Penthouse* magazine, November, 1972 » (p. 5)

clients. Face à lui, lui livrant une guerre idéologique permanente, Mox, un télé-évangéliste fanatique dont on apprendra, entre autres, que, dans un premier temps, il s'est fait castrer puis, dans un second, téléchargé l'esprit sur un ordinateur. Si Los Angeles est un territoire anarchique, le comté d'Orange est dirigé par Mox. Entre les deux se situe l'Interface, le royaume du Docteur Adder, où les citoyens du comté d'Orange se rendent pour rencontrer les prostituées remodelées par le chirurgien. Après diverses péripéties, l'Église Vidéo des Forces morales, la milice de Mox, organise un massacre dans l'Interface, saccage les bureaux d'Adder et laisse ce dernier pour mort, son arme prothétique greffée au dernier moment pour se défendre. Toutefois, Adder n'est que dans le coma et se fait recueillir par une femme dont la fille Mélia, une jeune sourde-muette aveugle probablement psychotique, victime dans son jeune âge de maltraitance parentale, arrive à se brancher sur le câble de réseau vidéo juste en touchant un poste de télévision. Avec l'aide de cette dernière, qui sert de médium entre la télévision et la main-éclair, et en prenant une drogue ressemblant fort à du LSD, Adder se rend dans une sorte de réalité virtuelle où il livre enfin bataille contre Mox dans un duel titanesque où le docteur représente le principe de vie et le dictateur de mort.

Le roman traite de nombreux sujets : la morale répressive, la sexualité, l'importance des médias dans notre société et va jusqu'à nous proposer une réflexion à propos de l'essence même de l'être humain. Nous étudierons ici comment ce roman, avec l'objet de la prothèse et sa redéfinition, nous livre cette réflexion.

Une société de contrôle du corps

L'un des thèmes les plus évidents du roman de Jeter se trouve être le corps : sexualité, ultra-violence, tout ramène à la corporalité. Le style de Jeter en est marqué. Ses descriptions détaillées de meurtres, avec ses explosions de crâne et de cervelles éclatées, de chairs découpées et manipulées, font penser que l'auteur s'amuse tout autant à nous montrer les corps dans toute leur intimité qu'Adder à les découper.

Toutefois, le roman cultive une certaine ambiguïté. Alors que cet étalage peut paraître gratuit, il semble plutôt motivé par une volonté de dévoiler les effets d'une censure omniprésente. Cela n'avait pas échappé à Philip K. Dick : « Nos censeurs vont s'égayer en poussant des hurlements quand ils

l'auront lu, mais laissez-les crier »¹. Le lecteur a du mal à croire que Jeter, que ce soit lors de l'écriture du livre ou de sa parution, n'avait aucune idée de l'impact qu'aurait son livre, et nous imaginons très bien l'amusement de l'auteur lorsque, au nom d'une morale puritaine, les critiques trouvèrent ce livre scandaleux : cette situation, c'est tout simplement celle décrite dans son livre. Les critiques jugèrent cette œuvre choquante, car parlant du corps et de sexualité, et l'auteur décrit une société voulant contrôler les corps et la sexualité. Pour l'auteur, la réalité venait de prouver que son œuvre était d'actualité.

Car malgré cette écriture organique, l'œuvre est loin d'être pornographique et plutôt que de traiter purement d'un dévoilement obscène de la sexualité dans la société, l'auteur fait tout le contraire. Il se contente de montrer le corollaire logique d'une morale sexuelle répressive dans une société bourgeoise, celle du comté d'Orange.

Pour comprendre cela, revenons à la description de l'esprit humain que donne Reich, psychanalyste alors en vogue dans les milieux de la contre-culture états-unienne des années 60-70 :

Ce qu'on appelle un humain cultivé en vient à être une structure vivante composée de trois couches. À la surface, il porte le masque du self-control, de la politesse obsessive et mensongère et de la sociabilité artificielle. À cette couche, il recouvre la deuxième, « l'inconscient » freudien, dans laquelle le sadisme, l'avidité, la lascivité, l'envie, les perversions de toutes sortes, etc., sont tenues en échec sans avoir pour autant perdu de leur pouvoir. Cette deuxième couche est le fait artificiel d'une culture niant la sexualité ; consciemment, on la sent comme un vide intérieur béant. Derrière elle, dans les profondeurs vivent et travaillent la socialité et la sexualité naturelles, la joie spontanée au travail, la capacité d'amour. Cette troisième couche, la plus profonde, représentant le biologique de la structure humaine, est inconsciente et redoutée. Elle est en désaccord complet avec chaque aspect de l'éducation et du régime autoritaire.²

Or, avec ce roman, nous sommes dans le cas de figure d'une éducation autoritaire. Adder explique que ses « profs [le] bourraient de barbs et de tranqs et [le] plantaient devant sa gueule [celle de Mox] de moralisateur. » (p. 114)³ Cette éducation est assimilée par tous les enfants : « Elle [une institutrice] m'a planté devant un large écran de télé en compagnie d'autres gosses qui regardaient, bouche bée » (p. 13)⁴. Il n'y a aucun choix de la part de l'enfant : les adultes le « plantent » devant la télévision comme un objet

1 Jeter (Kevin W.) : *Dr Adder*, Quatrième de couverture.

2 Reich (Wilhelm) : *La Fonction de l'orgasme*, p. 184.

3 « [...] my teachers would load me up on downers and tranqs and set me in front of his sententious moral face on the tube » (p. 90)

totallement passif, sans volonté propre, celle-ci réduite à néant par les drogues, le rendant totallement silencieux. Tout au long du livre, le lecteur ne connaît que très peu le discours télévisuel de Mox, à la fois éducateur et télé-évangéliste. Toutefois, le lecteur peut imaginer que le message de quelqu'un qui organise sa propre castration pour être « libéré des exigences de la chair qu'il méprisait » (p. 244)¹ ne soit pas en faveur de l'épanouissement sexuel. Nous revenons alors à cette idée de culture niant la sexualité décrite par le psychanalyste.

Mais comme l'explique ce dernier, les pulsions engendrées par cette éducation existent encore ; elles sont juste tenues en échec. Et ces pulsions doivent malgré tout être satisfaites, d'une manière ou d'une autre. Comme le dit l'un des cadres du comté d'Orange, l'Interface est « un lieu indispensable à la libération des pulsions » (p. 206)². Le lecteur remarque ici toute l'hypocrisie du monde dépeint par Jeter. La société bourgeoise, réprouvant quotidiennement une sexualité saine, est obligée, pour rester stable, de garder des dérivatifs pour des pulsions devenues malsaines. Et cette idéologie se fait au détriment des femmes. Ainsi, celles-ci deviennent les objets des fantasmes sadiques des bourgeois venus s'encanailler dans l'Interface : prostituées amputées, lobotomisées chimiquement, au sexe remodelé, tout est fait pour satisfaire le client moyen. Jeter le fait comprendre lorsqu'il décrit les pensées d'un restaurateur :

Il pensait, cataloguant les femmes de la rue : Jeune marchandise. Vieille marchandise. Une jambe en moins, deux jambes en moins, un autre truc en moins. Tout ça de la marchandise. Le mot lui plaisait, il impliquait une idée de corps soumis, inanimés. Il le fit rouler dans sa tête. Mar-chan-dise. S'en repaissant. Viande vivante, viande congelée. (p. 59)³

La femme n'est plus reconnue comme une humaine, mais juste comme une marchandise dans un système économique, comme un simple produit, celui d'Adder, n'ayant comme seule vocation qu'à être consommée comme de la viande. Dr Adder est donc avant tout un homme d'affaire : devant une demande structurée par la morale, il propose l'offre. Mox a beau le critiquer

4 « She sat me down in front of a large television screen, with a bunch of other little kids absorbed in it with their mouths open » (p. 3)

1 « You released him, in a way that satisfied his madness for a while, from all the ties of flesh he despised » (p. 195).

2 « It was [...] a vital release of tension » (p. 163).

3 « Young stuff, he thought, cataloguing the street's female inhabitants. Old stuff. One-legged, two-legged, other. All stuff. He like the word-it implied to him, if not inanimation, at least submissiveness. He rolled it silently through his head, the s sliding and hissing up to the t behind his incisors the ff passing without a sound through his lips like an invisible pearl. Live meat, frozen meat » (pp. 40-1).

dans ses sermons, le chirurgien fait partie de la stabilité du système. Sans Mox, pas d'Adder et sans Adder, pas de comté d'Orange

Le lecteur comprendra d'autant plus l'importance de la perversion dans la sphère économique, que, après la destruction de l'Interface, un projet de parc d'attractions de femmes amputées robots sera élaboré pour la remplacer. Le logo de l'entreprise, figurant sur tous les gynoïdes, est « une petite tête de souris, deux cercles noirs parfaits pour oreilles, qui souriait d'un sourire follement amical avec un petit nez rond et des yeux largement écarquillés » (p. 208)¹, rappelant alors la figure de Mickey-Mouse. Ainsi, le commerce du sadisme appartiendra à l'une des entreprises phares du modèle états-unien et symbole d'une société capitaliste de loisirs.

La télévision, un médium de contrôle

Comme dans de nombreuses dystopies, la propagande de Mox est diffusée à la télévision. Elle est omniprésente (« Dans tout L.A., on allumait les postes de télévision. Dans le comté d'Orange, ils fonctionnaient déjà. » (p. 22)²) et rares sont les descriptions de nouveaux lieux où Jeter ne mentionne pas le médium. Tout le monde la regarde, même ceux qui ne sont pas forcément séduits par le message de Mox, et elle reste toujours présente en fond sonore. De plus, toute l'éducation est faite par télévision interposée :

La chaîne éducative. Pour les cours de littérature, on nous ressort ces vieux qu'ils gardent au frigo et on les fait parler de leurs bouquins. Ce trimestre, on fait comment on appelle ça... euh... de la science-fiction. (p. 195)³

Évidemment, les messages subversifs de cette littérature sont complètement dévitalisés par la mise en scène du cours et la censure universitaire. Le système, en reprenant les messages contestataires qui pourraient le miner, en les assimilant, les vide de tout potentiel subversif. Ainsi, l'idéologie dominante ne laisse aucune place à une quelconque résistance intérieure.

Cette propagande, ainsi que les programmes télévisuels, pareils à des drogues, ont pour effet de détruire totalement les esprits (« Mais c'est parce

1 « A little cartoon mouse's head, two perfect black circles of ears, grinning insanely friendly with button nose and wide-sprung eyes. » (pp. 164-5)

2 « All over L.A., television sets were being turned on ; in Orange County they were on already. » (p. 12)

3 « The educational channel. For lit classes they haul out these old hacks they've got on ice and have 'em talk about their books. This semester we've been doingt watchacallit, um... science fiction. » (p. 155)

qu'elle est tout le temps abruti par les trancs et la télé » (p. 187)¹). Les spectateurs deviennent alors des coquilles vides totalement passives. Finalement, ils ne sont plus que des corps inoccupés, sorte de morts-vivants. Tout élan de vie est annihilé. Comme le dit lui-même Adder :

Je n'avais jamais réalisé auparavant à quel point presque toutes mes actions n'avaient été que la conséquence d'une sorte de furie sans nom qui m'habitait, comme si toutes mes manifestations visibles n'étaient que les simples résultats d'une tempête intérieure. Maintenant, j'étais content de n'être qu'un tube, sans tension ni restriction à aucune des extrémités, et je digérais les programmes télé exactement comme les purées que me préparait la vieille. (p. 222)²

Rappelons-nous la description de Reich de la vie intérieure. On comprend alors que la télévision est ici le médium qui déconnecte le noyau biologique. Il n'y a plus de pulsions primaires ni secondaires. Toujours selon Reich :

L'agressivité, dans le sens strict du mot, n'a rien à voir ni avec le sadisme ni avec la destruction. Son sens littéral est « approche ». Toute manifestation positive de vie est agressive, l'activité de plaisir sexuel autant que l'activité destructrice de haine, l'activité sadique autant que la recherche de la nourriture. L'agressivité est la manifestation vivante de la musculature, son système de motion et de locomotion. Une grande partie de cette inhibition pernicieuse de l'agressivité dont nos enfants ont à souffrir est due à l'équation : « agressif » = « méchant » ou « sexuel ». Le but de l'agressivité est toujours de faciliter la satisfaction d'un besoin vital. L'agressivité n'est donc pas un instinct dans le sens propre, mais le moyen indispensable de satisfaire n'importe quel instinct. L'instinct lui-même est agressif, parce toute tension appelle une satisfaction.³

Cette agressivité semble être cette tempête intérieure mentionnée par Adder. En la perdant, il devient ce « tube » de chair, ce corps vide totalement déshumanisé. Pire, il en est heureux, se débarrassant ainsi de toute forme d'excitation. Il n'a plus besoin d'agir par lui-même pour lui-même, perd son autonomie et se contente d'engloutir des programmes comparés à de la purée, aliment sans saveur et facile à digérer. Le lecteur comprend alors pourquoi, à part pendant le cours de littérature, Jeter ne mentionne à aucun moment une personne forcée d'allumer la télévision. Tous les citoyens le font toujours d'eux-mêmes puisqu'ils y prennent du plaisir.

1 « But that's only because she swacked out on tranks and TV all the time. » (p. 149)

2 « I had never realized before how much of everything I did had been a consequence of some nameless fury within me, as if all my visible manifestations were simply results of an inner storm. Now I was content to be a tube, without tension or restriction at either end, and the TV programs passed through me just like the old woman's prepared mash. » (pp. 177-8)

3 Reich (Wilhelm) : *op. cit.*, pp. 126-7.

Toutefois, la nature même de la télévision chez Jeter est très ambiguë. Elle a certes un effet néfaste sur le cerveau, mais peut-être est-ce dû à son utilisation ou à ses programmes. Lorsque Jeter écrit, à propos d'un poste, « il le brancha à l'une des prises omniprésentes du réseau câblé qui sillonnait tout L. A., pareil à un système nerveux vivant sur un cadavre » (p. 24)¹, la télévision est bien du côté de la vie. Elle n'est même que le seul signe de vie dans un monde morbide puisque le réseau est une sorte de système nerveux prothétique sur le cadavre de L. A. Ailleurs, dans « une chambre lépreuse », elle est le seul meuble « à l'exception du lit qui [semble] s'être figé au milieu d'un processus de décomposition. » (p. 34)². Là aussi, le lecteur a l'impression que le médium est l'unique source de lumière dans les ténèbres et la seule chose à peu près vivante dans un monde décomposé.

Dans ce roman, la télévision a quelque chose d'une force magique et vitale, corrompue par Mox et son Église Vidéo des Forces morales. La technologie ici n'a aucune explication scientifique. Un ordinateur peut servir d'oracle et un homme avec une prothèse en métal à la place de la main est un archétype primitif. Jeter n'est pas Asimov, mais bien un compagnon de route de Dick. Il n'est pas du côté de la rationalité, même lorsqu'il décrit un avenir technologique plausible. Quand Jeter évoque une expérience scientifique, il décrit « [...] un groupe d'enfants maoris aveugles qui pouvaient manipuler au hasard de petites calculatrices électroniques sans toucher aux boutons ; le syndrome I.B.M. » (p. 228)³

Et Mélia, suite à son handicap, mute et peut se connecter à ces flux de vie que représente le réseau câblé :

Elle est devenue capable de franchir la barrière qui la séparait du coffret métallique du poste et de se brancher directement sur ses circuits électroniques. Au début, les sensations n'avaient pour elle aucune signification, éclairs désordonnés dans sa tête pour les couleurs dont elle se souvenait quand elle était bébé, bruits et voix qui grésillaient en fondu sonore, inintelligibles. Pendant des mois et des mois, elle s'est pressée contre la télé jusqu'à ce que, comme ceux qui apprennent à voir, elle parvienne à maîtriser ce nouveau sens. [...] Elle y est donc arrivée : elle recevait maintenant les signaux T.V. Directement, pas besoin qu'ils soient traduits en ondes lumineuses et sonores qui, de toute façon, étaient perdues pour elle. (p. 228)⁴

-
- 1 « [He] plugged it into one of the ubiquitous outlets to the cable network that permeated all of L.A. like a living nervous system in a corpse. » (p. 14)
 - 2 « In the shabby room [...] it was the only piece of furniture besides a large bed that seemed to have been frozen halfway through a process of disintegration. » (p. 22)
 - 3 « [...] a group of blind of blind Maori children who erratically manipulate small electronic calculators without touching the controls : the IBM Syndrome [...]. » (p. 182)

La télévision pour Mélia devient l'interface d'une prothèse, celle du réseau câblé. Elle gagne alors un nouveau sens.

Des prothèses et des dieux

Toute la conception de l'être humain dans ce roman semble au premier abord reposer sur une forme de dualisme corps/esprit. Nous avons déjà vu que la propagande et les drogues détruisaient l'esprit, laissant alors vacant un corps vide, et la lobotomie chimique est l'une des opérations pratiquées par Adder sur les prostituées, laissant un objet purement sexuel, un quasi-cadavre puisqu'aux yeux d'Adder, la sexualité concernée par ce type de fantasmes ressemble à de la nécrophilie.

Cet esprit, cette vie, semble constituer la personnalité de l'être humain. Comme l'explique Adder à propos de son coma :

Je savais qu'il existait un lien entre cet être vaguement mystérieux [le Docteur Adder] et moi, qu'il avait un jour occupé ce corps allongé sur un divan crasseux de Zone-Rat ; mais il était parti. (p. 223)¹

Le lecteur se souviendra de la description donnée de l'être vide, sans occupant, que donne Adder : un simple tube digestif déshumanisé. Ce qui construit donc l'humanité pour Jeter n'est donc pas que le corps, mais bien aussi cet esprit. Les personnes sans élan vital n'ont plus rien d'humain. Le corps n'est finalement qu'un prolongement de l'esprit, sa prothèse. Jeter le fait comprendre dès le début du roman :

Il plaqua ses mains à côté du scalpel, vaguement satisfait de l'effet produit. Des outils, se dit-il. Bords tranchants. Elles étaient étroites, anguleuses, de même que tout son corps et son visage. (p. 33)²

L'être humain n'est qu'en grande partie cette vie ; tout le reste n'est qu'un outil manipulable en plus pour réaliser les volontés de l'humain, tout comme

4 « She became able to leap the gap from beneath her skin to under the TV's metal cabinet, and plug directly into its electronic circuitry. At first the sensations were meaningless to her—random flashes inside her skulls of the colors she remembered as a baby, noises and voices crackling and fading in and out unintelligibly. She squatted closer to the set for months on end, until, like learning to see, she mastered this new sense. [...] At last she had it : she received the TV's signals directly, without it being necessary for them to be translated into light and sound waves, which were lost to her anyway. » (p. 182)

1 « I knew there there was a connection between that dimly mysterious person and myself, that he had once even occupied this body lying on a dirty couch in Rattown, but he was gone. » (p. 178)

2 « He laid his hands beside the scalpel, vaguely pleased with the effect. Like tools, he thought ; cutting edges. They were both narrow, angular, like his own face and body. » (p. 24)

le scalpel est un outil pour le chirurgien. Toutefois, une influence existe bien entre le corps et l'esprit. Ici, le corps prend la forme voulue inconsciemment, par mimétisme, de l'esprit et l'on a vu qu'en détruisant le corps, l'esprit pouvait l'être aussi -ce qui semble évident-. De plus, en modifiant le corps, l'on modifie l'esprit. La création de nouveaux sens, comme chez Melia ou Adder lorsqu'il se fait greffer sa main-éclair, ont une influence directe sur la façon de percevoir le monde, et donc sur la personnalité.

Peut-on alors encore parler d'un dualisme strict ? Nous faisons l'hypothèse que Jeter a peut-être là aussi été influencé par Reich. En effet, l'une des « découvertes » les plus critiquées du psychanalyste fut celle de l'orgone, sorte d'énergie proche du Chi ou du Prana des religions orientales. Selon lui,

[...] nous devons considérer l'organisme vivant comme une partie organisée de l'océan d'orgone cosmique, partie douée de propriétés particulières que nous appelons « vie » ; nous ne comprenons pas cet organisme d'une manière bio-énergétique si nous nous en tenons au concept mécanique de « potentiel énergétique.¹

Les pulsions sont cette énergie et le corps en est tributaire. Dans ce cas, il n'y aurait pas de dualisme corps/esprit, ni de monisme seulement corps ou seulement esprit, mais tout pourrait être résumé par un nouveau monisme, celui de la vie -ou l'orgone-, circulant correctement ou pas. En effet, dans certains cas, cette énergie est jugée malsaine, comme chez Mox, ou synonyme de douleurs, comme chez Melia :

Elle s'était murée du petit enfer d'une pièce derrière ses yeux clos et ses oreilles sourdes ; les terminaisons nerveuses de sa peau avaient fini par se fermer presque complètement à la douleur. (pp. 227-8)²

Le corps devient alors totalement étranger à l'esprit et l'idée de dualisme, symptôme de pathologie, est réintroduite. Cette situation rappelle la pensée du philosophe Jean-Luc Nancy. En effet, ce dernier écrit :

L'intrus s'introduit de force, par surprise ou par ruse, en tout cas sans droit ni sans avoir été d'abord admis. Il faut qu'il y ait de l'intrus dans l'étranger, sans quoi il perd son étrangeté. S'il a déjà droit d'entrée et de séjour, s'il est attendu et reçu sans que rien de lui reste hors d'atteinte ni hors d'accueil, il n'est plus l'intrus, mais il n'est plus, non plus l'étranger.³

1 Reich (Wilhelm) : *L'Éther, Dieu et le diable*, p. 198.

2 « She had walled off the little one-room hell behind closed eyes and ears ; the nerve endings in her skin had finally shut down almost completely against the pain. » (p. 182)

3 Nancy (Jean-Luc) : *L'Intrus*, p. 11.

Le corps est hors contrôle de l'esprit et devient un véritable intrus pour nos personnages. Pour Melia, le moyen de se débarrasser de cet intrus sera le repli sur soi, l'enfermement en soi. Pour Mox, dans un premier temps, ce sera la castration :

Son sexe était la dernière entrave qui s'opposait à la réconciliation de son esprit avec ses pulsions subconscientes. Sans lui, il devenait entier. (p. 244)¹

Chez Mox, le corps, l'intrus, est ainsi chassé lors de la mutilation. Plus tard, son esprit sera transféré sur des bandes dans des ordinateurs. Le lecteur peut considérer que cet esprit reste humain. Si ce dernier est téléchargé dans un corps mécanique, ce qui est le cas par exemple de l'écrivain de science-fiction du cours de littérature, il y a alors cyborg, un mélange de machine et d'humain. Mais ce cyborg chez Jeter n'est en rien vivant. Pour preuve, Mox représentera la mort dans le combat final entre lui et Adder.

Le cas de Melia est différent : elle a encore un corps. Cela dit, pour comprendre son état, nous devons tourner cette fois vers Jung :

La libido qui tend vers l'avant [*ce n'est donc pas forcément tordre les théories de Reich que de mettre sa pulsion de vie en parallèle à la libido de Jung*], qui domine la conscience du fils [*et en l'occurrence, ici, de la fille*] exige la séparation d'avec la mère ; mais l'aspiration de l'enfant à la mère dresse sur sa route un obstacle sous la forme d'une résistance psychique, qui, selon l'expérience que nous en avons, s'exprime dans la névrose par toutes sortes d'appréhensions, autrement dit par la peur de vivre. Plus l'homme s'écarte du travail d'adaptation, plus son angoisse grandit : elle l'accable partout et de plus en plus en lui opposant des obstacles. La peur du monde et des hommes, en vertu d'un *circulus vitiosus*, provoque un recul encore accru qui ramène l'infantilisme et « dans la mère ». ²

Or il est bien question de cela : Melia, à cause des traitements reçus, s'est isolée du monde physique en régressant totalement, ramenée alors à l'infantilisme et « dans la mère ». Or, nous constatons souvent chez Jung une égalité symbolique entre la mère et l'inconscient. Ainsi, ici :

L'aspect maternel de l'eau coïncide avec la nature de l'inconscient en ce sens que ce dernier [...] peut être regardé comme la mère, la matrice de la conscience. Ainsi quand on interprète sur le plan du sujet, l'inconscient a, comme l'eau, une signification maternelle. ³

1 « His cock was the last thing blocking the reconciliation of his mind with his subconscious drives. Without it, he was whole. » (p. 195)

2 Jung (Carl Gustav) : *Métamorphoses de l'âme et ses symboles*, p. 496.

3 *Ibid.*, p. 366.

Selon nous, l'esprit de Melia a fusionné avec son inconscient et le contact de la télévision permettrait à l'enfant de rentrer dans l'inconscient collectif, concept lui aussi jungien. Son esprit réside alors sur le même terrain que celui de Mox, un univers télévisuel, que par commodité nous appellerons « réalité virtuelle » puisque, il semble en être son ancêtre conceptuel. Cette réalité virtuelle paraît être de nature magique, s'éloignant là aussi d'une structure purement rationnelle. Il est comparé à une sorte d'au-delà :

Elle m'a dit qu'elle se rappelait avoir été une petite fille comme celle dans les feuilletons, mais elle croyait qu'elle était morte et qu'elle flottait dans des espèces de limbes inconfortables, observant le monde de cette manière.
(p. 229)¹

Là aussi, le concept d'orgone n'est peut-être pas étranger, même si les deux psychanalystes cités ici n'ont aucun rapport entre eux. Reich écrit à propos de l'orgone :

Il n'existe pas ce qu'on pourrait appeler un « espace vide ». Il n'y a pas de « vacuum ». L'espace est doué de propriétés physiques déterminées. Ces propriétés peuvent être observées et démontrées [...]. C'est une énergie bien définie qui est responsable des propriétés physiques de l'espace. Cette énergie a reçu le nom d' « énergie d'orgone cosmique ».²

La télévision est donc une porte sur un semblant de territoires des morts et de rêves télévisuels, ce qui est bien l'inconscient collectif de Jung à ceci près qu'il est physique et s'apparente à l'océan d'orgone cosmique de Reich. La télévision suit les lois reichiennes, confirmant notre intuition que la technologie chez Jeter a bien quelque chose de vivant et de magique. Pensée amusante, mais n'ayant rien d'original si l'on y réfléchit : dans de nombreux films fantastiques, par exemple *Poltergeist* de Hooper³, la télévision est un moyen de communication utilisé par les morts pour communiquer avec les vivants. Pour rester dans le domaine de la science-fiction, par exemple dans *Câblé* de Williams⁴, la réalité virtuelle est l'endroit où l'on retrouve des fantômes, des esprits dont les corps sont morts dans la réalité.

Dans l'imaginaire collectif, la réalité virtuelle, malgré sa nature technologique, est souvent un endroit mystérieux, ne répondant plus à des règles naturelles. Et tout comme dans l'inconscient collectif, les dieux et les

1 « She told me she remembered being a little girl like the ones in the TV families, but she believed she had died, and now she just floated in some uncomfortable limbo, looking back at the world in this way » (p. 182)

2 Reich (Wilhelm) : *L'Éther, Dieu et le diable*, pp. 193-194.

3 Hooper (Tobe) : *Poltergeist*, 1982.

4 Williams (Walter Jon) : *Câblé (Hardwired)*, Paris, Denoël, 1987.

archétypes y sont présents, comme les *loas* vaudous dans *Comte Zéro* de Gibson¹. Le roman de Jeter n'échappe pas à cette idée.

Chez Jeter, ce monde fait muter la nature même de l'être humain. L'auteur écrit :

Elle a appris à suivre les signaux T.V. depuis l'appareil à travers le réseau de câbles souterrains menant au comté d'Orange. Jusqu'aux ordinateurs du Studio central de Mox où les bandes vidéo étaient filmées, passées et stockées. Tout le dispositif électronique était devenu partie intégrante de son système nerveux. Elle pouvait pénétrer à volonté n'importe quelle section du réseau de communication dont le quartier général de Mox était le centre. Le prolongement électronique de son moi a parcouru les banques de mémoire, assimilant pratiquement tout. (p. 229)²

Melia est donc omniprésente, voit tout et entend tout. Toute la ville est partie intégrante de son esprit. Elle devient quasi-omnisciente et peut aussi contrôler le réseau (« Des semaines plus tard, elle a découvert qu'elle était non seulement capable de pénétrer le réseau, mais aussi, dans une certaine mesure, de le contrôler » (pp. 229-30)³), ce qui lui donne un pouvoir surhumain sur toute la ville. La fillette, grâce à la réalité virtuelle, devient ni plus ni moins une demi-déesse. Là aussi, il s'agit d'une idée amusante, mais que l'on retrouve ailleurs dans la science-fiction : il suffit de penser à Job dans *Le Cobaye* de Leonard⁴ qui, grâce à la réalité virtuelle, amplifie les capacités de son cerveau, devient télépathe, télékinésiste, parle de lui comme d'un « cyberchrist » et fait télécharger son esprit – là aussi – sur tous les réseaux mondiaux. Plus qu'une réelle influence de quelques œuvres sur d'autres, il nous semble bien, une fois de plus, pouvoir parler d'un imaginaire collectif (et peut-être même d'inconscient collectif).

Mais comme nous l'avons déjà vu, la réalité virtuelle n'est pas seulement le terrain de Melia, mais aussi celui de Mox. Et il nous semble avoir un rôle lui aussi divin.

1 Gibson (William) : *Comte Zéro* (*Count Zero*), 1986.

2 « She learned to trave the TV signal. All the way from the set through the underground cable back the Orang County. Right to the computer bank in Mox's Broadcast Central where th video tapes are created, played, and stored. There entire electronic apparatus had become part of her nervous system. She could penetrate at will any section of the entire interconnected communcation network that had Mox's headquarters as its focus. The electronic extension of her ego raced through the computer's memory banks, digesting nearly everything. » (p. 183)

3 « Weeks later, she discovered that not only could she penetrate the network, she could to some degree control it » (p. 183)

4 Leonard (Brett) : *Le Cobaye* (*The Lawnmower Man*), 1992.

D'après Reich, ce que la société appelle « les « mauvais instincts » sont tenus en échec par une bonne « morale » »¹. Mox, pour résister à ces mauvais instincts, devient une machine, une sorte de pur intellect sans aucune pulsion animale. Ainsi, comme l'affirme Reich, si « les mauvais instincts sont groupés sous le vocable DIABLE [et] les postulats de la morale sous le vocable DIEU »², Mox, se rapproche lui aussi de la divinité. Le livre de Jeter montre alors deux conceptions de religions différentes, presque antagonistes : l'animisme, représenté par Melia, et une sorte de monothéisme morbide, représenté par Mox.

Adder, lui qui regroupe tous les mauvais instincts et fait figure de Diable dans notre roman, ne rentre pas dans notre schéma d'analyse. Pourtant, c'est bien lui qui porte la prothèse la plus évidente, une arme à la place du bras.

Il semble qu'il faille plutôt chercher chez Dumézil pour pouvoir comprendre le rôle de cette prothèse. Selon lui, « Odin, le prophète, voyant, perd un œil, comme Tyr, le juriste, perd la main droite, chacun perdant ainsi l'attribut essentiel de sa propre fonction »³. Cela pourrait correspondre à notre personnage : il est chirurgien et perd sa main. Mais le lecteur présume qu'il est alors dans l'incapacité de continuer à exercer son métier. Il faut donc prendre en compte la nuance qu'apporte Françoise Héritier à la thèse de Dumézil :

La thèse de Dumézil concernant la mythologie nord-européenne doit peut-être être prise en considération : mais le mutilé perd-il, ou au contraire concentre-t-il, par sa mutilation, l'essence de sa fonction ?⁴

Selon nous, la fonction d'Adder dans le roman n'est pas tant chirurgien que Diable. Il est le chaos, certes vivant – ce que n'est pas Mox –, mais néanmoins brutal et violent. Il est la pure représentation de cette pulsion sadique engendrée par la morale décrite par Reich. Sa mutilation – et sa prothèse – amplifie son potentiel destructeur, ce qui correspond alors à l'intuition d'Héritier.

1 Reich (Wilhelm) : *L'Éther, Dieu et le diable*, p. 173.

2 *Ibid.*, p. 173.

3 Héritier (Françoise) : *Masculin féminin 1, La pensée de la différence*, Paris, Odile Jacob, 2012, p. 174.

4 *Ibid.*, p. 176.

Conclusions

Dr Adder est un roman complet. Malgré un aspect provocateur qui peut paraître gratuit au premier abord, presque *punk* avant l'heure, il traite de sujets politiques, philosophiques et religieux. Nous y retrouvons, bien avant le courant cyberpunk, de nombreux thèmes qui deviendront récurrents une ou deux décennies plus tard, avec même une réalité virtuelle dix ans avant la Matrice de Gibson. De plus, la technologie et surtout les prothèses ne sont jamais neutres. Ces dernières modifient voire amplifient les comportements de nos personnages. Enfin, le roman reste d'actualité : l'ordre moral est encore présent et le contrôle des corps, d'une manière ou d'une autre, est toujours une réalité contemporaine.

Mais de l'aveu même de l'auteur, « à l'époque, jeune homme, j'ai essayé de faire une description satirique de la société, mais en vieillissant il me semble que cela a surtout à voir avec la vie intime de l'auteur. » (p. 301)

Et si nous nous trompions alors depuis le début, tout comme l'auteur s'est trompé lui-même en écrivant son roman ? Nous avons relevé que Jeter tranche dans la chair et verse sang tout comme son chirurgien. Si la littérature, comme l'a souvent affirmé Freud, est une sorte de rêverie éveillée, qui serait alors réellement Adder ? La représentation des pulsions sadiques de Jeter qu'il ne pouvait pas exprimer au grand jour, en partie à cause de l'ordre moral ? Dans ce cas, l'écrivain voulait probablement que sa science-fiction soit, à l'image d'Adder, chaotique et vivante et, contrairement à ce qu'il avait décrit dans son roman, ne soit pas reléguée dans des cours où des universitaires l'auraient disséquée et annihilée sa charge destructrice.

Alors, si nous nous trompions, nous serions forcés de présenter des excuses à Jeter.

Et ce serait tellement moral...

Bibliographie

Gibson (William) : *Comte Zéro (Count Zero)*, Paris, La Découvertes, 1986.

Héritier (Françoise) : *Masculin féminin 1, La pensée de la différence*, Paris, Odile Jacob, 2012.

Jeter (Kevin W.) : *Dr Adder*, Michele Lederer (trad.), Chambéry, Actusf, 2014.

Jeter (Kevin W.) : Dr Adder, New York, Bluejay Books Inc. 1984.

Jung (Carl Gustav) : *Métamorphoses de l'âme et ses symboles*, trad. Le Lay Y., Paris, Livre de Poche, 1993.
Nancy (Jean-Luc) : *L'Intrus*, Paris, Editions Galilée, 2010.
Reich (Wilhelm) : *La Fonction de l'orgasme*, Paris, L'Arche, 2014.
Reich (Wilhelm) : *L'Éther, Dieu et le diable*, trad. Kamnitzer P., Paris, Payot, 1999.
Williams (Walter Jon) : *Câblé (Hardwired)*, Paris, Denoël, 1987.

Filmographie

Hooper (Tobe) : *Poltergeist*, 1982.
Leonard (Brett) : *Le Cobaye (The Lawnmower Man)*, 1992.

***Harmony* de Keikaku Itoh¹**

Repenser la liberté avec le corps artificiel

Kevin Paradis

L'artificialisation du corps humain soulève de nombreuses représentations. Elle peut apparaître dans une thématique de conquête de la nature par l'être humain, qui s'affranchirait par là d'une forme de fatalité : prothèses, thérapies géniques, manipulations génétiques, greffes, etc., indiquent une rationalisation de la vie, une fabrication de l'humain, permettant d'exercer un contrôle sur les événements chaotiques et nuisibles à la vie que sont les accidents ou les maladies. Le transhumanisme conçoit de cette façon un lien bénéfique entre l'artificialisation et la liberté. Cependant, alors que la conquête de la nature extérieure n'est déjà pas sans poser des problèmes éthiques, la conquête d'une nature cette fois-ci intime peut aussi être vue comme une limite à ne pas dépasser. L'artificialisation du corps soulève la menace d'une destruction de l'intégrité corporelle, et d'un contrôle permettant une réification de l'humain voire son instrumentalisation. L'artificialisation du corps humain serait donc, malgré ses bénéfices, une menace redoutable pour la liberté humaine. Nous retrouvons ici une opposition entre un techno-optimisme, pour lequel l'artificialisation du corps humain fait partie du devenir humain, et un technoscepticisme pour lequel le progrès scientifique doit être limité. Mais cette opposition apparaît intenable puisqu'elle nous demande de choisir entre deux sens de la liberté auxquels il apparaît peu probable que l'humain puisse renoncer : d'un côté la capacité à répondre à des besoins de santé et de sécurité, et de l'autre une intégrité de la personne humaine, aujourd'hui garantie par un droit, qui fait déjà face aux

1 L'édition sur laquelle nous avons travaillé est celle-ci, l'édition numérique Kindle : Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, Haikasoru/VIZ Media. Édition Kindle.
Dans la suite de ce texte, nous nous contenterons d'indiquer la pagination Kindle.

nouvelles technologies. Toute la question est donc de savoir s'il est possible de donner un sens à la liberté humaine dans l'artificialisation du corps, en dépassant cette opposition. La liberté humaine se limite-t-elle à la possibilité d'échapper à la fatalité naturelle ? Est-ce que le corps biologique est un fondement de la liberté humaine ? Ou bien, comment penser la liberté avec un corps qui ne se soustrait plus à la manipulation ?

La science-fiction présente ici un intérêt : dans un monde qui est coupé du nôtre en raison d'avancées technologiques, elle est amenée à représenter l'échec, le succès, ou les conditions de possibilités d'une plus grande fusion entre l'humain et la technologie, redessinant ainsi les contours d'une humanité améliorée, détériorée, ou recomposée. Tout en restant dans le domaine de l'art ou du divertissement, l'imaginaire mobilisé dans la science-fiction est toujours aussi pris dans un double enjeu philosophique et politique où les frontières entre humanité et monstruosité sont retracées en contexte technoscientifique. Alors l'artificialisation du corps n'est peut-être pas l'histoire d'une naturelle évolution de l'humain, le passage d'une essence à une autre pour le meilleur ou pour le pire, mais le lieu où se poursuit une réflexion sur l'humain. C'est la perspective envisagée par Elaine Graham, dans *Representation Of The Post/Human*¹. À la notion de posthumain, qui désigne ce passage d'une essence ou d'une espèce à une autre, il faut substituer la notion de post/humain, qui interroge la construction de la notion « d'humanité ». En renforçant des frontières déjà existantes, ou en les faisant bouger, la science-fiction participerait à ce travail.

À ce titre, il devient intéressant de se demander comment la science-fiction traite des liens entre corps, technologie et liberté afin de répondre à notre question. *Harmony*, roman écrit par Keikaku Itoh et paru en 2008, embrasse cette thématique et propose une réflexion qui, tout en faisant part à l'opposition entre techno-optimisme et technoscepticisme, tente de la dépasser en repensant la notion de liberté. Récompensé aux Philip K. Dick Awards, et adapté en film animé en 2015², il est également important de mentionner que ce roman a été écrit alors que son auteur souffrait d'un cancer, qui l'a emporté peu après la parution de l'ouvrage³. En effet, *Harmony* nous plonge au cœur d'une société où la technologie peut tout soigner, mais où elle peut aussi détruire l'humanité.

1 Graham (Elaine L.) : *Representations Of The Post/Human*, « Monsters, aliens and others in popular culture », Manchester University Press, 2002.

2 Arias (Michael), Nakamura (Takashi) (réal.) : *Harmony, Itoh Project*, (film, 129 min.), Studio 4°C, 2015.

Cf. aussi le manga : Projet Itoh (scénario), Hino (Tomoyuki) (dessin) : *The Empire of Corpses*, (3 tomes), Vanves, Pika, 2015.

3 Keikaku Itoh est mort en 2009, à l'âge de 34 ans.

Nous assistons donc au destin de trois personnages féminins, Miach, Tuan et Cian, dans un monde qui 50 ans après une période de chaos majeur (le « Maelstrom »), s'est parfaitement reconstitué autour d'une volonté bienveillante de préserver la paix et le bien-être humain.

Par le passé, il y avait de nombreuses maladies en nous. Des milliers. [...] Quand les têtes nucléaires tombèrent durant le Maelstrom, tout le monde eu le cancer à cause des radiations. [...] Avec cette menace claire et présente sur notre santé, le monde se transforma, du jour au lendemain, passant d'une société capitaliste monitorée par des unités gouvernementales à une société organisée par des corps admédistratifs.¹

L'« Helix », une agence de l'Organisation Mondiale de la Santé, veille à ce que les conditions du bien-être humain soient garanties autant au Japon, où résident les personnages principaux, qu'au niveau mondial, où cette administration n'hésite pas à intervenir si nécessaire. Dans un monde où les États ont presque partout disparu, les institutions telles que l'*Helix* représentent les seules formes de pouvoir. Pour remplir ses objectifs, l'*Helix* gère une technologie du nom de « Watch Me ». *Watch Me* est un implant à but thérapeutique, implanté dès la naissance, et activé en fin d'adolescence. Ce dernier récolte des données sur le corps, avant de les transmettre aux serveurs de l'*Helix* pour analyse. En retour, l'implant reçoit un protocole d'action thérapeutique. Il contrôle les erreurs de transcription ARN, retardant le vieillissement et prévenant tout cancer, tout comme il contrôle le métabolisme, l'immunité, ou certains traits physiques. Aussi, il veille à la bonne l'hygiène de vie des individus : couplé à des lentilles de réalité augmentée, l'implant fourni aux individus des expertises et des conseils pour la conduite de leur vie quotidienne, qui leur permettent de rester en bonne santé.

Dans une société de prudence et de bienveillance, *Watch Me* n'est pas l'occasion d'une vie de débauche dont les excès seraient toujours corrigés artificiellement : il est plutôt l'occasion d'un renforcement de valeurs d'hygiène et de santé. Et si toutefois l'action de l'implant et le mode de vie sain ne suffisent plus, les individus peuvent injecter dans leur organisme diverses substances pour pallier des carences, grâce à des unités

1 « In the past, there were lots of diseases in us, thousands. Everyone got sick, and this is only half a century ago I'm talking about. When the nuclear warheads fell during the Maelstrom, everyone got cancer from the radiation. The whole world was one big disease. [...] Many people developed cancer from the radiation. At the same time, the radiation caused mutations in China and the depths of Africa, spawning a flood of unknown viruses. With such a clear and present threat to its health, the world transformed overnight from a capitalist society monitored by governmental units to a medical welfare society organized by admedistrative bodies. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 289-291..

« Medicare », sorte de distributeur d'éléments synthétisés¹. Dans cette société de l'*Helix*, les individus font donc l'expérience d'un corps qui, tout en restant organique, est plus synthétique et artificiel que « bio-logique, » toujours surveillé, géré et transformé de l'intérieur par une technologie.

Conquête du corps, étape du devenir humain

Le roman ne se présente pas immédiatement comme une dystopie. Le passage d'un corps biologique à un corps artificiel n'est pas l'occasion de dénoncer les risques d'une rupture de l'intégrité corporelle, ce que l'on retrouve dans *eXistenZ* (1999) ou dans *The Fly* (1986) de David Cronenberg. Du fait que le corps devient artificiel en vertu d'un implant, le roman ne met pas non plus en scène les atrocités chirurgicales que l'on peut lire dans *Limbo*² de Bernard Wolfe (1952). *Watch Me* ne fait pas souffrir, et est relativement discret. *Harmony* ne met pas non plus en scène d'opposition entre des bioprogressistes et des bioconservateurs en dénonçant un caractère clivant de la technologie face au caractère sacré du vivant³. Enfin, l'artificialisation de la vie, sa maîtrise complète par la technologie, n'est pas non plus liée à une perte de sens et de valeur de la vie humaine, telle qu'on peut le voir dans *Le Meilleur des mondes* de Aldous Huxley (1932). Dans *Harmony*, les individus acceptent plutôt bien la présence de l'implant à l'intérieur de leur corps, et la présence de cet alien dans l'espace le plus intime est même liée à une sacralisation de la vie : parce qu'il est enfin possible de préserver la vie, parce que la société dispose de moyens de lutte efficaces pour faire durer une vie sans souffrance, la préservation de la vie, la bienveillance envers autrui, peuvent être élevées au rang de valeurs suprêmes garantissant l'harmonie de la société. La vie est donc sacralisée par son artificialisation.

Grâce aux lentilles de réalité augmentée, chacun dispose d'un contrôle accru sur son corps. Il devient possible de le gérer en temps réel, et de

- 1 « The homeostatic internal monitoring system known as WatchMe monitored immune consistency and blood cells down to the level of RNA transcription errors. What didn't fit was immediately removed. The little pharmaceutical factory found in every household, the medcare unit, instantly formulated the necessary cocktail of medicules for eliminating any disease-causing substances found in blood proteins. In a matter of milliseconds, the unit could pinpoint the area where it was needed most and send in the troops. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 444-448.
- 2 Voir le texte de Jérôme Goffette dans ce même ouvrage.
- 3 Une opposition que l'on peut encore voir mise en scène dans l'adaptation Netflix de *Altered Carbon* de Richard K Morgan, en 2018 (par Miguel Sapochnik, Peter Hoar, Uta Briesewitz, Nick Hurran, Alex Graves).

prévenir autant ses fatigues passagères que des maladies de désadaptations. On retrouve ici une anticipation plausible d'un futur de la *e-medicine*, dans lequel nous apprendrons peut-être tous à interagir avec notre corps afin de le maintenir en parfaite santé, et de ne plus en subir les faiblesses. Cette interaction avec le corps n'est pas vécue dans une angoisse du dysfonctionnement du corps, ni dans une exaspération liée aux multiples contraintes d'une vie d'hygiène stricte : chacun sait son corps protégé, soigné, et la gestion du corps trouve même un aspect ludique. Les lentilles de réalités augmentées transforment ce mode de vie en une sorte de jeu vidéo où chacun essaye d'atteindre le score le plus élevé, puisque la conduite des individus est traduite en un chiffre indiquant le « niveau d'aptitude social » :

Une société plus saine, cela signifiait que tout le monde, homme ou femme, devait se conformer à certaines normes. [...] Une peau altérée ? C'était un signe de défaut de *self-control*. Des cernes sous les yeux ? Un manque de sensibilisation vis-à-vis de la bonne conduite en société. Tout cela était exprimé dans votre score d'Aptitude Sociale. La grande majorité des admédistrations exigeaient de tous les adultes que leur histoire, y compris médicale, soit dans le domaine public.¹

Virtualisé en plus d'être artificialisé, le corps se gère comme ces célèbres animaux virtuels « tamagotchi » qui en 1996, ont colonisé l'Occident depuis le Japon. D'une part objectifié car transformé en données, le corps est mis à distance. Mais objectifié, il devient aussi l'objet d'une attention permanente, qui à terme le rend transparent : il ne manifeste plus de résistance par la fatigue ou la douleur, si bien que l'artificialisation du corps va bien de pair avec une émancipation.

C'est dans cette société japonaise utopique à bien des égards, que Miach, Tuan et Cian, alors adolescentes, ressentent une forme d'oppression. Si leur implant *Watch Me* n'est pas encore actif, la société fait déjà tout pour maintenir leurs corps en parfaite santé. Tuan et Cian, qui ont toujours ressenti un mal-être, n'ont cependant jamais réussi à le formuler clairement. Leur rencontre avec Miach va bouleverser leur existence. Grande lectrice de livres d'un autre temps, datant d'avant le « Maelstrom », Miach est capable d'exprimer ce sentiment d'oppression et d'en comprendre l'origine. De cette compréhension va naître en elle la volonté de trouver des moyens de détruire cette société qu'elle déteste, puis la volonté de mettre fin à ses jours. Elle

1 « Lifeist society meant everyone, man or woman, had to conform to certain standards. Nonconformity made itself physically obvious. Bad skin? A sure sign of poor self-control. Shadows under your eyes? A lack of proper publicly correct resource awareness. All of this was reflected in your SA score. The vast majority of admédistrations required all adults to make their histories, including their medical records, public knowledge. This was, in part, to make the process of assigning a social assessment score as transparent as possible. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 929-35.

pirate ainsi le système *Medicare* pour créer et s'injecter une molécule bloquant l'assimilation des nutriments par le corps : l'injection de cette molécule permet une grève de la faim invisible, puisque Miach peut continuer de se nourrir tout en stoppant le processus biologique de nutrition. La technologie au cœur de la société de l'*Helix* est alors utilisée non pour préserver la vie, mais pour la détruire. Tuan et Cian, sous l'influence magnétique et intellectuelle de Miach, absorbent aussi cette molécule. Mais un corps mal nourri est un corps qui devient faible, malade, autrement dit, un corps qui n'est plus transparent, mais pesant, et qui rappelle la possibilité de la mort. Face à l'expérience du corps contrôlé, pacifié et préservé, s'oppose l'expérience du corps malade. Cian, déjà plus hésitante que Miach et Tuan, et faisant l'expérience de ce corps faible, douloureux, et lié à la mort, renonce au suicide. Le roman insiste donc sur la valeur d'une vie où l'humain s'est affranchi de son corps et des contraintes naturelles, comme si la liberté était d'abord la capacité de s'émanciper de la nature. Cian avertit les secours, qui parviennent à sauver Tuan, alors que Miach disparaît. Treize ans plus tard, on retrouve Tuan, devenu agent de terrain pour l'*Helix*. De manière paradoxale, elle sert donc cette société, qu'elle déteste toujours, et tout au long du roman, elle ne saisit aucune des occasions qui se présentent à elle de se soustraire au regard de *Watch Me*. Le personnage de Tuan, par l'ambiguïté de son rapport avec la société de bien-être, montre lui aussi une prise au sérieux des bénéfices lié au corps artificiel.

Mais cette société que même Tuan et Cian n'ont finalement pas quittée doit faire face à un double problème. Tout d'abord, le suicide des adolescents, juste avant l'activation de leur implant *Watch Me*. Loin d'être des cas isolés, Miach, Tuan et Cian font au contraire partie d'une tendance préoccupante pour l'*Helix*. Aussi, alors que Tuan retourne au Japon, elle assiste au suicide de son amie Cian, suicide inclus dans une vague de neuf mille autres tentatives réussies ou non. L'événement est aussitôt revendiqué par des terroristes, qui prétendent pouvoir contrôler la volonté des individus via l'implant *Watch Me*. Ils exigent de chacun une chose : tuer un de leur semblable, ou bien leur volonté sera artificiellement résolue au suicide. D'abord regard bienveillant, *Watch Me*, détourné par les terroristes, devient un regard terrifiant. Les revendications de cet acte de terreur sont simples : mettre fin à cette société de bienveillance où chacun se préoccupe autant de son bien-être que de celui d'autrui.

Tuan, en tant qu'agent de l'*Helix*, est alors amenée à enquêter pour mettre fin à la menace terroriste. Persuadée que Miach, malgré sa disparition, est liée à cette attaque terroriste car elle envisageait de renverser cette société de bienveillance, Tuan, narratrice du roman, se replonge au

cours de son enquête dans ses souvenirs d'adolescentes, nous révélant alors une critique de la société gérée par l'*Helix*.

Artificialisation du corps et menace sur la liberté

Cette critique ne repose pas sur l'argument voulant qu'une technologie de contrôle, d'abord utilisée à des fins bienveillantes, puisse ensuite toujours servir un pouvoir autoritaire : le malaise des trois personnages principaux est antérieur aux actes terroristes. Le suicide de Miach est un acte politique dénonçant les dérives d'une société qui n'est utopique qu'en apparence, avant même cet acte de terreur. Dans ses souvenirs, Tuan se rappelle des interrogations que lui lançait son amie. Bientôt leur implant *Watch Me* allait entrer en action, transformant leur corps en données, transmises à une administration qui les aurait gérés à distance¹. Ce corps qui était jusqu'ici le leur, quoique déjà excessivement soigné et observé, ne leur aurait plus appartenu : il était sur le point de devenir un bien appartenant à une société réduisant les individus au statut de simple rouage du système. Cette fois, l'implant *Watch Me* devient un alien, dont la présence à l'intérieur du corps détruit l'individualité et l'identité : impossible pour Miach comme Tuan d'imaginer être des personnes, des individus, avec un implant permettant à une administration de les gérer comme des choses. Le roman dénonce ici les dérives d'une *e-medicine* où les données personnelles n'ont pas été suffisamment protégées, et où elles ont permis un contrôle accru sur la vie des individus. Dans un contexte d'économie libérale, *Watch Me* a pour but de maintenir les individus dans une santé la plus parfaite, afin qu'ils produisent, qu'ils consomment, et que ce que la société a investi en eux débouche sur un plus grand profit, dont le bénéficiaire reste mystérieux... La bienveillance de chacun envers autrui et soi-même cache une véritable réification de l'humain ayant mis fin à la notion d'individualité, si bien que *Harmony* semble mettre en scène un futur où le droit n'a pas réussi à sauver la notion juridique de personne, pour laisser place à des individus comme simple ressource de l'économie². À l'heure où la *e-medicine* permet déjà par endroit de calculer individuellement le montant des assurances de santé, ce futur dystopique ne semble plus très lointain. Ce suicider, pour Miach

1 « Little nanoparticles turning our bodies into what? Into data. They reduce our physical state to medical terminology and hand the information, our bodies, over wholesale to some well-meaning admistration bureaucrat. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 148-50.

2 « Bodies once received from God are, under the rules of a lifeist admistrative society, public property. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 465-6.

comme pour Tuan et Cian était une façon d'affirmer que ce corps leur appartenait, et de s'en prendre à cette société en détruisant une de ses ressources, plus que de s'en prendre à elles-mêmes¹. Ainsi, non seulement le roman utilise un champ lexical qui se rattache au pouvoir autoritaire et à la dictature, mais il nous présente une société qui considère le suicide comme un crime. Si dans une pensée théologique, le suicide est un péché car il s'agit d'un acte qui s'approprie une vie dont Dieu seul est le maître, dans cette société du bien-être humain il est aussi un crime parce qu'il s'approprie une vie qui appartient à la société. *Watch Me* est en quelque sorte la marque qui témoigne du pouvoir totalitaire et déshumanisant de *l'Helix* sur le corps des êtres humains, sa principale ressource.

La critique de Miach présente un second niveau. Par ses expertises et ses conseils, *Watch Me* prescrit aussi aux individus une conduite, et ces derniers ont perdu, progressivement, la faculté de décider par eux-mêmes. Le raisonnement pratique qui permettait à chaque individu de se choisir une vie considérée comme bonne, la culture et les valeurs qui offraient différents choix de vie, ont disparu au profit de motifs rationnels, dans une sorte d'aliénation de l'esprit par le corps. Dans le langage du jeune Marx, on pourrait dire que la vie générique est aliénée à la vie animale. L'artificialisation du corps permet d'un côté à une administration d'exercer un contrôle supplémentaire sur l'individu, et d'un autre, détruit dans l'individu les conditions mêmes de sa liberté.

Plus que la pensée de Marx, ce sont alors les fondements de la bioéthique d'Habermas qui peuvent nous apporter un éclairage sur l'intuition qu'a le roman au sujet des biotechnologies. Ces fondements de bioéthique se trouvent dans *L'Avenir de la nature humaine, vers un eugénisme libéral ?* et dans *La Science et la technique comme idéologie*². Il est possible de voir dans *Harmony* une mise en scène de la dé-différenciation sujet/objet que dénonce Habermas. Pour Habermas, le sujet s'appréhende et se comprend depuis les valeurs et les traditions de sa culture, objectivées dans le langage. Le langage est pour sa part une construction commune des hommes, une activité symbolique qui crée un monde commun, et grâce à laquelle il est possible de s'entendre sur une définition de la vie bonne, autrement dit sur des valeurs et des traditions depuis lesquelles chacun pourra se ressaisir. Face à

1 « Our future potential is their industrial capital. We're the infrastructure. That's why we'll take our bodies, their wealth, away from them. That's how we'll tell them our bodies are our own. We're no different from those who came before us; we're still trying to fuck the system. It just happens to be the case that the best way to hurt them is to hurt ourselves. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 488-91.

2 Habermas (Jürgen) : *L'Avenir de la nature humaine – Vers un eugénisme libéral ? ; La Technique et la science comme « Idéologie »*.

ces valeurs objectivées, le sujet fait l'expérience de lui-même comme un être à la fois éthique et libre, à qui il incombe de bien agir. L'ensemble de ce moment de construction d'un monde commun et de compréhension de soi comme sujet éthique correspond à ce que Habermas nomme « activité communicationnelle ». Cette notion se situe alors dans un enjeu consistant à sauver la possibilité du droit et de l'éthique en dehors de tout fondement métaphysique transcendant. Effectivement, cette activité, dans son immanence, semble pouvoir être à l'origine des valeurs et des limites de l'action que nous cherchons ensuite à défendre dans le droit. Néanmoins, une des conditions de possibilité de cette activité réside dans le corps biologique. Soumis aux aléas, et se dérochant à l'action d'autrui, il est une frontière préservant l'intégrité de la personne, qui dans l'expérience intime qu'elle fait d'elle-même, ne trouve au-delà de la fatalité naturelle que sa liberté propre. Le sujet repose donc sur le corps biologique. L'artificialisation du corps, parce qu'elle rend possible la manipulation de ce dernier, est une brèche dans les conditions de possibilité du droit, de l'éthique, et de la liberté humaine, puisqu'une fois son corps fabriqué, l'individu, dans l'expérience intime qu'il fait de lui-même, ne trouve plus sa volonté seule face à la fatalité naturelle, mais potentiellement, l'intention d'autrui, objectivée dans son propre corps manipulé. L'enfant, déterminé génétiquement selon la volonté de ses parents, ne peut plus se comprendre dans une activité communicationnelle où il est un sujet libre, car il fait toujours déjà l'expérience de la compréhension de lui qu'ont formulée ses parents par leur intervention. Le corps artificiel nous donnera une expérience intime de nous où une tierce volonté pourra déjà être présente. Or *Harmony* semble nous montrer une société où la condition de possibilité biologique du droit ayant disparu, ce dernier perd tout fondement, si bien que le propre de l'humanité est perdu dans une dé-différenciation du sujet et de l'objet. Si on ne trouve pas dans le roman des exemples de manipulations génétiques avant la naissance, les individus font bien l'expérience d'une tierce volonté dans leur vie intime, du fait de l'artificialisation, puisque leur implant leur donne sans cesse des conseils et des expertises rationalisés. Aussi, leurs traits physiques sont en partie contrôlés par leur implant, leur faisant là aussi vivre la volonté d'autrui dans l'expérience la plus intime qu'ils ont d'eux-mêmes. Dans le roman, parce que *Watch Me* choisit pour eux un corps et une hygiène de vie, les individus, habitués à suivre ces expertises parce qu'elles sont basées sur une théorie les rendant objectivement bonnes, n'ont plus accès à un raisonnement pratique sur leur existence. Or, cette confusion entre le raisonnement pratique et le raisonnement théorique est également une dé-différenciation que dénonce Habermas. La rationalisation que Max Weber avait déjà bien identifiée, touchant les institutions, et l'ensemble de

l'organisation de la vie, finit par détruire les valeurs et les traditions, c'est-à-dire la construction d'un monde symbolique commun qui organise la vie, ce monde devenant aussi synonyme de croyances et d'erreurs. Pourtant la théorie n'est jamais qu'une question de moyens, et non de fins. Vouloir déduire une pratique et une organisation de la vie depuis une théorie est une perversion de la théorie, qui prive également les humains de tout raisonnement pratique, de tout choix, et de toute politique. Habermas se montre ainsi critique de nos États contemporains, de la même manière que Jacques Ellul dans *Le Système technicien*¹, puisque les décisions y sont prises plus par des comités d'experts que dans une réflexion commune et démocratique. Petit à petit, la rationalisation de la vie basée sur une théorisation massive a pour effet de détruire toutes les valeurs, dans un processus de déshumanisation terrifiant où l'humain ne peut plus orienter ses actions en se référant à des valeurs, et où une technologie choisit dès lors pour lui. Ici, le roman semble avoir anticipé sur des éléments dont nous connaissons déjà l'essor, l'usage de « chatbot », où l'utilisateur dialogue avec une intelligence artificielle pour prendre des décisions, étant de plus en plus courant. *Harmony* montrerait donc une vie qui, sur la base de connaissances théoriques, est rationalisée à outrance, en dehors de tout raisonnement pratique et politique. Là aussi, le cas du suicide vient renforcer cette interprétation du roman. Face à ce crime, qui n'est jamais qu'un acte irrationnel de destruction de la vie, et qu'il est impossible de punir, un groupe de scientifiques est réuni. Le « Groupe d'Etude Comportementale de la Nouvelle Humanité » cherche à éradiquer les comportements irrationnels et improductifs aux regards des valeurs de cette société rationalisée en exerçant un contrôle supplémentaire sur les individus. Puisque chez certains, leurs désirs et leur volonté ne sont pas en adéquation avec les prescriptions rationnelles du système, il faut harmoniser ces désirs et cette volonté sur la conduite objectivement bonne, telle qu'elle est dictée par une connaissance accrue du corps humain. Le programme « Harmony » est donc conçu pour parvenir à cette fin, où la voie de la raison sera toujours suivie, quitte à ce que la liberté, voire la conscience, disparaisse. Une définition de la santé et de la vie, qui n'est pas si éloignée de celle en vigueur dans l'OMS² actuelle, et qui est soutenue par un édifice théorique, semble gouverner l'ensemble de l'existence humaine. *Harmony* mettrait en scène un pouvoir « Leviathan », ayant conquis l'individualité grâce à l'artificialisation, et qui défend une idéologie technicienne au dépens de la subjectivité et de l'humain.

1 Ellul (Jacques) : *Le Système Technicien*.

2 Organisation Mondiale de la Santé.

L'enquête de Tuan, suivant la piste de Miach, remonte jusqu'à ce groupe de scientifiques, et jusqu'à leur cobaye : Miach. Elle aussi sauvée du suicide, particulièrement virulente et marginale, elle était le sujet test idéal pour observer le fonctionnement de « Harmony ». Ce test fut un succès : dans un état d'allégresse et d'oubli de soi, Miach menait, auprès des scientifiques, une vie parfaitement normale, parfaitement saine, et en adéquation avec les exigences de son corps artificiel et contrôlé. « Le Groupe d'Etude Comportementale de la Nouvelle Humanité » a alors explosé en deux camps. Pour certains, le programme « Harmony », sauvant l'humain de la croyance et de l'erreur, est l'aboutissement de l'humanité, dont la spécificité ne réside pas dans le libre choix et l'individualité. Pour les autres, cette fin totale du libre arbitre voire de la conscience constitue la fin même de l'humanité, sa réification la plus totale, et malgré ses dangers, l'individualité dans son irrationalité possible doit être préservée. Or, contre toute attente, Miach a rejoint le camp des « pro-Harmony » : c'est même elle, qui face à l'hésitation de *l'Helix*, a orchestré le piratage de milliers de systèmes *Watch Me* pour y activer le programme « Harmony », conduisant les individus touchés au suicide. C'est elle qui a posé l'ultimatum au meurtre, avec un seul but : plonger la société dans un tel chaos, et une telle irrationalité que l'activation en chacun du programme « Harmony » devienne une nécessité.

Ce revirement laisse alors le lecteur perplexe. Si Miach critiquait une société déshumanisée, pourquoi souhaite-t-elle pousser la déshumanisation encore plus loin ? Comment comprendre le personnage de Tuan, qui face à une société aussi terrible, ne s'est jamais dérobée au regard de *Watch Me* malgré de multiples occasions ? Le caractère sacré de la vie, le caractère utopique de cette société, ne sont-ils que des illusions ? Si cette critique très dystopique, qui présente des arguments majeurs du technoscepticisme, est effectivement présente dans le roman, ce dernier hésite sur ce sujet, et à chaque fois que cette dernière critique est formulée, une autre semble toujours lui emboîter le pas. Et dans cette critique, il n'est plus nécessaire de choisir entre libération de la nature et intégrité de la personne, entre santé et liberté.

Artificialisation et subjectivation

Dans une tension permanente, le roman hésite à présenter *Watch Me* comme une technologie vectrice d'aliénation, ou comme une technologie fondamentalement bonne, en mettant par exemple en scène des peuples nomades qui cherchent à se procurer, en contrebande, des mises à jours pour

le bon fonctionnement de leur implant. Ce que ces peuples refusent, ce n'est pas tant la technologie, qui viendrait détruire leur culture, mais le fait d'être rattaché à l'institution qu'est l'*Helix* en utilisant cette technologie¹. Si *Watch Me* est parfois présenté dans un horizon dystopique, il s'agit aussi d'une technologie qui, loin d'instrumentaliser la vie à des fins qui ne lui sont pas propres, la préserve, et donc la gère pour la favoriser. Les individus imaginés par *Harmony* ne sont pas comme ceux du *Meilleur des Mondes*, incapables de vivre en dehors du pouvoir biotechnologique du fait des effets du Soma. Tous sont conscients des bienfaits de *Watch Me*, et ils choisissent de vivre sous l'égide de l'*Helix* en toute liberté : ainsi, si Tuan ne se soustrait pas au regard de cette institution, ce n'est pas en raison d'un quelconque « lavage de cerveau » ou de quelque contrainte, mais de son plein gré.

Il faut alors se rappeler du contexte dans lequel l'implant a été créé, puis implanté de façon généralisée : ce n'est qu'après le « Maelstrom », que les sociétés ont pu se recomposer de façon plus harmonieuse, humaniste et pacifique, à un moment où le besoin de santé, le désir de bien-être et de sécurité, était à son apogée. *Watch Me* correspond à une volonté bien concrète, à des valeurs humaines bien réelles, d'individus désirant être soignés, et voulant avoir accès à des technologies leur permettant de se gouverner eux-mêmes. Grâce aux lentilles de réalités augmentées, en temps réel, les individus ont connaissance de l'état de leur corps, et peuvent agir librement sur lui. D'ailleurs, aucune substance n'est interdite dans la société imaginée par l'*Helix* : les citoyens décident simplement de ne pas faire usage de drogues, d'alcools, ou même de caféine. Si le roman paraît décrier, comme nous l'avons vu, un pouvoir conçu comme Léviathan biotechnologique², il évoque toujours ensuite le fait que ni la technologie ni une forme de pouvoir trop autoritaire ne sont en fait le cœur du problème.

Et pour cause, cette seconde critique dressée par le roman montre que c'est au cœur d'une société où les individus sont libres, où ils interagissent eux-mêmes librement avec leur corps, parfois de façon ludique, au cœur d'une société de bien-être et de bienveillance, qu'une forme d'oppression peut émerger. À plusieurs reprises, avec le personnage de Tuan, on prend

-
- 1 « I should pause at this point to mention, somewhat belatedly, that the Kel Tamasheq people all had WatchMe installed too. Sorry if I gave you the wrong impression or conjured some romantic image of À primitive, pure people, unsullied by medical nanotech. The Tamasheq weren't Mennonites or Amish. If something was good, they took it—in moderation. They were wise that way. If all it took was À brief injection, then sure, they'd install WatchMe in themselves. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 564-8.
 - 2 La présence du vocabulaire de la tyrannie a peut-être une justification dans le fait que le roman tente de penser une dictature non pas masculine, qui veut écraser par un pouvoir coercitif, mais une dictature féminine, qui écrase par le soin. Ainsi : « It was fascism, courtesy of Mary, Mother of God. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 963.

conscience que c'est justement cette bienveillance qui oppresse. *Watch Me* et *l'Helix* se sont développées dans un climat voulant la bienveillance, un souci de soi et des autres. Afin de prendre soin d'autrui, les données qui constituent le « score d'aptitude sociale » sont publiques : chacun connaît le score d'autrui grâce aux lentilles de réalités augmentées, que chacun pourrait pourtant enlever. La bienveillance autorise alors chacun à se soucier de l'autre, si son score n'est pas assez élevé. Tout citoyen dispose donc d'un droit de regard sur l'autre, qui, entièrement connu, n'est d'ailleurs plus vraiment un « autre ». Le privé disparaît pour le tout public¹. Chaque individu, dans une démarche de bienveillance, se fait juge de son prochain, et peut l'inciter au soin de soi. Autrement dit, avec la technologie du corps artificiel, le pouvoir ne vient pas d'en haut, mais s'exerce entre les individus. Il exerce une force normative sur la vie et l'identité des individus, en les incitant à respecter des valeurs socialement définies de la vie bonne, et ce par le biais de l'usage d'une technologie.

Quel tableau notre société dessinait : chacun s'obligeant à suivre des règles non écrites, restant précautionneusement à l'intérieur de frontières invisibles.²

L'oppression s'exerce donc dans un rapport stratégique entre individus, dans lequel la technologie est le support qui renforce des valeurs, des modalités d'action, et des identités, par le fait qu'elle les favorise. Un usage de la technologie, un temps voulu et correspondant à des besoins réels formulés démocratiquement, se retrouve donc figé et garanti par une institution qu'est *l'Helix*. Un rapport de force entre individus, où un groupe a pu définir un idéal de vie humaine comme vie de santé et de bien-être, se retrouve cristallisé dans un usage institutionnalisé de la technologie³. Dans cette optique, l'exemple de l'usage de « chatbot » n'est plus un cas de disparition des raisonnements pratiques pour des raisonnements théoriques qui déduisent la conduite à tenir, mais un exemple où une modalité d'action, un choix de vie tout à fait humain, se trouvent cristallisés dans les conseils

1 « In lifeist society, where it was considered a moral obligation to reveal personal information, especially that concerning one's health, the very word private had the illicit stench of secrecy to it. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 1468-70.

2 « What a picture our society painted: everybody binding themselves to unwritten rules, carefully staying inside unseen boundaries. » 2929-30.

3 « Back when kings ruled, the king would threaten to sentence anyone who turned against him to death, so people listened. They made people obey through violence. That's why the French Revolution was a success. All they had to do was take out the king. Once you have enough people come out and claim a mandate, saying "This is the people's will," all you needed next was violence to finish the job. But with the birth of democracy, rule ceased to come from the top. Now it came from the people. Eventually it got to the point we're at now, where everybody governs themselves. What do we do if the enemy we're fighting against is inside each of us? » 2073-8.

d'une intelligence artificielle humainement conçue, se faisant le véhicule de normes, et non pas la destructrice de normes humaines. Dans *Harmony*, là où ceux qui souhaitent toujours une vie de bien-être ont accès à une technologie qui peut les gouverner et favoriser leur vie, ceux qui ne se reconnaissent pas dans cette identité ne trouvent aucune forme de gouvernement pour eux-mêmes, et se retrouvent sous la pression d'un pouvoir qui les définit comme des formes de vie pathologiques. Loin d'un monde déshumanisé sans valeurs, le roman nous montre un monde où la technologie implique une symbolique propre, justement parce qu'elle est incluse dans une définition des frontières de l'humain normal, qu'elle doit prendre en charge et favoriser. La construction des corps va donc de pair non pas avec la réification, mais avec une forme de subjectivation. La dérive réside dans le fait que les individus ne peuvent pas décider de la façon par laquelle leur subjectivité est construite, car leur voie ne compte pas lorsqu'il s'agit de définir les frontières de la vie bonne. Par suite, ces frontières de la vie bonne, issue d'un rapport de force entre individus qui s'est figé, se retrouvent inscrites dans des modalités d'action favorisées par un usage de la technologie. Or Miach, comme Tuan et Cian, ne se reconnaissant pas dans les valeurs de cette société, ont tenté d'éviter ce pouvoir sur la vie qui aurait construit leur identité contre leur souhait, en ce suicidant. Plus qu'un Léviathan biotechnologique issu d'une incapacité à préserver les fondements philosophiques et juridiques de la personne, *Harmony* met en scène une société de biopouvoir, qui n'a pas su se poser les questions de la signification de la liberté dans la construction du sujet, qui n'a pas su reformuler le concept de personne dans les enjeux du corps artificiel. Alors que Miach fait part à Tuan de son projet de suicide, elle cite ainsi Foucault :

C'est sur la vie maintenant et tout au long de son déroulement que le pouvoir établit ses prises ; la mort en est la limite, le moment qui lui échappe ; elle devient le point le plus secret de l'existence, le plus « privé ».¹

Le statut du suicide devient ambigu. Au-delà d'un crime, il est un acte qui n'a pas de logique propre, qui est en dehors des frontières de l'humain que

1 Foucault (Michel) : *Histoire de la Sexualité, Droit de mort et pouvoir sur la vie*.

Dans *Harmony* :

« Miach kept talking at full speed, her cheeks full of a lot of rice and a little bit of toppings. Finally she tossed back the last bit of rice, packed up her lunch box, and put it back in her bag. Then she stood and walked over to the railing that ran around the rooftop and spoke out loud, like she was making a proclamation to the scenery—or even to the entire world.

– “It is over life, throughout its unfolding, that power establishes its dominion; death is power’s limit, the moment that escapes it; death becomes the most secret aspect of existence, the most “private.””

– “Who said that?”

– “Michel Foucault.”

Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 3284-9.

l'Helix défend. Ainsi, c'est une démarche, qui, parce qu'elle n'a pas de sens au regard des valeurs socialement définies et inscrites dans la technologie, ne peut être comprise en dehors de la notion de pathologie. Il faut donc détecter les individus malades, et les soigner, soigner signifiant toujours aussi « normaliser ». Ceux qui ne partagent pas les valeurs de *l'Helix* ne sont pas entendus, mais marginalisés, tout comme Miach et Tuan, qui n'ont vu d'autres solutions que le suicide pour échapper au biopouvoir. Les corps de Miach et de Tuan, leurs désirs, leurs discours, contraire au biopouvoir de *l'Helix*, ne sont pas reconnus comme individualité, mais comme vie pathologique, puisque leur suicide, pourtant politique, n'a aucun sens aux yeux du pouvoir. La connaissance de soi par soi et la maîtrise de soi par soi proposées aux individus dans une perspective d'émancipation de la fatalité naturelle, que nous avons vue en première partie, n'est qu'une façon d'amener les individus à se construire eux-mêmes non pas librement, mais dans des frontières de l'humain normal déjà défini, sur lesquelles ils n'ont pas prise. Parce que la société de *l'Helix* n'a pas su penser les modalités de définition de ces frontières, ses citoyens subissent un biopouvoir écrasant, là même où la construction de soi peut être la plus ludique, et la plus bienfaitrice. Le fait que les personnages principaux soit des femmes n'a alors rien d'anodin : Keikaku Itoh semble faire référence aux luttes féministes qui, après Foucault, ont cherché à montrer comment le souci du corps des femmes, en apparence bienveillant et émancipateur, pouvait en fait être l'occasion d'inclure le corps de la femme dans un rapport de force genré, comme on le voit dans l'usage des moyens de contraceptions et dans la discipline tout spécialement réservée aux femmes, et sans équivalent masculin, qu'est la gynécologie¹.

Depuis une critique de l'artificialisation du soi comme occasion de biopouvoir, il n'y a plus à choisir entre d'un côté la liberté comme émancipation de la nature, et d'un autre la liberté du sujet. L'artificialisation doit-être comprise non pas comme une démarche simplement matérielle, objective, théorique, etc., mais comme une activité symbolique qui poursuit la réflexion sur les frontières de l'humain. Le danger n'est plus alors l'instrumentalisation de l'humain, la perte de la liberté à cause de l'artificialisation du corps, mais l'impossibilité pour des identités de se formuler et de se construire dans la symbolique et les modalités d'action liées aux corps artificiels. Comment une herméneutique du sujet et une fabrique de soi libre sont-elles possibles si l'usage des technologies renvoie à des

1 On pourra ici se référer aux articles du livre de Lykke (Nina) et Braidotti (Rosi) (eds) : *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs*, Zed Books, 1996, plus précisément Oudshoorn (Nelly) : « The decline of the One-Size-Fits-All Paradigm, or, How Reproductive Scientists Try to Cope with Postmodernity ».

modalités d'actions, elles-mêmes référant à des frontières de l'humain, que le sujet ne peut pas lui-même définir ? Plutôt qu'une opposition entre techno-optimisme et technoscepticisme, il faut penser les modalités de construction de ces frontières, symboliques et matérielles, pour qu'elles ne soient jamais figées dans un usage de la technologie, une formulation du droit, une institution, etc.

On retrouve ici l'argumentation de Elaine Graham. Avec la technologie, il n'y a pas à craindre la fin de l'humain pour un posthumain, humain simplifié et réifié, ou humain transcédé. La technologie, la vulgarisation scientifique et la science-fiction prolongent la réflexion sur l'humain. Toute la question est alors de savoir qui a le pouvoir de définir une signification de l'humain, des normes de la vie bonne, et de créer et de réglementer des technologies pouvant gérer cette vie normée. La liberté, devient la possibilité de chacun à trouver dans la technologie les éléments symboliques et matériels pour exprimer son humanité, et pour construire son individualité. Or ni Miach ni Tuan ne se reconnaissent dans les normes de *Watch Me*, d'où un conflit grandissant dans leur processus de construction identitaire. Dans *Harmony*, si le soi ne souffre plus le biopouvoir, il peut alors se suicider ou renoncer : tel est peut-être le sens du revirement de Miach qui souhaite l'activation d'*Harmony* ; ou bien conçoit-elle que l'individualité est finalement bien l'origine du mal en l'humain ?

Tuan, qui pourrait encore, à l'issue de son enquête, mettre un terme à ce projet, renonce, et achève la volonté de Miach. Dans un monde où le bien-être seul domine, le soi, le libre arbitre, ne deviennent-ils pas des désavantages adaptatifs ? Qui peut bien dire ce que l'humain doit être de tout temps ? Alors, peut-être est-il temps pour l'humain de renoncer à sa conscience. Tuan, qui lors de ses dernières réflexions, prend conscience que l'humain normal est toujours le fruit d'une construction sociale¹, ne parvient plus à voir au-delà des normes de la vie bonne qu'elle a toujours connue, dont elle reconnaît le sens, et au sein desquelles le choix est effectivement un mal. Mais alors, même dans l'esprit marginal de Tuan, le biopouvoir se maintient, puisqu'elle ne parvient plus à se penser elle-même ni l'humain en général autrement. Le roman se termine ainsi sur une aporie peut-être encore plus terrifiante qu'une dystopie technologique, puisque des frontières infranchissables de l'humain étant érigées, le soi n'a plus qu'à disparaître.

1 « As history marched on, the range of natural experiences considered acceptable in life had shrunk. Where, I wondered, does one draw the line? Why form a wall around the soul or human consciousness? We had already conquered most natural diseases. We had elevated the myth of a normalized human body to a high public standard. » Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, emplacement du Kindle 3677-3680.

Bibliographie

- Ellul (Jacques) : *Le Système Technicien* [1977], Paris, Cherche Midi, 2012.
- Foucault (Michel) : *Histoire de la Sexualité*, Paris, Gallimard, 1976.
- Graham (Elaine L.) : *Representations Of The Post/Human*, « Monsters, aliens and others in popular culture », Manchester University Press, 2002.
- Habermas (Jürgen) : *L'Avenir de la nature humaine – Vers un eugénisme libéral ?* [2001], Paris, Gallimard, 2002.
- Habermas (Jürgen) : *La Technique et la science comme « Idéologie »* [1968], Paris, Gallimard, 1973.
- Itoh (Keikaku) (Project) : *Harmony*, Haikasoru/VIZ Media. Édition Kindle.
- Lykke (Nina) et Braidotti (Rosi) (eds) : *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs*, Zed Books, 1996
- Projet Itoh (scenario), Hino (Tomoyuki) (dessin) : *The Empire of Corpses*, (manga, 3 tomes), Vanves, Pika, 2015.

Filmographie

- Arias (Michael), Nakamura (Takashi) (réal.) : *Harmony, Itoh Project*, (film, 129 min.), Studio 4°C, 2015.

Puissance et limites des implants dans quelques nouvelles de Greg Egan

Jean-Loup Héraud

Université de Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, S2HEP, EA 4148

Un questionnement anthropologique

Une vaste palette de transformations prothétiques, à base d'infrastructures biotechnologiques ou techno-informatiques est mise en scène dans l'œuvre d'Egan. Mais l'originalité de Egan réside dans le questionnement critique qu'il introduit dans l'expérience prothétique : rejetant délibérément les lieux communs de la posthumanité¹, évitant la facilité des anticipations futuristes, les récits sont plus modestement des « extrapolations raisonnables » amenant le lecteur à spéculer sur des choix dont il ne mesure pas spontanément les conséquences. C'est ainsi que Egan ne restreint pas l'effet de la prothèse à la seule modification locale de la fonction remplacée, mais l'étend à la modification globale qui en résulte. Les nouvelles choisies pour cette contribution portent sur le cas des transformations radicales que les implants, particulièrement les implants neuroniques, contribuent à produire dans une période de l'humanité où ils se généralisent :

Tout l'intérêt des implants neuraux était dans la modification du cerveau permettant ainsi à l'utilisateur d'accéder à des états mentaux, à des compétences ou à des croyances qu'il n'aurait jamais pu atteindre autrement... Il n'y avait pas une seule fonction neurale, aussi sacrée ou banale soit-elle, qu'un implant ne pouvait façonner selon les exigences de l'utilisateur. (« Fidélité », in *Océanique*, p. 385)

1 La mythologie de la singularité de Vernor Vince est dénoncée dans *Ganascia* (Jean-Gabriel) : *Le Mythe de la singularité – Faut-il craindre l'intelligence artificielle ?*, Paris, Seuil, 2017.

La question se pose alors de savoir si l'implant ne change pas radicalement ce pour qui il est fait, en engendrant des effets contre-productifs, voire contre nature, s'opposant à l'amélioration, qu'il a pour fonction d'instaurer. L'implant crée un univers qui, en fin de compte, peut se retourner contre l'intention première, situation qui conduit à réévaluer sur un registre non technologique sa portée sociale, morale et humaine. Si les implants sont associés à un surcroît de puissance qu'ils semblent nous procurer, les conséquences en résultant peuvent remettre en question ses bénéfiques, dépassant ainsi la seule performance technologique. C'est ainsi que la nouvelle « Fidélité » pose la question de savoir si un implant peut garantir, contre l'incertitude de l'engagement amoureux, une fidélité à vie, supprimant de ce fait l'essence même du sentiment amoureux.

Les implants confèrent-ils une nouvelle puissance à un humain voulant se modifier sans limites, mais gardant le contrôle de soi ? L'expérience imaginaire dont elles sont l'objet dans les scénarios de fiction n'est-elle pas au contraire l'occasion de se libérer d'une puissance illusoire, qui masque les enjeux éthiques, voire métaphysiques, liés aux exigences de la condition humaine ? Si les implants semblent associés à une puissance nouvelle qu'ils semblent nous transmettre, par contre les conséquences en résultant peuvent remettre en question ces bénéfiques, en les portant sur un registre non technologique, que nous nommerons anthropologique.

Méthodologie et enjeux autour du corpus choisi

Une méthodologie en trois temps se dessine pour mettre au jour les enjeux cités traversant les nouvelles choisies : une hypothèse contrefactuelle pose d'abord le type d'implant venant modifier une fonction humaine ; le scénario projette ensuite des conséquences globales ni aberrantes ni irrationnelles, car réactivant les lois de la nature ou l'état des valeurs de l'homme ; viennent enfin les conséquences provoquées en retour sur la condition de l'homme, relative à son identité, à la liberté et plus largement aux valeurs morales et au débat éthique à leur suite.

Nous appuyons cette méthodologie sur l'interprétation épistémologique de la théorie des mondes possibles de David Lewis¹ que nous avons développée dans des travaux antérieurs² dans le cadre de récits de fiction qui

1 Lewis (David) : *Counterfactuals*.

Lewis (David) : « Truth in fiction » [1978], in *Philosophical papers*, vol. 1, 1983.

2 Héraud (J.-L.), Lautesse (P.), Ferlin (F.), Chabot (H.) : « Representing the quantum object through fiction in teaching: ontological contribution of Gamow's narrative as part of an

impliquaient en arrière-plan la contrainte des lois du monde physique ou biologique intervenant dans le cours même de l'intrigue. Nous voulons dans cette contribution tester, à partir des trois nouvelles de Egan commentées ci-dessous, la pertinence de ce cadre d'analyse en questionnant la dimension anthropologique corrélative aux effets induits par la technologie des implants. Cette extension de notre cadre d'analyse repose sur trois ordres de raisons, que nous explicitons ci-dessous.

a/ Chaque récit est une fiction en ce qu'il raconte une histoire qui se déroule sur la base d'une hypothèse contrefactuelle concernant le type d'implant modifiant l'humain dans la fonction ou la capacité attendue : puisque chez Egan, l'implant n'est jamais restreint à sa dimension partielle, mais étend ses effets de manière globale, dans un cadre holistique, le cours de la nouvelle entraîne l'avènement d'un monde à part entière qui n'est pas seulement la réparation, le prolongement ou l'amplification du monde existant, mais crée ce que nous pouvons appeler un « monde possible », au surplus dans le cas considéré un monde « meilleur » que le monde actuel : ce monde possible est destiné à compenser pour le bénéficiaire de l'implant la déficience de son monde actuel et à en corriger les effets négatifs.

b/ Le scénario nous projette ensuite vers les conséquences logiques résultant de l'avènement de ce monde possible, conséquences ni aberrantes ni irrationnelles, car logiquement cohérentes du point de vue épistémologique et éthique. Car une brèche va s'ouvrir entre le monde subjectif rêvé par le protagoniste de l'histoire, le « monde idéal » subjectif, voulu et d'autre par le monde possible qui se met en place qui, lui, est soumis à des contraintes objectives dépassant le simple vouloir du protagoniste de l'histoire. Dans sa théorie des mondes possibles, Lewis énonce en effet un principe objectif de similitude et par suite de proximité entre monde actuel et monde possible : toutes choses égales par ailleurs, un monde possible ne peut être n'importe lequel et ne peut changer du tout au tout par rapport au monde actuel, car tout monde possible réactive et réintroduit en son sein les lois de la nature ou l'état des valeurs de l'homme qui prévalent dans le monde actuel. Dans la nouvelle « Fidélité » déjà citée, un implant appelé *Verrou* est utilisé par un couple pour le prémunir contre toute tentative d'infidélité. Mais l'amour peut-il continuer d'exister dans un tel monde possible, répondant au besoin d'un amour éternel ou déterminé ?

c/ Un troisième temps consacre le divorce entre la puissance factice d'un monde de désir illimité et la résistance d'un monde possible arrimé au plus près des contraintes objectives s'imposant dans le monde existant, gouverné,

introduction to quantum physics », *Science & Education*, 2017, 26 (3-4), pp. 299-322.

lui, par des constantes anthropologiques et des exigences éthiques qui s'y opposent – car ces contraintes, elles, ne sont pas contingentes et valent non seulement pour le monde empirique du sujet, mais pour tout monde possible. L'amour est-il encore possible s'il n'est pas un sentiment choisi, un pacte précaire renouvelé en permanence, voire consubstantiel de la tentation ? Ces contradictions, internes au monde subjectif (dans lequel l'implant a été choisi pour satisfaire un désir) contribuent à faire exploser un monde qui n'a plus rien de possible, celui-ci répondant à une valeur humaine, par nature problématique et conflictuelle pour la personne. La mise en scène d'un tel conflit nous fait assister à un retournement des conséquences de cette situation sur la condition de l'homme, à savoir le retour des questions concernant l'identité et les valeurs de l'être humain, à travers le débat éthique.

Nous ferons l'épreuve de ce guide d'analyse sur trois nouvelles du recueil *Axiomatique*¹ : « Le P'tit-Mignon » pour mettre en évidence l'impasse anthropologique d'une paternité artificielle, « En apprenant à être moi » et « Axiomatique » pour mettre en évidence l'impasse anthropologique d'une paternité artificielle, « En apprenant à être moi » et « Axiomatique », amenant à discuter des enjeux sociétaux et éthiques nés des dérives d'un usage aveugle d'implants technologiques prétendant au service d'un accroissement des pouvoirs de l'humain sur son propre corps charnel.

Ce sont donc les limites d'une artificialisation du corps humain qui se trouvent en jeu selon nous dans les nouvelles choisies, révélateur d'une puissance factice, signée en fin de compte par la perte de contrôle de l'homme sur son propre corps.

L'impasse d'une paternité artificielle : « Le P'tit Mignon »

Comment satisfaire un désir « déraisonnable » de paternité, alors que, de sexe masculin, on veut une solution *a minima*, sans les contraintes d'une gestation sexuelle dans un couple et en excluant d'avoir un enfant par procréation (une mère porteuse), choix auquel, dit le narrateur, « une partie de mon cerveau continuait à exercer un pouvoir de veto. » (p. 350)

1 Egan (Greg) : « Le P'tit-mignon », pp. 341-60, « En apprenant à être moi », pp. 275-302, « Axiomatique », pp. 165-188, in *Axiomatique*, Paris, Livre de poche, 2009.

Dans la suite de ce texte, pour ces trois nouvelles, nous nous contenterons d'indiquer la pagination.

Une technologie va rendre possible d'avoir un enfant, que l'on fera soi-même, et que l'on choisira selon son désir :

Bénie sois-tu, technologie ! Il n'y a rien de mieux qu'une troisième option pour créer l'illusion du libre arbitre... Je pouvais acheter un P'tit-mignon. (p. 348)

Acheter un kit de bébé procure ainsi au narrateur en toute bonne conscience la possibilité d'une expérience substitutive de paternité, à moindres frais, en éliminant le coût d'élever un véritable enfant humain au long terme.

Ce que je veux dire en fait, c'est que j'ai acheté une copie pas chère, une version piratée, un clone, une contrefaçon, appelez ça comme vous voudrez. (p. 346)

Le kit permet de faire soi-même son bébé et un logiciel de simulation graphique permet de choisir l'apparence physique du bébé. Le P'tit Mignon est donc un artefact, un bébé factice, qui ne vivra que pour une période donnée (le cercueil est fourni), avec un développement cognitif et langagier limité.

L'implant d'un P'tit-Mignon est-elle la situation idéale pour vivre une expérience substitutive ?

Dans un premier temps, l'implant procure au narrateur la possibilité inouïe d'une paternité solitaire, lui faisant vivre une grossesse masculine, depuis la fécondation : « C'était fait. J'étais enceint. » (p. 351) jusqu'à l'accouchement, avec césarienne, en passant par les étapes de l'échographie, du congé de maternité, de la nausée, des jambes lourdes, etc., avec l'espoir d'une métamorphose en un être meilleur :

En faisant l'expérience de cet état, de ce processus si familier à tant de femmes, mais inconnu de la grande majorité des hommes, il ne faisait aucun doute que j'allais me transformer en un être humain meilleur et plus sage. (p. 353)

Telle est la nature contrefactuelle de l'implant ici en jeu, concernant le mode de procréation voulu. Mais ce monde rêvé peut-il se transformer en monde possible cohérent, venant pallier les lacunes du monde actuel, et meilleur que celui-ci ? Ou bien ce monde possible voulu par le protagoniste ne va-t-il pas exploser et se révéler impossible à exister ?

Dans un second temps de la nouvelle, les contradictions entre le désir d'enfant et le monde résultant du choix technologique effectué surgissent.

a/ La première tient au choix d'un bébé dont l'humanité est dégradée dans un intérêt égoïste : les P'tits-mignons sont programmés pour quatre ans de vie, avec une intelligence infra-humaine, n'apprenant jamais à marcher,

se nourrir, et parler... tout est prévu pour leur fin de vie (le cercueil). Un conflit moral s'ensuit : choisir un être biologique infrahumain pour simuler la vie humaine. « C'était tout à fait ignoble, je savais que c'était ignoble et obscène. » Le caractère contre nature devient de plus en plus évident, la facilité de la solution technologique l'ayant emporté sur les raisons morales. « Je frémissais et reculais d'horreur devant le caractère malsain de ce que je faisais. » (p. 347). Le narrateur fait donc en négatif l'expérience après-coup du choix véritable qu'il aurait dû logiquement opérer « Bien sûr que ce n'était pas un petit mignon que je voulais, mais un véritable enfant. » Un enfant contre nature ne peut simuler un véritable enfant.

Or, en application de notre cadre d'analyse, tout monde possible qui se veut cohérent, quel que soit ici son écart technologique avec les modes de gestation habituels, doit répondre à une exigence d'humanisation semblable ou similaire à celle de notre monde. Le processus d'engendrement doit satisfaire à une condition d'humanisation sans laquelle l'engendrement des petits d'homme perd son sens : selon le principe de proximité énoncé plus haut, avoir dans un monde possible ce qui serait un « vrai » bébé – factice – doit logiquement être équivalent, c'est-à-dire ressembler comme expérience à ce qu'est avoir un vrai bébé dans le monde habituel. Un tel monde possible ne peut tenir debout que si sa cohérence n'est pas pervertie de l'intérieur.

b/ La seconde contradiction vient de l'impossibilité de s'affranchir de toute limite pour faire advenir un monde possible cohérent. Car dans tout monde possible quel qu'il soit, s'impose une dimension anthropologique inhérente au processus de la grossesse, puis de soin au bébé. Le narrateur fait en effet l'expérience de la proximité charnelle de son corps à celui du corps du bébé artificiel comme s'il était un vrai bébé : l'implant va prendre sa revanche contre la seule valeur utilitaire ou instrumentale que le narrateur lui attribuait. Dans cette seconde étape du récit, se creuse donc de façon irréconciliable une fissure dans la constitution d'un monde possible qui serait adéquat aux effets souhaités par le produit technologique qu'est le bébé artificiel produit par l'implant choisi : non pas un artefact ayant un rapport de similitude avec un bébé biologique du monde actuel, mais un artifice de bébé sans rapport de proximité avec un « vrai » bébé tel qu'il pourrait être reproduit dans un monde possible technologisé par l'humain et non déserté ou évacué par l'humain. Tous les gestes et attitudes de l'amour maternel pour le bébé se manifestent chez le père :

Tout a marché à merveille. Elle n'a cessé de respirer, elle a bu au biberon, elle s'est mouillée et a sali ses couches, elle a pleuré pendant des heures et parfois, elle a même dormi. (p. 356)

Dans une troisième étape du récit, un tel monde possible déficient centré autour d'un bébé factice va exploser, sous l'effet des exigences anthropologiques qui vont s'imposer : en contribuant à le faire voler en éclat, elles vont aussi mettre en valeur les conditions d'un monde possible alternatif cette fois-ci véritablement possible. Un monde possible : non contradictoire avec les valeurs d'humanité dont doit participer la paternité d'un bébé, même si sa gestation participe d'un processus technologique déviant au regard des lois de la reproduction biologique.

L'expérience charnelle de la « maternité » émotionnelle et affective, comprenant l'attachement au bébé, vécue par le narrateur dans son corps, dans le rapport de soin « maternel » vis-à-vis du corps factice du bébé (laver, langer le bébé, etc.), ainsi que le rapport affectif (les gestes de tendresse envers les pleurs, etc.) vont finir par produire un retournement de la situation initiale : le narrateur va attribuer une valeur d'humanité à un être infrahumain qui en est dépourvu de par les limites technologiques qui lui ont été volontairement assignées dans son développement.

Le narrateur, conscient du conflit dans lequel il s'est lui-même engagé, ne peut jouer impunément d'une telle discordance : le compromis contre nature par lequel il croyait pouvoir traiter comme un enfant humain quelque chose qui n'en est pas un, débouche sur une impasse, qui sera résolue paradoxalement de la façon suivante : aboutir à la mutation anthropologique du bébé factice, en voulant le faire vivre de qualités proprement humaines, alors même que son existence était technologiquement condamnée.

[Il fallait] me tenir à moi-même un double langage, attendre sa mort en faisant semblant de croire qu'elle ne viendrait jamais, et en la traitant exactement comme si elle était un véritable enfant, tout en sachant qu'elle n'était rien de plus qu'un adorable animal de compagnie. Un singe, un chiot, un poisson rouge. (p. 358)

À vrai dire, l'humanité n'est une propriété inscrite ni dans la biologie de l'espèce humaine, ni dans son développement technologique et social, car elle participe de l'héritage anthropologique que les générations d'hommes transmettent à leur descendance filiale. Mais cet héritage immatériel, y compris le contexte des transformations biotechnologiques, n'a de sens que s'il s'effectue dans le cadre de la transmission d'un monde toujours renouvelé :

Qu'est-ce donc cette chose magique qu'on appelle humanité, après tout ? Pour moitié au moins, ne réside-t-elle pas dans l'œil qui celui qui regarde ? (p. 359)

Proposons ici le bilan provisoire de notre analyse : en quel sens les implants font-ils émerger des mondes possibles proposant une nouvelle

forme d'inclusion de l'homme en son sein ? La dimension de *fiction* qui ressort des nouvelles de Egan, contribue non pas à annuler, mais au contraire à réactiver cette dimension anthropologique propre à l'espèce humaine et à la faire apparaître comme constitutive de celle-ci : loin d'être un trait contingent à notre monde empirique, au monde actuel qui est le nôtre, elle doit au contraire être considérée comme un invariant structurel subsistant dans tout monde possible. Si par conséquent l'on est en droit sur le plan du récit fictionnel d'envisager et de décrire le devenir possible de l'humain, on peut alors explorer le champ des modifications possibles d'une fonction primordiale de l'humain ou l'être humain, telle qu'une gestation masculine dans la nouvelle considérée : on peut par suite délimiter et baliser le champ des changements technologiques possibles en faisant valoir cette norme anthropologique régulatrice de l'espèce humaine, en en faisant une propriété commune s'imposant à tous les mondes possibles quels qu'ils soient dans leur configuration et leur devenir. Car, l'être humain, loin d'être une essence prédéfinie, est une espèce qui, dans les changements technologiques de son histoire et les modifications technologiques de son corps, est en perpétuelle redéfinition de lui-même. Dans cette reconstruction anthropologique exigée, le devenir du corps dans sa dimension charnelle est au centre des mondes possibles engendrés par les technologies qui lui sont appliquées.

« Axiomatique » :

La résistance des valeurs au pouvoir de l'implant

Dans la nouvelle « Axiomatique » du recueil *Axiomatique*, nous sommes à une époque s'est développé un « Marché de l'Implant » (p. 167). Les implants psychiques sont des produits commerciaux (dans des boîtes rutilantes), qui permettent de changer d'état mental en proposant d'élargir la palette des expériences possibles, et d'augmenter ainsi le bonheur vécu et de procurer une vie meilleure : implants de nature sexuelle, et même implants de nature religieuse. Les états mentaux disponibles grâce à la sophistication de ces implants peuvent aller par exemple jusqu'à provoquer un orgasme au genou !

Cet implant a changé ma vie ! (p. 168)

Comment juger de la valeur de ces implants ? Elle est incertaine, car les implants sont censés satisfaire les désirs humains, contradictoires par nature :

Les gens possèdent tous des désirs contradictoires et peuvent se lasser de vouloir quelque chose tout en n'en voulant pas simultanément. (p. 169)

Mais d'un autre côté, ils semblent étendre nos pouvoirs par une plus grande diversité dans la manière de les satisfaire, et par conséquent étendre le champ de notre liberté de choix : « Utiliser un implant ne porterait pas atteinte à ma liberté. Cela allait m'aider à l'affirmer. » (p. 170) Ils offrent des bénéfices de plusieurs sortes : outre le fait que l'usage de ces implants est légal, donc autorisé, la fiabilité de leur technologie repose sur la connaissance du cerveau et de ses connexions neurales : ils sont axiomatiques, au sens où ce sont des systèmes de connexions qui correspondent à des « structures neurales réelles, étudiées sur de vrais cerveaux. » (p. 177) ; ils sont enfin faciles d'utilisation, car, enfoncés dans une narine, ils produisent la modification neurologique voulue, via un essaim de nanomachines envoyées à la partie du cerveau appropriée pour le temps choisi et pour la fonction choisie.

La question posée dans cette nouvelle est de savoir si l'usage de l'implant conduit à neutraliser temporairement l'action des valeurs morales pour faire un acte qui contreviendrait dans le monde actuel à ces valeurs.

Bouleversé par la douleur due à la mort de sa femme assassinée, le narrateur veut retrouver une vie apaisée ; mais sa culpabilité sous-jacente ne pourra cesser qu'à la condition de rendre justice à la mémoire de sa femme en tuant son assassin. D'où s'ensuit un débat éthique dans sa conscience : comment sortir du dilemme entre la vengeance pure et ses convictions les plus enracinées sur « la nature sacrée de la vie... une des rares croyances que j'avais jugé digne d'être conservée » (p. 174) ? Car :

Une partie de moi voulait le faire, et une autre s'y refusait, je savais très bien quelle était la plus forte. Je savais que [...] ni la haine, ni le chagrin, ni le désespoir, aussi profonds fussent-ils, ne suffiraient jamais à me pousser à agir d'une façon contraire à ma nature. (p. 176)

Comment inverser ce rapport de force et parvenir au compromis entre le besoin de justice et le respect de la vie humaine : tuer le tueur ? Quelle sorte d'implant serait capable de lever ce dilemme : tuer sans renoncer à ses valeurs, mais en demeurant au contraire libre de les conserver. Le narrateur retire dans un grand magasin sa commande d'un implant qui puisse augmenter sa capacité de choix, en « me permettant d'agir d'une façon que j'aurais considérée comme impossible. » (p. 180) Il se donne trois raisons pour légitimer son choix : ne pas attenter à sa liberté, répondre à un besoin légitime de vengeance et faire justice à sa femme. Absorbé par les narines, il lui donnera le pouvoir de neutraliser la conscience morale pendant trois

jours, le temps de commettre un crime qu'il juge légitime, lui inculquant la croyance qu'il n'aura jamais été un tueur.

Ce choix conduirait paradoxalement à une extension du domaine des valeurs, ici faire justice. Egan introduit en ce point un registre de discussion mentale chez le narrateur, capable d'engendrer une nouvelle lucidité rationnelle, en instaurant un nouveau système de croyances nécessaire à l'action qu'il veut entreprendre. Les personnages des nouvelles de Egan sont toujours engagés dans un processus de rationalisation, rien n'étant hors raison pour Egan. Au contraire, de telles situations ont pour fonction de régénérer de nouvelles modalités de délibération.

Le monde possible que veut faire advenir ici le narrateur est un monde possible basé sur l'hypothèse contrefactuelle suivante : si un implant peut neutraliser temporairement ma conscience morale, alors il y a un monde possible que je peux faire advenir dans lequel je peux commettre un meurtre, sans renoncer aux valeurs morales qui sont les miennes dans le monde actuel où je vis. Il faut considérer deux aspects propres au type de monde possible ici en jeu : d'une part ce monde possible est un monde de croyances que le narrateur a logiquement élaboré au terme de sa délibération « éthique » et qu'il lui reste à faire advenir par son acte de tuerie ; mais d'autre part, ce monde possible acceptable pour le narrateur doit obéir au principe éthique de proximité avec le monde réel : en effet le monde possible le plus proche du monde actuel est bien celui où, malgré le meurtre qu'il commettra, le narrateur restera fidèle à ses convictions morales.

Un tel monde de croyances, cohérent pour le narrateur, peut-il donner lieu à l'existence d'un tel monde possible ou bien celui-ci va-t-il se révéler impossible à mettre en œuvre, car miné par une contradiction interne qui va le faire exploser en le mettant en œuvre ? C'est bien ce qui se produit dans la seconde phase du scénario : engageant un dialogue avec Anderson, le tueur de sa femme, il s'aperçoit que celui-ci l'a tué involontairement :

Dis-moi pourquoi tu as tué ma femme ? ai-je dit. Il a cessé de faire semblant d'être innocent. « C'est arrivé, c'est tout », a-t-il dit. C'était juste un de ces trucs qui se passent sans que l'on sache pourquoi »... Je n'avais pas l'intention de tirer » ... Qu'est-ce que tu veux que je te dise ? Je me suis énervé, OK ? Ça tournait au vinaigre, j'ai disjoncté et elle était là. » Je comprenais maintenant. Il n'était pas obtus. Il me disait la vérité pleine et entière. (p. 185)

Il ne l'a pas tuée, elle est morte pour rien... Le narrateur retrouve ainsi, contre toute attente, la valeur de la vie humaine chez le tueur de sa femme, cette même valeur que lui-même avait neutralisée grâce à son implant. Même s'il ne peut que le tuer, le Monde de justice qu'il voulait faire advenir

s'écroule, au nom même des valeurs qu'il voulait préserver. Il s'est libéré de l'emprise de son désir de vengeance, mais à quel prix ?

En troisième lieu, ce monde possible, se retournant sur lui-même, ne vient-il pas mettre en évidence l'impasse à vouloir neutraliser les valeurs de la vie ? On remarquera que dans cette nouvelle, le choix raisonné de l'implant met le narrateur dans l'obligation d'aller jusqu'au bout de son geste. En effet, une raison forte de ce choix était de mettre fin à son indécision et à son impuissance à agir et à se libérer du poids d'un conflit paralysant, retrouvant ainsi une capacité d'action qu'il avait perdue ; ceci amenant un nouvel univers mental brisant « le cercle des rétroactions me fournissant des rationalisations me permettant d'agir d'une façon qu'auparavant j'aurais considéré comme impossible. » (p. 180) Il ne peut faire autrement que de tuer Anderson pour retrouver cette liberté qu'il ambitionnait de retrouver au départ de la nouvelle : détruire l'objet de son désir pour retrouver son pouvoir.

La conclusion, pessimiste, est ambiguë quant à sa signification : il s'est certes libéré de l'emprise et de la dépendance de son désir, mais a-t-il pour autant augmenté sa capacité à agir et préservé sa liberté ?

Tuer Anderson n'était pas honnête. Je n'ai pas été 'fidèle envers moi-même.'
(p. 188)

[Mais] en goûtant à la liberté que procure la certitude, j'ai découvert que je ne peux plus m'en passer. (id.)

Cette fin énigmatique témoigne des limites de l'implant : il n'oblige pas à faire quelque chose, je ne suis pas un robot télécommandé, il me permet quelque chose que je ne me serais pas permis « Tout au plus, celui-ci neutralisait mes scrupules. Il ne me forçait pas à faire quoi que ce soit. » Au fond, ce que critique Egan, c'est la croyance illusoire que l'implant peut résoudre un conflit moral à la place de l'homme : il le réactive au contraire. Mais, avoir fait cette expérience de l'implant l'oblige à une autre recomposition dans l'équilibre de ses valeurs, le retour à la situation antérieure étant désormais impossible. Le narrateur a fait ce que « mon vrai moi n'aurait jamais pu commettre. » (p. 178) On voit l'enjeu : le changement mineur provoqué par l'implant préserve-t-il la même identité du moi, ou n'entraîne-t-il pas au contraire une altération radicale non voulue de cette identité, déchirée entre le dire et le faire ? Si l'on suit le holisme épistémologique de Lewis, un petit changement ne laisse pas indemne l'ensemble, mais transforme l'ensemble de ma personne. En effet :

Ma seule erreur a été de croire que ce que j'avais compris s'effacerait lorsque l'implant cesserait de fonctionner. Ce n'est pas le cas. (p. 178)

Le débat critique et conflictuel qu'une telle situation induit est sans fin, étant constitutif de la destinée humaine, il est en perpétuel recommencement.

Un conflit d'identité : « En apprenant à être moi »

Dans cette troisième nouvelle, nous sommes à une période de la civilisation dans laquelle un petit cristal est implanté dans le cerveau des jeunes enfants, sorte d'analyseur électronique qui a pour fonction d'enregistrer, via l'interprétation de processus biochimiques véhiculés dans le sang, la totalité de l'activité mentale singulière vécue par la personne. Le cristal est équipé d'un « instructeur », système qui vérifie l'équivalence des pensées enregistrées vis-à-vis des pensées réelles et fait une correction éventuelle. On pense ici au roman de Egan, *La Cité des permutants*¹, dans lequel les individus conservent une copie numérique de leur pensée pour préserver l'identité de leur personne. Mais pourquoi donc ce redoublement des contenus de la pensée dans le cristal ? « Pour qu'un jour, lorsque je ne pourrais plus être moi, le cristal puisse le faire à ma place. ». Le cristal a pour fonction de prévenir le vieillissement physiologique du cerveau, avant que ne survienne sa dégradation psychique afin de conserver l'intégrité de la personne :

La plupart des gens basculaient peu avant la trentaine. C'est le début de la fin, en ce qui concerne le cerveau organique, et il aurait été idiot de laisser le cristal imiter ce déclin... Comme, à ce moment-là, le cristal est devenu une copie parfaite du cerveau, on ne détecte pas la moindre différence entre les deux. Le cerveau est retiré, éliminé et remplacé par un tissu de culture spongieux. (pp. 280-1)

Le moi de la personne est transféré intégralement sur le cristal qui le perpétue et le reproduit tel qu'il était. Telle est la première étape de la nouvelle qui installe la situation contrefactuelle suivante : un monde est-il possible dans lequel grâce à un implant artificiel, je conserverais l'intégrité de ma personne, alors même que celle-ci se dégraderait si elle était soumise aux lois biologiques du corps vieillissant qu'il subit dans le monde actuel ? Cette simple substitution de support préserve-t-elle sans autre changement la même identité qui serait la mienne dans le monde actuel ? Ce serait le cas en vertu de la loi de proximité maximale qui gouverne la transformation du monde actuel en monde possible.

1 Egan (Greg) : *La Cité des permutants*.

La seconde étape installe une phase de délibération conflictuelle pour le narrateur de la nouvelle : quelles conséquences envisager d'une telle possibilité technologique ? Tel est l'enjeu du débat permanent, d'ordre métaphysique, que Egan estime nécessaire d'engager à travers ses nouvelles : qu'est-ce qu'un implant change de l'être même de l'homme ? Cela signifierait-il en l'occurrence une perte de mon moi originel, au profit d'un moi artificiel répété à l'identique ou bien une réappropriation de mon moi vivant, menacé de déclin ? Or c'est bien ce qui est en jeu : le moi psychique peut-il être transféré à l'identique sans dommage sur un support technologique et fonctionner de la même manière ou de façon améliorée ? Mon moi sera-t-il le même, implanté sur un support non organique, ou sera-t-il un moi fantôme et illusoire ? L'enjeu anthropologique est de savoir si ce qui confère un pouvoir d'un côté ne va pas entraîner d'un autre côté une altération qualitative radicale. De fait, l'interrogation de soi sur sa véritable identité personnelle amène le plus souvent une réponse qui ne fait pas de doute : « Et toi qui es-tu ? Le cristal, ou le véritable être humain ? », question à laquelle tout le monde répond : sans hésiter « le véritable être humain ! » (p. 278) Mais pourquoi un tel choix par défaut et en toute conscience ?

Dans le cours de cette délibération inévitable, les différentes options sont dès lors confrontées :

a/ Si on postule que le moi est une unique entité spirituelle, il ne fait pas de doute qu'il reste identique quel que soit son support, considéré comme indifférent : le moi originel et le moi de cristal, équivalents, sont alors permutables et interchangeables : « il n'y avait qu'une seule personne, une seule identité, une seule conscience. Cet être unique avait la particularité (...) de pouvoir survivre sans dommage si l'un ou l'autre, cristal ou cerveau venait à être détruit. » (p. 279) Je resterais le même si la prothèse vient remplacer une partie matérielle déficiente, laissant indemne le reste de ma personne : c'est le cas si on considère que le cerveau n'est qu'un organe physiologique pouvant être remplacé par un organe artificiel. Cela revient en conséquence à supprimer la temporalité du vivant pour l'enfermer dans une a-temporalité répétitive.

b/, Mais le support est-il indifférent à l'identité du moi ? Le moi peut-il continuer de m'appartenir, être le mien, alors même qu'il est coupé de mon propre corps, en l'occurrence du siège charnel qui était le mien ? Si on est matérialiste à la manière de Egan, alors la conscience est inséparable de son implantation et de son incarnation charnelle : la dimension organique n'est pas seulement physiologique, mais charnelle, à la manière dont Merleau-Ponty (1945) dans *La Phénoménologie de la perception* considère le corps comme chair, non comme une enveloppe ou un contenant inerte, mais au

contraire comme une ouverture sensible au monde et particulièrement au corps des autres, siège d'expériences physiques, cognitives et esthétiques qui contribuent à son émergence. Le corps est vivant, témoignant des caractères anthropologiques du moi originel. Le moi est originellement incarné dans un corps biologique, implanté en l'occurrence dans un cerveau : « parce que seul le cerveau était physiquement capable de répondre. Les sens de la personne envoyaient bien des informations au cristal, mais celui-ci n'avait aucun contrôle sur le corps. » (p. 279) Au contraire, « le cristal, lui, est immortel (...) il perdurera pendant un milliard d'années. Mes parents étaient des machines [...] Il n'y avait là rien de spécial. Je les haïssais » (p. 281) La temporalité du corps est reliée à sa finitude biologique, donnant lieu par là à une histoire singulière.

Éclate en troisième lieu la facticité d'un tel monde, dans sa fausse similitude d'avec le monde actuel dont il n'est que le décalque illusoire. Le moi cristal ne caractérise pas l'humain, il ne fait que répéter à l'identique les gestes du moi antérieur, figé sans évolution nouvelle possible. Certes la confusion est possible dans l'apparence des comportements. Car après avoir « donné le contrôle de mon corps au cristal » rien ne viendrait le distinguer dans le comportement du « faire semblant ». Raison pour laquelle l'épouse du narrateur le presse de choisir sa nouvelle vie, comme elle l'a fait, puisque rien ne vient changer :

J'aurais le même aspect. Je parlerais pareil. J'agirais de la même façon en toutes circonstances. (...) Comment sais-tu que je ne l'ai pas déjà fait ? (p. 283)

Je suis exactement la même personne que j'ai toujours été. Ta femme robot qui t'aime. (p. 288)

Une seule chose différencierait radicalement : l'expérience spirituelle, voire métaphysique de la rencontre amoureuse : « Nos âmes se rejoignaient alors en un lieu secret, qu'aucun ordinateur cristallin ne pourrait atteindre jamais, même en s'y essayant pendant un milliard d'années. » (p. 282)

La leçon est claire : la simulation n'équivaut pas à la similitude, la simulation artefactuelle n'est pas une similitude ontologique. Le cristal est un simulacre de cerveau alors que la fonction du cerveau est d'imiter la pensée. Car la pensée et le biologique ne sont pas deux instances homologues, mais en permanente transformation et altération de l'une par l'autre.

D'une telle délibération s'ensuit le refus d'un tel monde artificiel par le narrateur, qui choisit de ne pas « basculer ». Mais il découvre à son insu que lui-même, par suite d'une anomalie congénitale, était déjà sous le contrôle de son cristal :

Le cristal avait pris le contrôle alors que mon cerveau était toujours en vie. (...) J'étais un objet sans volition. (p. 292)

Devant cette discordance insoluble d'un moi divisé en deux instances, organique et artificielle, le narrateur doit choisir. Et il choisit de se soumettre à l'opération chirurgicale inverse : transférer le contenu de son cristal sur son cerveau biologique. Sous une identité apparemment inchangée, se dissimule le changement ontologique d'une identité privée de sa composante charnelle.

On peut formuler pour finir les remarques suivantes concernant ce qu'on peut appeler l'ontologie de l'identité. À travers les aléas de son histoire personnelle, le narrateur s'est composé une nouvelle identité, une identité composée au terme de choix conflictuels caractérisant l'altérité de la condition humaine. L'identité se compose dans un rapport de dualité entre des pôles qui s'opposent. Quid de l'identité de la personne ? Est-elle une essence trans-temporelle ? L'identité de la personne se construit dans son histoire mémorielle, à la manière dont Paul Ricœur dans *Soi-même comme un autre*¹ décrit la formation d'une identité narrative : si le contenu de mon identité est pour partie inscrit sur un corps étranger (c'est le cas de notre mémoire numérique inscrite sur les appareils électroniques), elle est partie de moi-même en tant que reconstruction permanente de cette identité.

Conclusion

Nous avons deux objectifs : tester en premier lieu dans le domaine anthropologique le cadre théorique des mondes possibles issu de notre lecture épistémologique des mondes possibles chez D. Lewis ; interroger en second lieu de façon critique le pouvoir des implants, pour mettre en question un effet de changement humain réduit à sa seule dimension technologique. Ce qui était en jeu était la puissance factice de l'implant comparé au pouvoir – perdu ou gagné – de l'individu.

Le recours au registre de la fiction issu de ces trois nouvelles de G. Egan a permis de formuler les débuts d'une telle jonction, en modélisant le fait pour une personne de se projeter dans la construction d'un monde possible, distinct ontologiquement du monde actuel. S'agissant d'un monde imaginaire dont l'existence effective est encore en suspens, une telle projection permet de mettre au jour les effets contre nature pouvant survenir dans le monde actuel s'il était construit sur le modèle d'un tel monde possible. Un tel monde possible prend alors le risque de ne pas être viable,

1 Ricœur (Paul) : *Soi-même comme un autre*.

s'il n'importe pas dans sa structure les invariants ou les constantes anthropologiques – liberté de choix, identité de la personne, choix éthiques supra-individuels – qui sont constitutifs de tout monde possible humain. La question est donc celle de leur réintroduction dans un monde où se développent les technologies internes à l'humain.

Plus que cela, au-delà du registre des prothèses, les nouvelles de Egan interrogent la question de l'identité à travers la recherche lancinante de tout individu humain à vouloir devenir autre, ou plus : à vouloir *être* autre. Cette perspective pourrait être enrichie au moyen des outils conceptuels de Lewis (1986) qui installe délibérément la question de l'identité sur un registre ontologique : l'identité étant inséparable du monde dans lequel je suis, celle-ci se compose cependant d'une pluralité de « contreparties » implantées dans autant de mondes possibles, contreparties plus ou moins proches les unes des autres. La question est alors, en vertu du principe de similitude comparative, de parcourir et de mesurer l'amplitude des variations et altérations exemplifiant des mondes possibles : l'analyse se centrera alors sur la limite séparant celles des variations qui font monde pour moi (cette identité étant répartie dans le temps selon des ramifications de mondes possibles plus ou moins concordants), et celles des altérations engendrant des mondes étrangers sans renvoi à une quelconque identité de la personne (prise dans l'incompatibilité de mondes possibles pour elle).

Sur ce registre, notre lecture des nouvelles de Egan fait apparaître en dernier lieu que la dimension centrale du corps biologique dans la modification technologique de l'humain pose un conflit et un choix ontologique (ouvert) entre un corps humain artificiel *vs* un corps humain charnel. Nous en retenons deux enseignements forts : la nécessaire introduction d'un moment de délibération critique dans le contexte d'un tel changement de monde, et moment conflictuel quant aux options en jeu ; l'inversion de perspective en second lieu selon laquelle, au fond, c'est l'homme qui modifie les technologies plus que les technologies ne viennent le modifier.

Bibliographie

Bifrost, La revue des mondes imaginaires, 2017, n° 88, dossier « Greg Egan ».

Egan (Greg) : *Axiomatique*, Paris, Livre de poche, 2009.

Egan (Greg) : *Océanique*, Paris, Livre de poche, 2012.

Egan (Greg) : *La cité des permutants*, Paris, Livre de poche, 1994.

- Ganascia (Jean-Gabriel) : *Le Mythe de la singularité – Faut-il craindre l'intelligence artificielle ?*, Paris, Seuil, 2017.
- Héraud (J.-L.), Loutesse (P.), Ferlin (F.), Chabot (H.) : « Representing the quantum object through fiction in teaching: ontological contribution of Gamow's narrative as part of an introduction to quantum physics », *Science & Education*, 2017, 26 (3-4), pp. 299-322.
- Lewis (David) : *Counterfactuals*, Cambridge, Harvard University Press, 1973.
- Lewis (David) : « Truth in fiction » [1978], in *Philosophical papers*, vol. 1, Oxford University Press, 1983.
- Lewis (David) : *De la pluralité des mondes*, Paris, Éd. de l'éclat, 2007.
- Merleau-Ponty (Maurice) : *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.
- Ricœur (Paul) : *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990.
- Soudani (M.), Héraud (J.-L.), Soudani-Bani (O.), Bruguière (C.) : « Mondes possibles et fiction réaliste. Des albums de jeunesse pour modéliser en science à l'école primaire », *RDST. Recherches en didactique des sciences et des technologies*, 2015, (11), pp. 135-60.

La dimension symbolique de la prothèse cybernétique dans *La Caste des Méta-barons*¹ d'A. Jodorowsky et J. Gimenez

Aurélien Mérard

Docteur en Littérature comparée

Originellement pensé, au début des années 1960, comme un moyen pour l'homme de survivre aux confins de l'espace², le cyborg aura depuis connu une grande variété de destins. Créature majeure de la production culturelle populaire des années quatre-vingt et quatre-vingt-dix, le cyborg se matérialise en effet dans la fiction sous des apparences aussi diverses que celles du policier *Robocop* (Verhoeven, 1987), du personnage de *comics Cable* (Liefeld et Simonson, 1990) ou encore ceux du roman de Walter Jon Williams *Hardwired* (Williams, 1986).

Toutefois, nous voudrions ici explorer l'idée que ce foisonnement de figures n'est pas rendu possible par l'hyperrationalisme d'une époque qui serait marquée par la technoscience, mais au contraire par la prégnance renouvelée de l'imaginaire et des symboles. Ainsi, pour l'anthropologue Gilbert Durand, nous aurions progressivement pénétré, dès le XIX^e siècle,

1 Nous avons retenu ici l'édition intégrale : Gimenez (Juan) & Jodorowsky (Alejandro) : *La Caste des Méta-Barons* [1992–2003], Édition intégrale, Paris, Humanoïdes associés, 2011.

Lorsque nous y ferons référence, nous nous conterons désormais d'indiquer la pagination.

2 Nous renvoyons ici à l'article de Manfred Clynes et Nathan S. Kline, « Cyborg and Space », dans lequel les deux hommes définissaient l'objectif du cyborg selon les termes suivants :

The purpose of the Cyborg, as well as his own homeostatic systems, is to provide an organizational system in which such robot-like problems are taken care of automatically and unconsciously, leaving man free to explore, to create, to think, and to feel. (Clynes et Kline, (1960), p. 27) L'objectif du Cyborg, de même que de ses propres systèmes homéostatiques, est d'offrir un système organisationnel dans lequel les problèmes d'ordre mécaniques seraient traités de façon automatique et inconsciente, afin de laisser l'homme libre d'explorer, de créer, de penser et de sentir. (Nous traduisons)

dans ce qu'il nomme une « zone de haute pression imaginaire. »¹ La révolution industrielle, loin de faire de toute notion de rationalité scientifique un idéal indépassable aurait au contraire rendu possible l'émergence de nouvelles techniques de production d'images. Les images, encore insolites dans les livres de l'époque moderne envahissent l'espace de l'imprimé. Le XIX^e siècle se fait le creuset d'une nouvelle culture de l'image, qui n'aura cessé depuis d'enfler. Nous aimerions montrer ici que le lien entre imaginaire et science-fiction ne tient pas seulement à l'irruption dans ces récits de figures ou de motifs issus des mythologies antiques, mais également et surtout à la présence de structures profondément ancrées dans la *psyché* humaine et dont Gilbert Durand fut l'un des grands théoriciens. Le repérage de ces structures permettrait alors de comprendre comment les univers fictionnels au sein desquels se meuvent ces personnages de cyborgs parviennent, en dépit de leur étrangeté primordiale, à s'ériger en espaces familiers.

Il s'agira de voir comment s'exprime cette notion d'imaginaire dans la pensée de l'anthropologue. Dans *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, paru pour la première fois en 1960, Durand, en s'appuyant très largement sur les travaux d'André Leroi-Gourhan et de Claude Lévi-Strauss, développe l'idée que la nature ne s'anéantit pas dans la culture, mais bien qu'elle s'y actualise. L'ontogenèse se caractérise en effet par trois « réflexes dominants » : la dominante posturale (ou réflexe de redressement) ; la dominante digestive (ou réflexe de succion et de nutrition) ; et enfin la dominante sexuelle ou copulative.² Durand expose alors son idée selon laquelle ces réflexes naturels trouvent leur expression culturelle au sein d'un environnement technologique. La technique n'est ainsi jamais que l'actualisation culturelle d'un schéma préexistant à l'état de nature, et le symbole est l'inscription de cette double surdétermination ; le réflexe naturel d'une part, et sa prolongation technique de l'autre. Durand répartit ensuite ces grands schèmes entre deux régimes symboliques : le diurne et le nocturne. Le premier s'attacherait à la dominante posturale et à la « technologie des armes, la sociologie du souverain mage et guerrier, les rituels d'élévations et de purification »³, le second regrouperait les dominantes digestives et copulatives, soit d'un côté « les techniques du contenant et de l'habitat, les valeurs alimentaires et digestives, la sociologie matriarcale et nourricière » et de l'autre « les techniques du cycle, du

1 Durand (Gilbert) : *La Sortie du XX^e siècle*, p. 17

2 Durand (Gilbert) : *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, pp. 47-52.

3 *Ibid.*, p. 59.

calendrier agricole comme de l'industrie textile, les symboles naturels ou artificiels du retour, les mythes et les drames astrobiologiques. »¹

L'imaginaire ne serait donc pas pure fantaisie de l'esprit, mais plutôt une des assises constitutives de toute pensée rationnelle et organisée. Les symboles constituant ainsi la grammaire des systèmes mythiques. Toujours selon Durand, ceux-ci répondent à trois structures, qui sont autant de « protocoles normatifs des représentations imaginaires »². Ces structures ne sont pas de simples formes, des matrices sur lesquelles viendrait se former une infrastructure, mais bien une dynamique rendant compréhensible la forme elle-même. Revenant aux trois dominantes dont il a été question plus tôt, Durand nomme et répartit ces structures de la façon suivante : à la dominante posturale correspondent les structures dites schizomorphique (ou héroïques), à la dominante copulative les structures synthétiques et à la dominante digestive les structures mystiques.

C'est à l'aide de cet arsenal théorique (que nous aurons l'occasion de compléter ultérieurement) que nous nous intéresserons à la série de bandes dessinées *La Caste des Méta-Barons* du Chilien Alejandro Jodorowsky et de l'Argentin Juan Gimenez.

Prothétisation et désir de contrôle

Dérivée de la série culte *L'Incal*³, scénarisée par le même Alejandro Jodorowsky et mise en image par Moebius, *La Caste des Méta-Barons* retrace la généalogie d'un des personnages emblématiques de son aînée : le Méta-Baron, guerrier ultime devant son invincibilité à ses augmentations cybernétiques. Cette figure de héros est en elle-même l'expression d'un imaginaire schizomorphique dont le sens « est pensé "contre" [...] le sémantisme des ténèbres [...] c'est-à-dire contre Kronos, le temps mortel. »⁴, le héros armé tend ainsi à repousser les ténèbres et le temps néfaste. Toutefois, c'est plus spécifiquement sur les symboles du retour, propres à l'imaginaire synthétique, que nous nous attarderons davantage. Cet ensemble de symboles, fondé sur le « pouvoir de répétition infinie de rythmes temporels et [la] maîtrise cyclique du devenir »⁵ se laisse ici appréhender par une forme d'une saga familiale.

1 *Ibid.*, p. 59.

2 *Ibid.*, p. 65.

3 Jodorowsky (Alejandro) et Moebius : *L'Incal*.

4 Durand (Gilbert) : *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, p. 213.

5 *Ibid.*, p. 322.

En effet, cette notion de cycle est ici reproduite par la construction narrative de la série elle-même qui prend pour sujet la lignée des Castaka, une dynastie d'invincibles guerriers tous marqués par un même rite initiatique : la soumission du fils par son père à l'amputation d'une partie de son anatomie, à laquelle succède la greffe d'une prothèse cybernétique ; le père et le fils s'affrontant ensuite dans un duel à mort, seul moyen pour le fils de survivre et d'obtenir le titre de Méta-Baron. Aussi, l'arbre généalogique des Castaka est-il marqué d'une part par le sacrifice volontaire de la chair au profit du cybernétique, et d'autre part par la nécessaire mise à mort du père par le fils. La perpétuation de la caste telle qu'elle s'exprime dans le récit de Jodorowsky et Gimenez s'inscrit dès lors dans ce mythe du Fils, décrit par Gilbert Durand : « Le fils est répétition des parents dans le temps bien plus que simple redoublement statique [...] cet épisode de redoublement est un « roman de famille » intégré dans un récit à épisode. »¹ On voit bien ici comment la série, dans sa forme éditoriale même, s'inscrit d'ores et déjà dans ce régime nocturne de l'imaginaire, inscription qui s'annonce d'ailleurs dès les premières pages du récit (pp. 9-10). Le premier tome s'ouvre ainsi par un dialogue entre Tonto et Lothar, deux robots au service de Sans-Nom (le dernier des Méta-Baron, présent dans *L'Incal*). Pour tromper l'ennui généré par l'absence de leur maître, Lothar demande à Tonto de lui raconter une histoire. La monstration quitte alors les deux robots pour se concentrer sur le jeune Sans-Nom et son père, alors que le second arrache l'oreille du premier pour la remplacer par une prothèse cybernétique. La monstration revient ensuite aux deux robots commentant l'histoire de Tonto :

- Oh, c'est une longue histoire que celle des mutilations... Elle remonte au trisaïeul de mon maître et se poursuit sur toute sa lignée...
- Conte-moi ça, Tonto, je t'en prie ! ... Je raffole des arbres généalogiques... J'en ai des gratouillis de curiosité plein les circuits...
- OK Lothar... Je vais te conter les origines de la Caste des Méta-Barons. (p. 11)

La symbolique du retour passe donc par l'annonce des différents épisodes consacrés à chacun des membres de la lignée et dans la répétition de ce sacrifice rituel de la chair ; dans le caractère sériel du récit et de la mutilation elle-même.

Cette première prise de contact avec la caste tendrait donc à exemplifier ce que Thierry Hoquet disait du cyborg en ouverture de l'ouvrage qu'il lui consacre, *Cyborg Philosophie* :

Cyborg se présente tour à tour comme la description de notre condition présente, comme notre avenir ou comme notre déchéance, comme le

¹ *Ibid.*, p. 350.

repoussoir absolu, l'incarnation d'une humanité perdue dans le cliquetis mécanique de l'acier, ou comme l'espoir possible de ce que nous deviendrons quand viendra l'heure de la libération de la mort ou des embarras de la chair.¹

En effet, si cette prothétisation fictive fait directement allusion aux prothèses par lesquelles nous nous modelons nous-mêmes², elle développe par sa violence un fort pouvoir tout à la fois de fascination et de répulsion. Si l'on comprend bien la dimension repoussante de cette alliance de la chair et de l'acier – mise ici en exergue par ce gros-plan sur la main métallique du père se refermant sur la chair du fils avant de la mutiler – il faut cependant revenir aux écrits de Gilbert Durand pour bien comprendre en quoi cette amputation pourrait rimer avec espérance :

Lorsque la mort et le temps seront refusés ou combattus au nom d'un désir polémique d'éternité, la chair sous toutes ses formes [...] sera redoutée et réprouvée en tant qu'alliée secrète de la temporalité et de la mort.³

La cyborgisation des membres de la lignée de Castaka prend donc sa source dans un imaginaire schizomorphe pour s'ouvrir sur un imaginaire synthétique.

En effet, là où les structures schizomorphes tendent à séparer clairement deux pôles, les structures synthétiques rassemblent en une seule entité des éléments antagonistes : « La répétition temporelle, l'exorcisme du temps est rendu possible par la médiation des contraires »⁴. Cette médiation des contraires semble alors « naturellement », si l'on peut dire, inscrite dans le code du cyborg. Ainsi, les écrits théoriques de Donna Haraway mettaient-ils déjà en exergue, au début des années quatre-vingt-dix cet aspect conciliant et propre à la synthèse du cyborg :

A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. (Haraway, 2000, p. 291.)⁵

On constate par ailleurs que ce schème médiateur, palpable dans la constitution du cyborg et sans sa réalité – ou sa fictionnalité même – sature littéralement la série d'Alejandro Jodorowsky et Juan Gimenez. Othon,

1 Hoquet (Thierry) : *Cyborg philosophie*, p. 16.

2 Nous renvoyons ici au livre de Jérôme Goffette : *Naissance de l'anthropotechnie*.

3 Durand (Gilbert) : *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, p. 133-4.

4 *Ibid.*, p. 337.

5 Haraway (Donna) : « A cyborg manifesto: Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century », p. 295, in Bell (David) & Kennedy (Barbara M.) (eds.) : *The Cybertcultures reader*, Routledge, 2000. « Un Cyborg est un organisme cybernétique, un hybride de machine et d'organisme, une créature de la réalité sociale, mais aussi une créature de fiction. » (Nous traduisons)

premier Méta-Baron, voit ainsi son appareil génital être remplacé par un « pelvis multi-protonique » (Gimenez et Jodorowsky, 2011, p. 58) qui lui servira de dispositif de pilotage de sa nef, soit un dispositif dévolu au combat : la cyborgisation de ce dernier passe donc par la conciliation de la chair et de l'inorganique, mais également du sexuel et du guerrier, du reproducteur et du destructeur. Le troisième Méta-Baron, Tête-D'acier l'aïeul, reconduit cette conciliation en la redoublant. Décapité à la naissance par son père, il est raccordé à un robot. Afin de répondre au dégoût qu'il inspire, il se met en quête de Zara Krleza, le dernier des poètes dont il ne subsiste que l'esprit. Les deux êtres « incomplets » fusionnent alors en un être unique, Melmoth, alliance du poète et du guerrier, de l'âme aimante et du corps destructeur. Enfin, Aghora, enfant de Tête-D'acier, se présente elle aussi comme une entité synthétique par son androgynat. Après s'être auto-inséminé avec des cellules issues de ses propres tissus cérébraux, elle accouche de Sans-Nom, combinant les fonctions, *a priori* contradictoires de mère et de guerrier, celle qui donne la vie et celui qui l'enlève. Ainsi que l'écrit Donna Haraway :

Cyborg myth is about transgressed boundaries, potent fusions and dangerous possibilities which progressive people might explore as one part of needed political work.¹

Avant d'explorer plus en détail ce « travail politique », il faudrait tout d'abord en comprendre la portée symbolique. On retrouve dans ce parcours familial, les composantes éparées et recombinaisons de ce que Gilbert Durand nomme le « drame agrolunaire ». Sans entrer pour le moment dans le détail de cet agencement mythique, nous en retiendrons la synthèse suivante : « Le scénario de ce drame est essentiellement constitué par la mise à mort et la résurrection d'un personnage mythique, la plupart du temps divin, à la fois fils et amant de la déesse lune. »² Aussi, si l'on ne retrouve pas à proprement parler de résurrection dans *La Caste...*, on pourrait cependant reconsidérer les mutilations rituelles des Méta-Barons comme un réagencement des données de ce drame. En sacrifiant un de leur membre au profit d'une prothèse cybernétique, tous mettent fin à une première vie pour embrasser définitivement la « voie des guerriers » (p. 160). L'initiation étant « plus qu'une purification baptismale, [une] transmutation d'un destin » comprenant « une épreuve mutilante ou sacrificielle »³. Ce sacrifice mutilant serait alors à voir comme la promesse d'une vie nouvelle. Par ailleurs, ce rite

1 « [Le] mythe cyborg traite de frontières transgressées, de puissantes fusions and de possibilités dangereuses que les gens pourraient progressivement explorer en tant que partie d'un travail politique nécessaire. » (Nous traduisons)

2 Durand (Gilbert) : *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, p. 343.

3 *Ibid.*, p. 351.

se surdétermine dans l'affrontement systématique du père et du fils puisque la mort du premier s'annule dans la survivance du second et la perpétuation du titre de Méta-Baron, le temps et la mort étant alors conjurés. La mutilation initiale, symbole de l'accession du fils à un pouvoir nouveau, amorce la perpétuation d'un cycle où vie et mort se conjuguent. L'épisode consacré au second Méta-Baron, Aghnar, est à ce titre assez frappant. Dans un premier temps renié par son père, Othon – à sa naissance, Aghnar flotte en effet dans les airs, son corps n'ayant aucun poids, Othon estime qu'il ne pourra jamais devenir un guerrier – il se soumet à un test pour prouver sa valeur. Les pieds enserrés dans une machine, Aghnar seul peut enrayer le mécanisme qui lui broie progressivement les os. Mais il repousse ses propres limites et c'est sans défaillir qu'il constate qu'il ne reste de ses pieds que deux moignons sanguinolents. Tonto, retrouvant son rôle de narrateur, énonce :

Et c'est donc ainsi qu'Aghnar gagna les prothèses métalliques qui devinrent ses pieds... prothèses qui, tout en lui conférant un poids lui conféraient des pouvoirs surhumains. » (p. 122.)

La prothèse n'est plus la simple réparation d'un corps mutilé, mais le passage de ce dernier au rang de corps augmenté. L'augmentation corporelle rituelle, tout en actualisant la cyclicité au sein même de l'œuvre, fait accéder les méta-barons à une forme de surhumanité. Semblables à bon nombre de rejetons divins, demi-dieux et autres héros, nos méta-barons ne semblent pas connaître de gestation qui ne soit « entachée » d'un écart signifiant par rapport à une gestation naturelle.

Ce processus débute avec Othon, premier de la lignée, qui, privé d'organes génitaux, met sa femme Honorata enceinte au moyen d'une goutte de sang. La mutilation sexuelle subie par Othon s'inscrirait dès lors dans cette tradition du rite – nous dit Durand – « commémorant l'androgynat primitif »¹. L'androgynat étant pour l'anthropologue et ses prédécesseurs Jean Przuluski² et Mircéa Eliade³ intimement associé aux divinités lunaires :

Il est la dyade par excellence, qui met un accent égal sur les deux phases, les deux temps du cycle. C'est la raison profonde qui [le] rattache [...] à l'astre qui ostensiblement marque pour les hommes l'unité dans le temps.⁴

1 *Ibid.*, p. 352.

2 Jean Przuluski a défendu la thèse, fortement critiquée depuis, selon laquelle il aurait existé, dès le paléolithique, un culte voué à la Grande Déesse, mis en échec par l'avènement des sociétés patriarcales et des cultes solaire. Cette présence féminine aurait été conservée dans les figures androgynes ou dans la bisexualité propre à plusieurs divinités telles Astarté ou Adonis. Nous renvoyons à Przuluski (1950).

3 Pour Mircéa Eliade, les divinités androgynes ne sont que la synthèse des dyades que l'on retrouve dans l'ensemble des systèmes mythiques et religieux. Voir Eliade (1949).

4 Durand (Gilbert) : *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, p. 335.

La castration d'Othon le fait ainsi accéder à cet androgynat symbolique qui marque l'avènement de la Caste. C'est la mutilation sexuelle, génératrice de la *coincidencia oppositorum* propre aux structures synthétiques (l'alliance du sexe reproducteur et de l'arme destructrice), qui rend possible la conjuration du temps. L'androgynat primitif se répercute dès lors dans la figure même du Fils qui « conserve la valence masculine à côté de la féminité de la mère céleste. Sous la poussée des cultes solaires, la féminité de la Lune se serait accentuée et aurait perdu l'androgynat primitif dont une part seulement se conserve dans la filiation. »²

Aghnar, personnage qui inaugure la tradition filiale se distingue par ailleurs par les rapports incestueux qu'il va entretenir avec sa mère. Alors que sa compagne Oda tombe dans le coma, Aghnar retrouve Honorata, sa mère qu'il pensait morte. Usant de ses pouvoirs, celle-ci sauve Oda en avertissant toutefois son fils qu'elle se condamne à plusieurs années de solitudes nécessaires au recouvrement de ses forces. Aghnar choisit Oda qui tombe rapidement enceinte. Voulant annoncer la nouvelle à sa mère, Aghnar se rend dans sa retraite où il ne trouve que le cadavre putréfié d'Honorata. Le Méta-Baron comprend la supercherie : l'esprit d'Oda est mort et Honorata a pris possession de son corps. C'est de cette union que naît Tête-D'acier, décapité à la naissance par un père ivre de colère. Cet « *ouroboros* hérédosexuel » où la « mère donne naissance au fils [qui] devient amant de la mère »³ inscrit le récit de Jodorowsky dans le sillage du drame agrolunaire et sa symbolique cyclique. Toutefois, le désir de la mère-amante de perpétuer la lignée guerrière n'est qu'une réponse au désir d'Aghnar de l'interrompre. En effet, écoeuré par la mort d'Oda, celui-ci souhaite rompre la trajectoire funeste d'ores et déjà tracée par la lignée. *La Caste des Méta-Barons*, dans sa dimension sérielle, joue donc de cette dynamique de la perpétuation du cycle et du désir de son interruption. L'augmentation corporelle, qui permet de lutter contre le temps néfaste en abolissant la faiblesse de la chair, est aussi une malédiction : la promesse d'un devenir tracé à l'avance. Le roman familial devient instrument de contrôle. Nous verrons maintenant que la sortie de ce contrôle ne s'opère qu'à la faveur d'une transformation du régime symbolique qui opère dans le récit d'Alejandro Jodorowsky et Juan Gimenez.

2 *Ibid.*, p. 344.

3 *Ibid.*, p. 344.

Trancher la chair / couper le cycle

Cette transformation s'opère en fait à mesure que le schème du retour bascule vers celui du progrès et vers les symboles que Durand nomme messianiques. Pour l'anthropologue, ces derniers exploitent :

le rôle génétique et progressiste du devenir [...] cette maturation [...] que le temps fait subir aux êtres à travers les péripéties dramatiques de l'évolution.¹

Le drame ne se situe plus dans l'éternel retour, mais plutôt dans une tension vers un objectif final. Il identifie comme faisant partie de ces symboles ces récits historiques caractérisés par la venue d'une « issue finale des péripéties dramatiques du temps »² avant de conclure que ceux-ci ne constituent finalement qu'un « cycle tronqué ». La troncature du cycle instauré par la lignée des Méta-Barons constituerait en fait un échappatoire au contrôle des destinées que le cycle lui-même institue. Cette coupure de la cyclicité n'est cependant pas déconnectée du drame agrolunaire dont il a été antérieurement question. En effet, et toujours selon Durand, celui-ci :

sert de support archétypal à une dialectique qui n'est plus de séparation, [...], mais qui [...] fait servir situations néfastes et valeurs négatives au progrès des valeurs positives.³)

Nous avons largement eu le temps de le constater, la saga se caractérise par l'outrance des situations qu'elle met en scène. En effet, en témoignent les multiples mutilations qui émaillent le récit (castration d'Othon, broyage des pieds d'Aghnar, décapitation de Tête-D'acier, Aghora passant sa main dans une trancheuse à jambon, sa propre mère Vicenta qui s'énuclée), *La Caste des Méta-Barons* se distingue effectivement par la violence de son univers. L'aboutissement de l'arbre généalogique des Castaka, le dernier Méta-Baron – Sans-Nom – marquerait dans cette optique la fin de cette violence. Si l'on considère alors la succession des naissances qui aboutissent à Sans-Nom, on ne peut que remarquer que celles-ci se superposent à cette idée de perspective imaginaire où le négatif est mis au service du positif. En effet, la lignée des Castaka s'ouvre avec le personnage d'Othon qui, nous l'avons vu, subit une violente mutilation de ses organes génitaux. Cette castration ouvre la voie à cette lignée de guerriers augmentés, puisque c'est en réaction à celle-ci qu'Othon commence à tracer la ligne de conduite que suivront ses

1 *Ibid.*, p. 322.

2 *Ibid.*, p. 322.

3 *Ibid.*, p. 343-4.

successeurs. S'adressant ainsi aux robots qui conçoivent son vaisseau, il s'écrit :

Travaillez comme moi-même je travaille, chiens métalliques ! Avec rage, avec rancœur ! Ce vaisseau compensera la perte de mon membre ! Je les vaincrai tous ! » (p. 76)

On le voit, l'objectif de victoire et de domination que se fixe Othon est intimement lié à cette hybridation première. Ainsi, la lignée des Castaka se forge-t-elle à l'aune de la violence et de la fureur, et ne saura s'en départir. Cette saveur particulière du drame tissé par Alejandro Jodorowsky et Juan Gimenez se retrouve alors dans les engendremens successifs, dont nous avons déjà souligné l'altérité profonde.

Une odysée de la chair

Ainsi, l'union d'Othon et d'Honorata se fait-elle par le biais d'une goutte du sang de celui-ci. Le sang, qui porte des valeurs symboliques ambivalentes, peut être vu comme un symbole de vitalité et de pureté ou bien, comme l'estime Gaston Bachelard, relever d'une « poétique du drame et de la douleur, [...] le sang [n'étant] jamais heureux. »¹ De fait, cette procréation hors-norme et corrompue s'annonce comme la première étape d'un long processus évolutionniste marqué par cette corruption, ce que ne manque d'ailleurs pas de noter le robot Lothar :

Comment est-ce que des corps voués à la putréfaction et destinés à engendrer des vers connaîtraient-ils notre haute rectitude robotique ? (p. 76)

La dimension périssable de la chair est ici mise en avant et clairement reliée aux errements moraux des personnages. La faiblesse charnelle supposant ainsi la faiblesse morale, on comprend bien vite que les différentes prothèses des Méta-Barons sont à considérer comme l'assurance de cette rectitude robotique invoquée par Lothar.

Cette hypothèse se dément lorsque survient le trio Honorata/Oda/Aghnar, et la décapitation de Tête-D'acier. L'épisode est emblématique de la violence du drame qui se joue : du visage d'Aghnar déformé par la rage à la vision insoutenable du corps mutilé du nourrisson, tout tend ici vers l'outrance et la frénésie comme le montre la planche.

1 Bachelard (Gaston) : *L'Eau et les rêves*, p. 84.



La première moitié de la planche jouit d'un certain équilibre : contraste entre les deux couleurs dominantes et opposées (le rouge et le bleu), disposition de la première vignette figurant l'affrontement d'Aghnar et Oda/Honorata qui encadre le strip qui lui succède. La seconde moitié propose néanmoins une rupture dans cet équilibre. Reprenant la cadence soutenue de cette première moitié de planche, où le rythme ternaire du *strip* répond à la première image-bandeau, cette seconde « strophe », pour reprendre la terminologie de Thierry Groensteen¹, brise toute l'ambivalence chromatique qui précédait. Elle s'ouvre en effet sur une nouvelle image-bandeau, cette fois-ci à bords perdus, qui vient dilater le temps. Elle met l'emphase sur le

1 Groensteen (Thierry) : *Bande dessinée et narration*, p. 165. Pour le sémioticien, ce phénomène de strophe survient lorsque, au sein d'une mise en page irrégulière, apparaît un espace organisé par une forme de régularité.

bras cyborg d'Aghnar duquel jaillit un rayon luminescent. C'est ce même rayon qui vient alors décoller le nourrisson. Ce rayon devient feu purificateur, celui qui – écrit Bachelard : « sépare les matières et anéantit les impuretés matérielles »¹. La décollation de celui qui deviendra Tête-D'acier est un acte de purification, ce que corroborent d'ailleurs les derniers mots d'Aghnar, exprimant son souhait de supprimer la « dégénérescence ». En offrant ainsi à son fils un devenir machine, Aghnar poursuit un objectif de purification, de progrès de la lignée et plus seulement sa simple répétition. Le devenir-machine de l'enfant est vu comme l'espoir d'une sortie du cycle. La machine n'est donc jamais vue, chez Alejandro Jodorowsky et Juan Gimenez comme l'outil d'un asservissement et l'hybride comme un être captif de la technique. Ainsi que l'écrit Thierry Hoquet :

Cyborg nous permet de repenser l'individu en abandonnant tout «naturalisme» et en considérant combien l'individu est indissociablement constitué d'organisme et de technique, de nature et d'artifice, sans que l'on puisse déterminer ce qui révèle de l'une ou l'autre.²

La (re-)conquête d'une certaine forme d'autonomie vis-à-vis du cycle et de son irrémédiable reconduction ne saurait donc se faire qu'au prix de ces hybridations toujours plus violentes.

Cet espoir est toutefois bien vite déçu quand Tête-D'acier révèle son véritable visage. Perçu comme un monstre, il est tout de même engagé par l'Empire pour battre Aghnar qui s'est pour sa part rallié à une puissance rivale. Le duel père/fils est donc reconduit, preuve que le cycle s'est à nouveau enclenché. Là encore, c'est le fils qui sort vainqueur après avoir pris en otage sa propre mère, Honorata, qu'il mutile sauvagement sous les yeux d'Aghnar. La purification par le feu est un échec complet : « Nous les machines n'avons ni mère ni père ! Oublies-tu que tu as détruit ma tête ? Tu as fait de moi un inhumain » lancera-t-il à son père (p. 267).

Symboliquement privé de sa filiation, Tête-D'acier est également privé de toute humanité. Ce n'est que la quête du poète Krleza, ainsi que l'apprentissage de l'amour, qui redonneront à Tête-D'acier cette humanité qui lui faisait défaut. Cependant, la synthèse n'est qu'imparfaite et Krzela met bientôt fin à ses jours, plongeant à nouveau Tête-D'acier dans une spirale de conflits et de violence, qui s'interrompt avec l'annonce de la grossesse de sa femme Vicenta.

Toutefois, celle-ci est porteuse de faux jumeaux que Tête-D'acier fusionnera en un enfant unique et androgyne : Aghora. Comme pour

1 Bachelard (Gaston) : *La Psychanalyse du feu*, p. 169.

2 Hoquet (Thierry) : *Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes*, p. 46.

compenser la filiation reniée de Tête-D'acier, Aghora apparaît comme un personnage doté de deux pères. On peut rapprocher cette double paternité de ce que Gilbert Durand nomme la « naissance renforcée » soit :

la répétition de la naissance par [une] double paternité [qui] amorce une vocation résurrectionnelle : le fils « deux fois » né renaîtra bien de la mort.¹

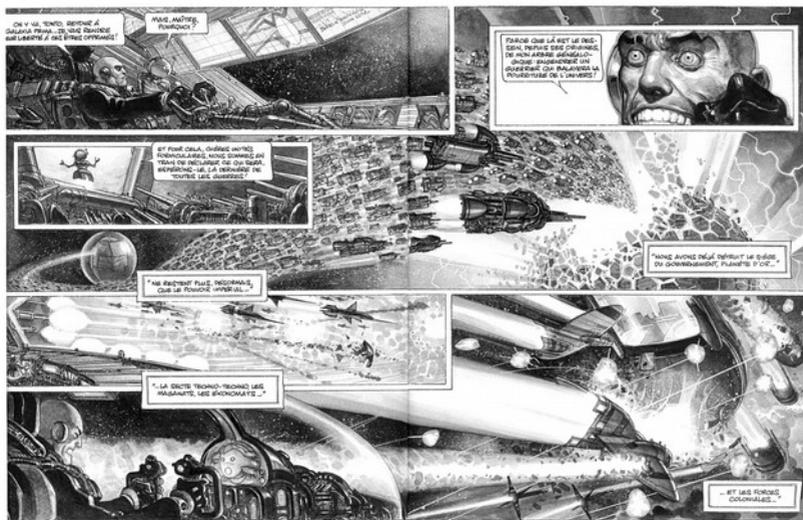
Cette renaissance devient effective avec le personnage de Sans-Nom, le fils à qui Aghora donne naissance au terme d'un auto-inceste. Aussi, le duel rituel vient-il recouvrir une nouvelle signification pour Sans-Nom : « Aghora était l'unique famille de Sans-Nom en qui tout sentiment avait disparu, excepté l'amour filial » (Jodorowsky et Gimenez, 2011, p. 449). C'est dévasté par la perte de son père/mère que Sans-Nom achève le combat initiatique et tenant dans ses bras la dépouille du défunt il fait la promesse de ne jamais donner naissance à un fils ; promesse avec laquelle s'effectue la sortie du cycle. Aussi, au terme d'une lente évolution, enracinée au cœur d'un vaste roman familial, s'achève l'éternel retour du Méta-Baron :

Le temps n'est plus vaincu par la simple assurance du retour et de la répétition, mais parce que jaillit de la combinaison des contraires un « produit » définitif, un « progrès » qui justifie le devenir lui-même, parce que l'irréversibilité elle-même est maîtrisée et devient promesse.²

En passant de la double paternité à son absence, la renaissance du héros laisse la place à la maîtrise la plus complète de son propre devenir. La mort n'est plus vécue et sublimée, mais simplement repoussée et abolie. Ce faisant, le Méta-Baron quitte sa posture d'homme captif de sa destinée pour embrasser celle du héros tout puissant. Paradoxalement, cette accession à un pouvoir quasi divin s'accompagne dans le récit imaginé par Alejandro Jodorowsky d'une fructueuse quête d'humanité, dont la réussite tranche avec les tourments endurés et donnés par les ancêtres de Sans-Nom. Ainsi, après avoir prononcé son serment, Sans-Nom s'aventure dans les recoins les plus reculés de son metabunker. Retrouvant un simulacre de ventre maternel Sans-Nom retrouve dès lors l'humanité qui semblait échapper, en partie, aux précédents Méta-Baron. Au terme d'une ellipse narrative, le lecteur quitte le bunker pour retrouver le Méta-Baron à bord de sa nef, figuré dans le coin supérieur gauche d'une imposante planche occupant l'espace du double-page.

1 Durand (Gilbert) : *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, p. 350.

2 *Ibid.*, p.390.



Cette double page est un exemple criant de ce que Benoît Peeters définit comme une « utilisation décorative » de la mise en page, où la « dimension tabulaire [...] domine très nettement »¹. Outre son aspect monumental, cette planche se singularise par son géométrisme et sa symétrie puisqu'elle s'articule autour de deux larges images bandeaux, chacune surmontée en son bord supérieur gauche d'une vignette en incrustation qui viennent « [exalter] la vignette de fond »² proposant de fait un « rapport d'opposition dialectique » entre l'intérieur du vaisseau et son extérieur, entre le cosmos et l'individu. À cette première incrustation en répond une seconde : tranchant avec un arrière-plan totalement blanc, le visage du dernier Méta-Baron ne semble plus souffrir d'aucun doute tandis qu'il annonce avoir compris le but des souffrances endurées par sa lignée :

là est le dessin, depuis ses origines, de mon arbre généalogique : engendrer un guerrier qui balayera la pourriture de l'univers. (p. 505)

Le motif messianique ne pourrait alors être plus clair : la surenchère de violence et la course en avant de l'abjection trouvent leur justification dans ce projet purgatoire. Le guerrier cyborg devient le héraut d'une promesse de pureté et d'une humanité retrouvée. Dans un article explorant différentes variations autour des créatures posthumaines et presque humaines, Thierry Hoquet écrit que le cyborg :

1 Peeters (Benoît) : *Lire la bande dessinée*, p. 56.

2 Groensteen (Thierry) : *Système de la bande dessinée* [1999], p. 100.

suppose un câblage nécessaire et une certaine forme de substitution entre l'organique et le mécanique : il a perdu une partie de son autonomie, il ne peut plus déposer le dispositif technique qui l'augmente ou le complète, si bien qu'il est en première ligne lorsqu'il s'agit d'envisager la disparition de l'humain, fût-elle par augmentation ou par diminution.¹ (Hoquet, 2014, p. 100)

Nous venons de le voir, le cyborg chez Alejandro Jodorowsky et Juan Gimenez ne semble pas s'apparenter à une quelconque disparition de l'humain, mais bien plutôt à la reconquête de celui-ci au travers de cette hybridation de la chair et de l'acier qui ne fait, tout au long du récit, que se redoubler dans cette multitude de dualismes qui éclatent les uns après les autres. La double-page est alors à voir comme une fresque épique où les valeurs négatives, rattachées au nom des Castakas, sont clairement mises au service d'un objectif positif, la purgation du corps de ses turpitudes charnelles trouvant sa finalité dans la purification du cosmos lui-même. Aussi « l'éternel retour [qui] est le destin des personnages de papier »², rencontre-t-il, dans cette suspension de la séquentialité, un coup d'arrêt. S'il n'y a plus alors de direction, de but vers lequel tendre, qu'il soit ici narratif ou ontologique, il ne demeure que cette errance dont Jérôme Goffette faisait l'une des deux conséquences de l'anthropotechnie, du modelage de l'homme par la technique :

Face à l'anthropotechnie, c'est-à-dire face au modelage de nous-mêmes, face à nous comme propre projet que nous nous donnons, nous sommes à la fois, forcément, dans l'errance et le bricolage. L'errance, c'est-à-dire ici une aventure, un risque, une incertitude, une découverte.³

Au travers du trajet anthropologique mis à jour dans *La Caste des Méta-Barons*, nous avons souhaité montrer que la figure du cyborg appartenait – pour citer à nouveau Thierry Hoquet – à ces « scories des grandes explosions de l'imaginaire »⁴. Le cyborg, en tant que figure majeure de l'imaginaire technoscientifique de la fin du XX^e siècle, ne serait donc jamais que l'actualisation la plus récente d'un profond désir d'une part de conjurer la finitude de la chair et, d'autre part, pour l'Homme de transformer une destinée qui lui échappe en une odyssée de la chair.

1 Hoquet (Thierry) : « Cyborg, Mutant, Robot, etc. Essai de typologie des presque-humains », chap. 6, p. 100, in Desprès (Elaine) & et Machinal (Hélène) (dir.) : *Posthumains. Frontières, évolutions, hybridités*.

2 Fresnault-Deruelle (Pierre) : *La Bande dessinée*, p. 50.

3 Goffette (Jérôme) : *Naissance de l'anthropotechnie*, p. 177.

4 Hoquet (Thierry) : *op. cit.*, 2014, p. 99.

Bibliographie

- Bachelard (Gaston) : *L'Eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la Matière*, Paris, Corti, 1942.
- Bachelard (Gaston) : *La Psychanalyse du feu*. Paris, Gallimard (Idées), 1949.
- Durand (Gilbert) : *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* [1960], Paris, Dunod, 1992.
- Durand (Gilbert) : *La Sortie du XX^e siècle*, Paris, CNRS Éditions, 2010.
- Eliade (Mircea) : *Traité d'histoire des religions*, Paris, Payot, 1949.
- Fresnault-Deruelle (Pierre) : *La Bande dessinée*, Paris, Colin (coll. 128), 2009.
- Gimenez (Juan) & Jodorowsky (Alejandro) : *La Caste des Méta-Barons* [1992–2003], Édition intégrale, Paris, Les Humanoïdes associés, 2011.
- Goffette (Jérôme) : *Naissance de l'anthropotechnie*, Paris, Vrin, 2006.
- Groensteen (Thierry) : *Bande dessinée et narration*, Paris, Puf, 2011a.
- Groensteen (Thierry) : *Système de la bande dessinée* [1999], Paris, Puf, 2011b.
- Haraway (Donna) : « A cyborg manifesto: Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century », pp. 291-324, in Bell (David) & Kennedy (Barbara M.) (eds.) : *The Cybercultures reader*, Routledge, 2000.
- Hoquet (Thierry) : *Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes*, Paris, Seuil, 2011.
- Hoquet (Thierry) : « Cyborg, Mutant, Robot, etc. Essai de typologie des presque-humains », chap. 6, p. 99–118, in Desprès (Elaine) & et Machinal (Hélène) (dir.) : *Posthumains. Frontières, évolutions, hybridités*, Rennes, Presses Univ. de Rennes, 2014.
- Jodorowsky (Alejandro) et Moebius : *L'Incal* [1981–1989], Édition intégrale, Paris, Humanoïdes associés, 2010.
- Peeters (Benoît) : *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion (Champs), 2003.
- Przyluski (Jean) : *La grande déesse : Introduction à l'étude comparative des religions*, Paris, Payot, 1950.

**Un imaginaire de l'œuvre d'art
et de la performance**

À la recherche plastique du corps multiple : Science-fiction, prothèse et cyborg

Adriana Popovic

Docteur en Arts – Université Paris I - Panthéon Sorbonne et Sculpteur

Dans cet article je centrerai mon regard d'artiste sur ma propre création. En effet, je suis sculpteur¹ et mon travail artistique s'articule autour de ce que j'ai nommé dans mon Doctorat « le corps multiple »². Nous verrons que les trois mots du titre de cette publication : science-fiction, prothèse et cyborg, sont trois entrées pertinentes pour appréhender mes sculptures.

*Lamie du Disque Monde, 2012,
h : 70 cm, terre cuite patinée,
pièce unique.*



-
- 1 On peut souligner l'utilisation du terme « sculpteur » au masculin, parfois je me définis comme « femme-sculpteur » ou « sculpteur et femme » et très rarement comme sculptrice ou sculpteuse. Le sens des mots a son importance. Je préfère le terme masculin/neutre soulignant la fonction. Rozsika Parker et Griselda Pollock, chercheurs en Histoire de l'Art, ont montré que le sexe des mots a son importance. En effet, les concepts de chef-d'œuvre et de maîtres, (masterpiece et old masters en anglais) sont sexués. Une féminisation de ces termes ayant une connotation complètement différente. Voir Rozsika Parker et Griselda Pollock : *Old Mistress. Women, Art and Ideology*, p. 50 et pp. 80-1.
 - 2 Popovic (Adriana) : *À la recherche du corps multiple au travers d'une pratique personnelle du modelage - Pour une micro-résistance au viol de l'imaginaire.*

Quelques précisions préalables autour de ma pratique artistique

Art actuel, techniques et matières

Dans la sphère de l'art actuel, et de la sculpture en particulier, on peut trouver des œuvres très différentes. Dans la revue *Sculpture* en 2016¹ Margit Rowell tentait de réévaluer les grands questionnements et les innovations esthétiques de la sculpture du XX^e au XXI^e siècle. Par sculpture moderne, on entend généralement le rejet de toute forme d'académisme, l'éclosion internationale du modernisme, la prégnance accordée à la notion d'espace et de forme. La sculpture contemporaine est quant à elle une catégorie aux frontières poreuses : elle intègre le vivant, l'immatériel et le conceptuel, s'ouvre au format de l'installation comme à toutes les réinventions. Dans la catégorie des sculptures modernes, Margit Rowell², dans l'avant-propos du catalogue de l'exposition au Musée National d'Art Moderne, divisait en deux courants les sculpteurs de l'exposition :

Ceux dont le travail se situe du côté culture et ceux qui gravitent autour du pôle nature.

Les premiers utilisent toutes les sortes de matériaux et de techniques, les seconds utilisent des matériaux et techniques plus conventionnels. Selon ces définitions, je me situe du côté des sculpteurs appartenant à la suite du courant Moderne et vivant actuellement, dans le pôle nature³. J'ai opté pour les techniques ancestrales du modelage. Il m'arrive de faire des sculptures en pierre et encore plus occasionnellement de tirer un bronze à partir d'une sculpture modelée en terre.

Propos plastique

« Le corps multiple » est ma proposition de l'Humain du XXI^e siècle. Le corps que je modèle est imprégné d'un certain regard sur le posthumain mêlé à l'imaginaire du mutant, de l'hybride, du cyborg et de l'homme prothétique. Ce corps sculpté est porteur aussi de son humanité passée, présente et que je souhaiterais future. Il participe à une réflexion et à une mise en perspective

- 1 Rinuy (Paul-Louis) (dir.) : *Sculptures*, n° 3/2016, « Qu'est-ce que la sculpture moderne, contemporaine ? » Presses universitaires de Rouen et du Havre, 2016.
- 2 Rowell (Margit) : « Avant-propos », pp. 13, in *Qu'est-ce que la sculpture moderne ?*
- 3 Pour bien comprendre les différences et les enjeux entre l'Art Contemporain et l'Art Moderne on peut commencer par Heinich (Nathalie) : *Le paradigme de l'art contemporain*.

sur lesquelles se confrontent des visions du monde et de ses transformations. Mon imaginaire se développe donc autour du corps comme lieu d'exercice, d'expérimentation, de mutation du vivant et de l'organique. Il est également lieu de construction d'une identité aux possibilités inédites. C'est une sorte d'écriture en trois dimensions qui puise ses sources dans un passé plastique issu de l'Histoire de l'art dont les traces sont visibles, combinées à des sources liées à l'actualité politique, sociologique, anthropologique, mais aussi des sources liées à la science-fiction.¹

Trois entrées pertinentes dans mon univers plastique :

- La science-fiction comme source d'inspiration
- La prothèse comme construction « classique » d'une sculpture
- Le cyborg comme « corps multiple »

La science-fiction comme source d'inspiration

Lorsque je commence une sculpture, une collusion de sources d'inspiration se superpose. Elles vont de figures du passé, de figures du présent à des figures du futur².

Les figures du passé sont des images empruntées à l'Histoire de l'art comme les peintures et les sculptures. Les figures du présent sont le plus souvent liées au domaine de la photographie, de la publicité ou extraites de magazines, d'affiches dans le métro et beaucoup plus rarement d'œuvres d'autres artistes actuels... Les figures du futur sont apparentées à l'imagerie de la science-fiction au sens large.

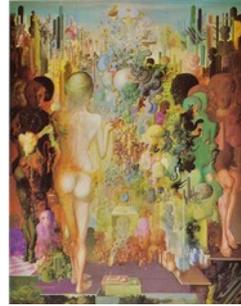
Je suis d'une génération qui a été élevée avec la science-fiction. Dans ma famille, la science-fiction n'était pas un genre mineur, bien au contraire. Mes parents sont venus de l'ex-Yougoslavie dans les années 60. Ils étaient déjà adultes et ils avaient emporté dans leurs « valises » l'éducation et la culture qu'ils avaient reçues. La place de la science-fiction, du fantastique et du surnaturel, n'y est pas la même qu'en France. Pour illustrer mon propos, on peut se reporter à l'imaginaire de créateurs contemporains venus des Balkans, imaginaire auquel je suis apparentée.

1 Curval (Philippe) (texte), Popovic (Adriana) (illustration) : *Adriana – Sculptures – La morphologie des Hantises*.

2 Figures du passé - Figures du présent - Figures du futur : ces représentations sont définies et développées dans ma thèse, *op. cit.*, Partie III-B « Pourquoi le corps, la figuration, le nu aujourd'hui ? », pp. 270-317.

Je pense plus spécifiquement à trois d'entre eux :

- Emir Kusturica¹, le cinéaste qui propage dans tous ses films un univers décalé et un réalisme magique².
- Enki Bilal³, l'auteur de BD qui dessine des personnages abîmés ou hybrides se mouvant dans des ambiances post-apocalyptiques.⁴
- Ljuba⁵, l'artiste peintre dont certains titres d'œuvres sont explicitement liés à l'univers de la science-fiction⁶



Ljuba : création des Androïdes, 1970, huile sur toile, 250x200cm, in Tronche (Anne) : Ljuba, p. 111.

L'affiliation avec l'artiste Ljuba est à prendre au sens figuré, lien artistique, mais aussi au sens propre puisqu'il s'agit de mon père. La bibliothèque familiale en France, où je suis née, outre la culture ramenée des Balkans, était dotée de livres américains de science-fiction, de journaux comme *Pilote*, *Métal Hurlant*...⁷ Je suis de la génération « Goldorak »...

Je peux préciser que les corps que je représente ne sont pas des extraterrestres, mais des êtres humains. Ils ne montrent pas une évolution au sens biologique du terme. Il s'agit essentiellement d'une évolution onirique, appartenant plutôt au vivant qu'au technologique. Les formes inspirées de la technologie, comme les câbles, les rouages, les boutons... sont

-
- 1 Kusturica (Emir) est un cinéaste, acteur et musicien serbe, né le 24 novembre 1954 à Sarajevo. Il est également de nationalité française... cf. Wikipedia et <http://www.kustu.com/>
 - 2 Le réalisme magique est une appellation utilisée par la critique d'art (introduite en 1925 par le critique d'art allemand Franz Roh) pour rendre compte d'œuvres dans lesquelles des éléments perçus et décrétés comme magiques, surnaturels et irrationnels surgissent dans un environnement défini, lui, comme réaliste, à savoir un cadre historique, géographique, culturel et linguistique vraisemblable et ancré dans une réalité reconnaissable.
 - 3 Enes Bilal, dit Enki Bilal, né le 7 oct. 1951 à Belgrade, est un réalisateur, dessinateur et scénariste de bande dessinée française. Son œuvre se situe en partie dans la science-fiction et aborde les thèmes du temps ou de la mémoire...
 - 4 Pour illustrer les êtres hybrides auxquels je fais référence, on peut regarder par exemple : Bilal (Enki) : *Quatre ? – Dernier Acte ; La Foire aux Immortels*.
 - 5 Ljuba: Popović (Ljubomir), dit Ljuba, né à Tuzla en Bosnie-Herzégovine (14 oct. 1934) et mort à Belgrade (12 août 2016), est un peintre surréaliste serbe, connu pour ses nombreux sujets à la fois érotiques et non conventionnels. Il est également de nationalité française, il a vécu à Paris. Cf. Wikipedia et le site officiel <http://www.ljuba.fr/>
 - 6 Alexandrian (Sarane) : *Ljuba*.
 - 7 Poussin (Gilles) et Marmonnier (Christian) : *Métal Hurlant - La Machine à rêver 1975-1987*.

présentes mais ne sont pas faites chez moi de matière inerte, je les vois plutôt participer de la matière vivante.

Prenons trois exemples de sculptures dont une des sources d'inspiration est facilement associable à la science-fiction.



Le coryphée d'un monde désenchanté,
2005, h : 58 cm, Bronze patiné.

Il s'agit d'un portrait, construit comme un buste¹ classique, dont les exemples sont nombreux dans l'histoire de la sculpture. Il a été modelé en argile, puis la pièce a été cuite et patinée. Deux ans plus tard, j'ai tiré un bronze de cette sculpture, elle existe donc dans deux matériaux.

Le point de départ de cette sculpture est le film d'Andrei Tarkovski² : *Stalker*, de 1979. J'ai eu un choc lorsque j'ai vu pour la première fois ce film, à la télévision, en 2002. Le choc était visuel et plastique, mais aussi philosophique. Le scénario de *Stalker* (*le guide* : de l'anglais *stalking*, chasser à l'approche, marcher à pas de loup), est une adaptation d'un livre de science-fiction, *Pique-nique au bord du chemin*, publié par les frères Arkadi et Boris Strougatski à Moscou en 1972.

L'essentiel de l'intrigue est basé sur un *stalker* qui mène deux personnages, un écrivain et un scientifique, à travers une zone mystérieuse, jusqu'à une chambre où les vœux les plus chers seraient exaucés... Tarkovski fait dire à son personnage stalker :

Puissent-ils croire et rire de leurs passions. Car ce qu'ils nomment passion n'est pas la force de l'âme, mais une friction entre l'âme et le monde extérieur.³

1 Le buste en sculpture représente la partie supérieure du corps humain avec la tête et une partie variable du cou, de la poitrine et des épaules.

2 Tarkovski Andreï (1932 – 1986). Considéré comme un des plus grands réalisateurs. Son œuvre est empreinte de mysticisme, de pensée orthodoxe slave et de panthéisme. Tarkovski explore le basculement de l'Homme vers la folie; il franchit souvent la frontière ténue séparant l'imaginaire du rationnel. Il crée une imagerie complexe où s'entrelace tout un réseau de symboles alliant des figures poétiques profanes et sacrées. Les thèmes présents dans ces films sont la spiritualité, les paysages mystiques. On y rencontre des êtres solitaires avec leurs rêves, leurs fantasmes, leur imagination et leurs tourments existentiels. Voir pour la filmographie complète : Michel Estève, « Tarkovski Andreï », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 30/09/2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/andreï-tarkovski/>

Je pense chercher dans mes sculptures cette friction entre l'âme et le monde extérieur. C'est le personnage central du film qui m'a servi de modèle. L'acteur jouant le *stalker* se nomme Alexandre Kaïdanovski. J'ai pris des photographies de la télévision, pendant que le film passait, en essayant d'avoir des vues du personnage sous toutes les facettes (face, semi-profil, profil...). Je me suis ensuite servie de ces photographies pour faire ma sculpture. Le *Stalker* dans le film symbolise l'espoir, dans un monde où il y en a peu, c'est comme cela qu'est né *Coryphée d'un monde désenchanté*.

Cette idée d'un guide dans un monde post-apocalyptique, rencontre dans mon imaginaire de nombreuses images dont la plus tenace est celle de l'auteur de BD Serpieri avec *Druuna*.¹

Dans une ville du futur à l'abandon, au milieu de mutants poulpeux, Druuna la pulpeuse évolue voluptueusement, dernière leur d'espoir dans un monde désespéré. Les tentacules se font câbles reliés, câbles de vaisseaux connectés entre eux. Les machines avec des rouages se font matières vivantes.



Le titre est une évocation directe de la filiation de ma sculpture avec le roman de Greg Egan², *La Cité des permutants*. Avant même d'avoir lu le roman, c'est le titre qui m'a séduite et le terme de « Permutation ». Pour mes titres, j'aime me promener dans divers dictionnaires et chercher les définitions. « Permutation » est défini comme la transposition que l'on fait des parties d'un même tout, pour en tirer un nouvel arrangement : la permutation des lettres d'un mot par exemple³. L'action du livre se passe dans un avenir relativement proche, 2045. L'auteur envisage que les progrès de l'informatique permettent de sauvegarder entièrement la configuration neuronale du cerveau humain et de la faire évoluer dans un environnement virtuel. Les copies des humains pourraient en théorie être immortelles. Mais cette survie de la copie dépend du support informatique, à moins de trouver une autre solution comme s'efforce de le faire le héros Paul Durham. Il propose de faire évoluer ces copies dans un univers virtuel sans support matériel. Les Copies deviennent en quelque sorte, prisonnières de leur univers numérique. Comment est-il possible qu'une Copie accède à la

3 Tarkovski (Andrei) : *Œuvres cinématographiques complètes II*, pp. 219-66.

1 Serpieri (Paolo Eleuteri), né le 29 fév. 1944 (74 ans) à Venise, est un scénariste et dessinateur de bandes dessinées, connu pour sa série de science-fiction érotique *Druuna*. Cf. Wikipedia.

2 Egan (Gregory Mark), né le 20 août 1961 à Perth, est un écrivain de science-fiction australien spécialisé en hard science-fiction. Son roman *La cité des Permutants* est paru en 1994.

3 *Le Petit Robert*, CD-Rom, VUEF, 2001.

conscience ? G. Egan développe l'idée qu'il n'est pas nécessaire de tout simuler, il n'est nullement besoin de simuler au niveau atomique un corps humain, il suffit que la simulation soit réaliste au seul niveau biochimique. Car pour être humain le corps a besoin de réagir normalement aux stimuli extérieurs, et d'avoir une conscience de chacun de ses atomes le constituant. Les idées et questionnements contenus dans ce roman sont nombreux et complexes¹.



La Cité des permutantes

2017, h : 60 cm, terre cuite.

Dans mes modelages, j'aime penser que je fais des permutations d'un même tout pour créer un nouvel arrangement. Les stimuli extérieurs sont parfois incorporés dans la matière même des personnages. Ce roman m'a donné l'impulsion de la sculpture. Les images nées de cette lecture et de mes réflexions autour du roman rencontrent ensuite d'autres préoccupations auxquelles je me confrontais à ce moment-là dans ma vie. En l'occurrence, j'étais tombée par hasard sur une revue au titre prometteur : « Féminisme(s) – Recompositions et mutations »² qui semblait pour moi dialoguer avec les idées que Greg Egan avait soulevées. Il

m'apparaissait naturel que *La cité des Permutants* devait devenir *La Cité des Permutantes*. La féminisation du titre amenait des associations d'images issues de l'Histoire de l'art, représentant des corps de femmes. Dans mon atelier notamment, je collectionne de nombreuses « Belles » qui peuplent mes murs et stimulent mon imaginaire. J'ai synthétisé en un corps la cohabitation de plusieurs versions d'une même personne. C'est l'idée de la multiplication de l'être qui a fait écho à mon travail. Mon personnage

1 Pour réfléchir aux thèmes du livre de Greg Egan, voir Ross Farnell, « À la recherche de l'immortalité : intelligence artificielle, vie artificielle et post-humanisme, dans *La Cité des permutants* de Greg Egan. », *ReS Futurae*, 8, 2016.

2 Lamoureux (Diane), « Y a-t-il une troisième vague féministe ? », pp. 57 – 74, dans *Cahiers du Genre*, 2006/3 (HS n° 1), « Féminisme(s) - Recompositions et mutations ».

féminin incarne cette cohabitation de l'humain incarné avec le virtuel ou les virtuels. Il y a plusieurs têtes pour une tête, des membres se multiplient, une sorte de récipient-oreille pour une plus grande écoute de la vie se greffe à l'ensemble. C'est ici que le protéiforme et le prothétique prennent forme dans mon travail. Les permutantes suggèrent la transformation du corps, l'ajout et surtout le rapport à la façon de les vivre.

On peut distinguer des portes d'entrée de plusieurs dimensions dans cette cité des Permutantes. À une échelle plus grande, on distingue nettement « une main » qui enserme le corps et l'étouffe. Dualité et oppression entre femme-muse de l'Histoire de l'Art¹ et femme-active prenant une part reconnue dans l'Histoire de l'art².



*Le dernier des
Ornithanthropes*
2007, h : 110 cm, terre cuite.

Un ami est venu faire le modèle. De la simple tête de départ, la sculpture a évolué lentement vers un buste, puis vers un torse. Des images commençaient plus précisément à se bousculer dans ma tête : l'*Esclave* de Michel Ange, le *Saint Sébastien* de Mantegna, des Christ en croix...

-
- 1 Femme-muse : figure féminine inspiratrice des arts et par extension des artistes. Pour plus de détails sur cette dualité, on peut étudier le statut des femmes surréalistes, on les connaît comme des muses le plus souvent, pourtant la contribution des femmes au surréalisme, à DADA fut, à de rares exceptions près, gommée dans les revues de ces mouvements. Ces femmes surréalistes ont fait de nombreuses œuvres plastiques de qualité. Voir Chadwick (Whitney) : *Les femmes dans le mouvement surréaliste* ; Popovic (Adriana) : *op. cit.*, pp. 445-459 ; Dumas (Marie Hélène) (dir.) : *Femmes et art au XX^e siècle : Le temps des défis*.
 - 2 Voir le site <https://awarewomenartists.com/> qui tente de replacer les artistes femmes du XX^e siècle dans l'histoire de l'art. Les artistes femmes sont sous-représentées dans les ouvrages d'art, les expositions et les collections de musées, quand elles n'en sont pas complètement absentes. Association loi 1901 à but non lucratif cofondée en 2014 par Camille Morineau, historienne de l'art spécialiste des artistes femmes, AWARE : Archives of Women Artists, Research and Exhibitions a pour objet la création, l'indexation et la diffusion de l'information sur les artistes femmes du XX^e siècle



Mais peu à peu, une image de mon adolescence a pris le dessus et se superposait avec mon modèle. Il s'agissait de personnages issus de la bande dessinée *Barbarella*.¹

Il y a d'abord un personnage qui était atteint de « la lèpre ajourée », cette idée plastique me trottait dans la tête depuis longtemps – le corps troué. Mais il y a surtout Pygar, une sorte d'ange, appelé le dernier des ornithanthropes (homme-oiseau), un ange sexué dans la bande dessinée... Il est aveugle et guidé par *Barbarella*. Aveugle, mais il sait écouter, d'ailleurs cette écoute est symbolisée par une oreille supplémentaire au niveau du cou. Entre handicap et surcapacité, la dimension prothétique ressemble ici à un oxymore : d'un côté une prothèse organique visible, mais inutile – les ailes – et de l'autre une prothèse invisible, mais utile, l'oreille. Toutes deux se rejoignent toutefois dans la symbolique de l'écoute surhumaine. De même le tandem que l'ornithanthrope forme avec sa guide humaine, *Barbarella*, redouble l'intrication des niveaux de capacités – sans parler de la dimension sexuelle de la figure et de l'accès au septième ciel. Je pourrais multiplier les exemples, presque toutes mes sculptures lient des images de l'Histoire de l'art à des images issues de l'univers de la science-fiction.

La prothèse comme construction « classique » d'une sculpture

Le titre de ma seconde partie met en lien « prothèse » et « sculpture classique » de façon volontairement un peu provocante. En effet, dans mon imaginaire je fais un lien entre « les corps en morceaux » dans les sculptures issues de l'Histoire de l'art et les prothèses. J'associe aussi l'étude classique d'anatomie artistique² à mon envie d'inventer parfois une nouvelle anatomie et un nouveau squelette.

1 Forest (Jean-Claude), *Barbarella* (BD) ; Vadim (Roger) : *Barbarella*, film réalisé par Roger Vadim en 1968 avec Jane Fonda, Ugo Tognazzi. Synopsis : en l'an 4000, l'astronaute *Barbarella*, alors en vacances, se voit confier par le président de la Terre une mission spéciale. Elle doit retrouver Durand-Durand, un savant disparu.

2 Un des livres qui me sert souvent lors de modelages est celui de Fehér (György) (textes), Szunyogyh (András) (dessins) : *Grand Cours d'Anatomie Artistique* .

Je m'explique : dans l'histoire de la sculpture, se met en place une esthétique du corps en morceaux. Cette esthétique, dans nos cultures occidentales, est liée aux vestiges retrouvés en archéologie. Dès la Renaissance, les statues antiques exposées se présentaient souvent comme des fragments de sculptures. Nous connaissons la statuaire antique essentiellement par des fragments de corps et par des copies de l'époque hellénistique ou romaine et notre regard est formé par ces œuvres où il manque un élément. Kenneth Clark a écrit dans son livre de référence sur le nu :

Nous pensons même que le fragment est plus vivant, plus concentré, plus authentique.¹

On pense facilement à la *Vénus de Milo* datant d'environ 100 ans av. J.-C., dont l'absence de bras n'enlève rien à sa beauté ou encore au *Torse Belvédère* attribué à Apollonios vers 150 av. J.-C. L'étude de ces œuvres antiques à moitié détruites influença Michel-Ange et a définitivement éduqué notre regard jusqu'à aujourd'hui. Les parties manquantes du corps permettraient paradoxalement de mieux voir. Le manque permet d'imaginer le corps entier. L'œil complète là où l'absence se donne en évidence. On dit en sculpture que le torse « charge » le corps entier. Le fragment concentre le regard, tout en ouvrant le champ des possibles². Giacometti remarque à ce sujet :

Une voiture, une machine cassée devient de la ferraille, une sculpture chaldéenne cassée en quatre : cela donne quatre sculptures, et chaque partie vaut le tout et le tout comme chaque partie, reste toujours virulent et actuel.³

Le sculpteur Jeanclos soulève une raison supplémentaire qui rend les fragments de sculpture normaux. En plus de l'étude de la sculpture antique, la technique du moulage a certainement eu une grande incidence sur notre perception des morceaux⁴. Sans rentrer dans les détails ici, lorsque l'on fait un moulage d'une terre, on découpe souvent les abattis (jambes, bras, pieds, têtes...) pour les mouler séparément. Ensuite il faut réassembler le corps. Rodin avait des boîtes avec plein d'abattis, il lui arrivait souvent de piocher dedans pour composer ses sculptures⁵. Quelquefois, de façon extrême, le

1 Kenneth (Clark) : *Le nu II*, p. 18.

2 Vrijs (Anke) : *Métamorphoses permanentes : image du corps reproduite, entre filiation et engendrement*, Thèse de doct., pp. 34-39.

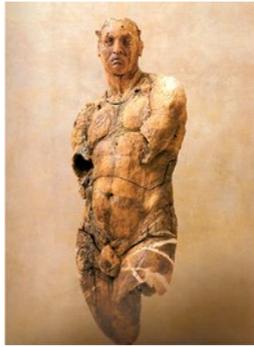
3 Giacometti (Alberto) : *Ecrits*, p. 80.

4 Jeanclos (Georges) : *Terres*.

5 « Sous le terme d'abattis, Rodin désignait ces « morceaux » auxquels il tenait tant, petits bras, têtes, jambes, mains et pieds, qu'il modelait en terre avant de les faire mouler en plâtre, en de nombreux exemplaires. Il obtenait ainsi un répertoire de formes dans lequel il n'hésitait pas à

fragment vaut le tout, par exemple avec Géricault et Rodin, le fragment n'est plus une étude, il devient une œuvre à part entière, comme avec *L'homme qui marche* de Rodin.

Cette sculpture dérive du Saint Jean Baptiste. Lorsque Rodin le fait mouler, il découpe donc les bras et ainsi cette « mutilation » contribue à mettre l'accent, au-delà de l'anecdotique, sur le mouvement¹. Une exposition au Musée d'Orsay en 1990 aidait à comprendre ce qu'est le fragment en sculpture à propos du corps². Cette éducation du regard influence aussi des sculpteurs actuels qui construisent leurs œuvres sans une partie du corps, directement, sans avoir un prétexte technique. Je peux citer les travaux d'Igor Mitoraj (1944-2014)³, de Javier Marin (1962 au Mexique)⁴ et de Philippe Sééné (1959 à Paris)⁵ (ci-dessous, dans cet ordre).



Dans mes propres sculptures, il manque fréquemment « des bouts ». Il y a rarement les bras par exemple, d'autres fois se sont les jambes qui manquent. Souvent il faut imaginer une partie de la tête. En rédigeant ce texte, je remarque même que depuis 2001, on ne peut plus trouver d'humain avec des corps entièrement représentés dans mes sculptures. *Le Dernier des Ornithanthropes* n'a pas de bras, il n'a pas de crâne et il a un trou au niveau de la poitrine.

puiser pour compléter ses figures fragmentaires, recomposant de manière inédite groupes et assemblages. Cette manière de travailler nous plonge au cœur du processus de création de Rodin, qui composait, décomposait et recomposait sans cesse. »

<http://www.musee-rodin.fr/fr/collections/sculptures/abattis-bras-droits-poignets-casses>

- 1 Jarrassé (Dominique) : *Rodin, la passion du mouvement*, pp. 46-51.
- 2 Pingot (Anne) (dir.) : *Le corps en morceaux*.
- 3 Quelques œuvres d'Igor Mitoraj: <http://www.agnesmonplaisir.com/artistes-mitoraj.html>
- 4 Marin (Javier) : site officiel <http://javiermarin.com.mx/en/?cat=6>
- 5 Sééné (Philippe) : site officiel <http://p.seene.free.fr/>



La sculpture *Le soulèvement des rêves* n'a pas de bras et pas de jambes ; une des jambes est remplacée par un être imaginaire.

Le soulèvement des rêves – hommage à Füssli, 2009-2013, h : 164 cm, terre cuite patinée.

Lors de la construction de la sculpture, faute d'un plafond assez haut, je ne pouvais pas techniquement faire une jambe tendue. J'ai pensé à remplacer une partie de corps par une prothèse qui remplacerait symboliquement la jambe. C'est la première fois que l'idée de prothèse symbolique naissait dans mes formes. J'imaginai cette prothèse comme un dispositif composé de matière vivante, destiné à remplacer un membre, une substitution organique. Il s'agissait pour mon personnage d'une sorte de mutation, d'amélioration, car lorsque l'on rêve on n'a pas besoin de marcher, mais on a besoin d'un guide onirique pour avancer dans son rêve. Cette sculpture est liée, entre autres, à un tableau du peintre Füssli et à un petit personnage mystérieux de Max Ernst.

Dans un ordre d'idée apparentée, pour mon imaginaire, la sculpture « classique » est liée à l'étude des écorchés et de l'anatomie. J'aime à inventer de nouvelles anatomies et surtout de nouveaux squelettes. Quand on regarde mes sculptures de « dos », elles ont souvent une ossature personnelle (cf. *Le dernier des Ornithanthropes*, vu auparavant, de face et de dos).

J'ai tendance à penser cette ossature comme une sorte d'exosquelette, et de le voir comme dans la définition technique du dictionnaire :

Appareil motorisé fixé sur un ou plusieurs membres du corps humain pour lui redonner sa mobilité ou en augmenter les capacités¹.

Le motorisé chez moi est évidemment sujet à caution, puisque cet exosquelette est une partie intime de mes corps, mais sa fonction est bien de donner une mobilité imaginaire à mes personnages ainsi que d'augmenter leur capacité d'adaptation aux rudesses du monde qui les entourent. Cet exosquelette tient aussi de l'endosquelette, comme si l'architecture interne et

¹ *Le Petit Robert*, CD-Rom.

l'architecture externe étaient en résonance. Mes sculptures sont à bien des égards des interfaces multiples, des prothèses d'extensions de capacités imaginatives pour celui ou celle qui les regardent.

En simplifiant, on peut dire que la prothèse est composée d'ajouts, de suppléments visant à remédier à une carence ou un manque. Les parties qui le constituent sont des prolongements opérationnels ou des dédoublements fonctionnels.

Alors qu'avec le cyborg, on imagine que les parties différentes « s'intègrent au corps lui-même, transformant ce dernier en une totalité pure fondée sur la fusion du corps avec les réseaux », comme l'indique Jeudy¹.

Le cyborg comme « corps multiple »

Il me semble donc que mes corps sont plus proches du cyborg, mes corps représentent un tout, toutes les parties sont fusionnées en un, un corps multiple qui est Un.



Bella Ciao, 2005, h : 88 cm, terre cuite patinée

La première fois que j'ai réellement fait un rapprochement entre les corps que je sculpte et la figure du cyborg, c'était en rencontrant, littéralement, un texte de Donna Haraway, *Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle*, dans la revue *Connexions*, sous-titre « art, réseau, média » ; ces textes avaient été réunis et présentés par Annick Bureau et Nathalie Magnan, un exemplaire était consultable à l'École nationale supérieure des Beaux-Arts en 2002. À cette époque, j'étais

¹ Jeudy (Henri-Pierre) : *Le corps comme objet d'art*, p. 156 cité dans Guïoux A., Lasserre E. et Goffette J. : « Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité... », pp. 187-204.

en Master 2 d'Arts Plastiques, et le sujet du féminisme revenait souvent dans le questionnement de mes professeurs par rapport aux problématiques soulevées par mes sculptures, notamment autour de l'érotisme et de la sexualité. Le sujet me paraissait difficilement traitable car il y avait trop de variables, dont le fait que la plupart des livres sur le sujet avaient été écrits par des hommes. Donna Haraway avait fait une étude sur les écrits parlant des primates et de leur organisation sociale. Elle avait mis en évidence la différence frappante entre les observations des chercheurs hommes par rapport à leurs homologues féminins. Cette différence entre les observations des écrits d'hommes et de femmes est transposable sur tous les sujets, dont celui de l'érotisme en art, et me rendre compte de cette évidence m'a permis d'aborder tous les écrits en connaissance de cause.

Un des objets principaux de Donna Haraway, c'est le vivant ou plus précisément, l'historicité des formes vivantes. Elle met en relation ces formes vivantes et leurs liens avec le monde. L'impact des technosciences dans les années quatre-vingt sur les êtres humains fait naître la figure du cyborg dans les réflexions de Haraway. Le cyborg, nous dit-elle, tient tout autant de la « créature de la réalité sociale [que du] personnage de roman »¹. Le cyborg est une fiction ou, plus précisément, « un mythe politique ironique »². Le cyborg est une provocation, une fiction qui nous invite à repenser et à redéfinir la réalité sociale. La réalité sociale est l'articulation d'une fiction et d'un vécu. Elle est tout autant une construction qu'un donné. Haraway emploie la métaphore du cyborg pour expliquer que les contradictions, par exemple entre l'organique et la machine, tout comme la théorie féministe et la théorie identitaire, devraient être conjointes au lieu d'être résolues. L'idée de cyborg déconstruit les systèmes binaires tels que maîtrise et manque de maîtrise du corps, objet et sujet, nature et culture. Haraway montre à travers cette métaphore que des choses qui semblent naturelles, comme le corps humain, ne le sont pas : elles sont construites par nos idées sur elles. Cette idée a un intérêt certain pour le féminisme, dans la mesure où les femmes sont souvent réduites à des corps. C'est aussi une critique de l'essentialisme qui subvertit l'idée de ce qui est naturel et de ce qui est artificiel, le cyborg étant un être hybride.

Dans *Ecce Homo*³ Haraway raconte l'histoire d'une femme noire, Sojourner Truth et de son pouvoir de représenter une humanité collective comme une catégorie non marquée. Au contraire, « l'ensemble » qui

1 Haraway (Donna) : *Manifeste cyborg et autres essais*, p. 30.

2 Steinmann (Brigitte): « Donna Haraway, Manifeste cyborg et autres essais », *L'Homme*, 16/12/2008, p 187-8.

3 Haraway (Donna) : *op. cit.*, p. 231.

caractérise Sojourner Truth, avec son corps, son nom et son discours (dans leur forme, leur contenu, leur syntaxe), peut être lu comme contenant la promesse d'un universel toujours en mouvement, un langage commun qui formule des affirmations sur chacun de nous, collectivement et individuellement, précisément en raison de leur spécificité radicale. « Cet ensemble » revendique le statut d'humain¹. Chacune de mes sculptures représente un ensemble qui caractérise un être, j'aimerais lui insuffler cette promesse d'un universel en évolution.

La sculpture *Bella Ciao* est justement née suite à cette polémique avec mes professeurs sur le féminisme. Le parcours de cette sculpture est complexe. Le point de départ était une esquisse d'après modèle vivant, un homme, avec une volonté de ma part de faire une petite sculpture simple. Cette esquisse est restée dans un coin un moment, ne m'inspirant pas plus loin. Puis j'ai fait une nouvelle esquisse, d'après un autre modèle homme. J'ai ensuite associé les deux esquisses et commencé à les travailler ensemble, ne voulant pas avoir une l'interprétation erronée de mes sculptures. Un des travers de la thèse en Art est que le questionnement en amont influe sur la création plastique elle-même. Il faut dire que le spectateur a une certaine tendance « à voir du sexe partout ». J'ai donc rajouté d'abord un puis deux personnages féminins imaginaires en plus des deux modèles hommes : je voulais une foule unie, fraternelle, plus que sexuelle. Les écrits de Haraway porteurs d'une énergie militante, associés à la musique *Bella Ciao* qui passait en boucle dans mon Atelier, m'ont fait modeler d'une traite le visage à l'arrière des quatre personnages. Le titre était tout trouvé. Le portrait est devenu la face avant principale, les quatre personnages sont devenus l'arrière de la sculpture, son côté caché ; les personnages sont une partie intime du visage principal. Le visage protège les quatre petits personnages. Deux mains englobantes protègent les quatre personnages, j'y vois une réminiscence des sculptures de Käthe Kollwitz². *Bella Ciao* est un cyborg humain, au sens de Donna Haraway.

Un certain nombre de sculptures ont émergé de façon similaire à *Bella Ciao*. Elles sont autant de propositions de figure de cyborg. Le processus créatif est du même ordre que pour la sculpture précédente. C'est la rencontre avec les écrits de deux livres de l'auteur Indienne Arundhati Roy, *Le Dieu des petits riens* (Booker Prize) et *L'Écrivain-militant*.

1 Jami (Irène): « Donna Haraway, Manifeste cyborg et autres essais. Sciences-Fictions-Féminismes », *Genre & Histoire*, 3, Automne 2008.

2 Kollwitz (Käthe), (1867 à Königsberg - 1945 à Moritzburg) était une artiste sculptrice, graveuse, dessinatrice allemande, dont l'œuvre figure parmi les plus représentatives du XX^e siècle. Voir ses œuvres sur <https://www.museumportal-berlin.de/fr/musees/kathe-kollwitz-museum-berlin/> et sur <https://awarewomenartists.com/artiste/kathe-kollwitz/>



L'amazone des petites sauterelles – Hommage à Arundhati Roy, 2004, h : 59 cm, terre cuite patinée.

Arundhati Roy est née en 1961 et a grandi dans le Kerala, au sud-ouest de l'Inde. Son roman fait l'éloge des petites choses de la vie. Elle se réoriente plutôt vers la défense de certaines causes politiques. La force de ce récit est la manière dont Arundhati Roy souligne l'importance d'une résistance commune à tous les Petits, elle compare les petits aux sauterelles. J'associais son image à une Amazone et aux différentes iconographies qui les représentent dans l'Histoire de l'art et dans l'univers du fantastique.

Conclusion

Pour finir, je ferai miennes les paroles de Donna Haraway, elle se demande plusieurs fois pourquoi nos corps doivent coïncider avec notre peau... ? Elle pense que la peau ne constitue plus une limite fiable entre nous et notre écosystème. L'invasion du monde extérieur dans le corps peut prendre des proportions considérables dans mes œuvres ; cette invasion est modelée et intégrée au « corps multiple » proposé.

Le colloque et sa préparation ont suscité en moi un élan créatif et une réflexion qui trouvent leur conclusion la plus exhaustive dans la sculpture qui est née durant la préparation du texte : *Stella Incognita*.



Stella Incognita, 2018, h : 66 cm, terre cuite patinée.

Bibliographie

Le Petit Robert, CD-Rom, VUEF 2001.

Alexandrian (Sarane) : *Ljuba*, Ed. Cercle d'art, 2003.

Alexandrian (Sarane) : *Les peintres surréalistes*, Hanna Graham, 2009.

Bilal (Enki) : *Quatre ? – Dernier Acte*, Casterman, 2007.

Bilal (Enki) : *La Foire aux Immortels*, Dargaud, 1989.

Bonnet (Marie-Jo) : *Les femmes dans l'art*, Ed. de la Martinière, 2004.

Chadwick (Whitney) : *Les femmes dans le mouvement surréaliste* [1985], Thames and Hudson, Paris 2002.

Curval (Philippe) (texte), Popovic (Adriana) (illustrations) : *Adriana – Sculptures – La morphologie des Hantises*, Ed. Galerie Claude Lemand, Paris, 2003.

Dumas (Marie Hélène) (dir.) : *Femmes et art au XX^e siècle : Le temps des défis*, LUNES, hors-série n° 2, 2000, Paris.

Egan (Greg) : *La Cité des Permutants*, Robert Laffont, Paris 1996.

Estève (Michel) : « Tarkovski Andreï », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 30 septembre 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/andrei-tarkovski/>

Forest (Jean-Claude) : *Barbarella*, Editions Eric Losfeld, 1968.

Fehér (György) (textes), Szunyoghy (András) (dessins) : *Grand Cours d'Anatomie Artistique – Homme, Animaux, Anatomie Comparée*, Könemann, Budapest, 1996.

Giacometti (Alberto) : *Ecrits* [1990], Hermann, Paris, 1997.

- Guïoux (Alex), Lasserre (Evelyne) et Goffette (Jérôme) : « Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle bio-mécanique », *Anthropologie et Sociétés*, 28(3), pp. 187–204.
- Haraway (Donna) : « Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle », dans *Connexions*, sous-titre « art, réseau, média », textes réunis par A. Bureaud et N. Magnan (École nat. Sup. des Beaux-Arts, 2002).
- Haraway (Donna) : *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences - Fictions - Féminismes*, Anthologie établie par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Éd.Exils, 2007.
- Heinich (Nathalie) : *Le paradigme de l'art contemporain – Structure d'une révolution artistique*, Gallimard (NRF), 2014.
- Jami (Irène) : « Donna Haraway, Manifeste cyborg et autres essais. Sciences-Fictions-Féminismes », *Genre & Histoire* [En ligne], 3, Automne 2008, mis en ligne le 28 décembre 2008, consulté le 10 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/genrehistoire/405>
- Jarrassé (Dominique) : *Rodin, la passion du mouvement*, Terrail, Paris 1993.
- Jeanclos (Georges) : *Terres, Écrits d'artistes*, énsb-a, Paris 1991.
- Jeudy (H.-P.) : *Le corps comme objet d'art*, Armand Collin, Paris 1998.
- Kenneth (Clark) : *Le nu I et II* [1956], Hachette (Pluriel), 1998.
- Lamoureux (Diane) : « Y a-t-il une troisième vague féministe ? », pp. 57-74, *Cahiers du Genre*, 2006/3 (HS n° 1), « Féminisme(s) - Recompositions et mutations », L'Harmattan, 2006.
- Parker (Rozsika), Pollock (Griselda) : *Old Mistress. Women, Art and Ideology*, Londres, Pandora, 1981.
- Pingeot (Anne) (dir.) : *Le corps en morceaux*, Catalogue d'exposition, Réunion des musées nationaux, Musée d'Orsay, 5 février - 3 juin 1990.
- Popovic (Adriana) : *À la recherche du corps multiple au travers d'une pratique personnelle du modelage - Pour une micro-résistance au viol de l'imaginaire*, Thèse de Doctorat d'arts plastiques soutenue en mars 2016 à Paris I – Panthéon Sorbonne, consultable sur <http://adriana-popovic.com/>
- Poussin (Gilles) et Marmonnier (Christian) : *Métal Hurlant - La Machine à rêver, 1975-1987*, Paris, Denoël, 2005.
- Rinuy (Paul-Louis) (dir.) : « Qu'est-ce que la sculpture moderne, contemporaine ? », *Sculptures*, n° 3/2016, Presses univ. de Rouen et du Havre, 2016.
- Ross (Farnell) : « À la recherche de l'immortalité : intelligence artificielle, vie artificielle et post-humanisme, dans La Cité des permutants de Greg Egan », *ReS Futurae*, 8, 2016.
- Rowell (Margit) : « Avant-propos », pp.11-14, dans *Qu'est-ce que la sculpture moderne ?* Catalogue d'exposition Musée National d'Art Moderne du 03/07 au 13/10 1986, éd. Centre Pompidou 1986.
- Roy (Arundhati) : *Le Dieu des petits riens*, Paris, Gallimard (Folio), 1997.
- Roy (Arundhati) : *L'Ecrivain-militant*, Paris, Livre de Poche, 2003.

- Steinmann (Brigitte): « Donna Haraway, Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, fictions, féminismes », *L'Homme*, 16/12/2008, pp. 187-188.
- Tarkovski (Andreï) : *Œuvres cinématographiques complètes II*, Paris, Exils, 2001.
- Vrijs (Anke) : *Métamorphoses permanentes : image du corps reproduite, entre filiation et engendrement*, Thèse de doctorat en arts plastiques sous la direction de Jean-François Robic, Strasbourg, 2011.

Sites Internet consultés pour les artistes cités dans le texte

Bilal (Enki), <http://bilal.enki.free.fr/>

Marin (Javier), <http://javiermarin.com.mx/en/?cat=6>

Kollwitz (Käthe) :

<https://www.museumportal-berlin.de/fr/musees/kathe-kollwitz-museum-berlin/>

Kollwitz (Käthe): <https://awarewomenartists.com/artiste/kathe-kollwitz/>

Kusturica (Emir), <http://www.kustu.com/>

Ljuba: <http://www.ljuba.fr/>

Mitoraj (Igor): <http://www.agnesmonplaisir.com/artistes-mitoraj.html>

Popovic (Adriana): <http://adriana-popovic.com>

Rodin (Auguste),

<http://www.musee-rodin.fr/fr/collections/sculptures/abattis-bras-droits-poignets-casses>

Séné (Philippe): <http://p.seene.free.fr/>

De la fiction à la science-fiction photographique

Jessica Ragazzini

Histoire de l'art

Université Paris Nanterre, Université du Québec en Outaouais

À la même époque que le conte *L'Homme au sable* d'Hoffmann (1817) et que *L'Ève future* de Villiers de L'Isle-Adam (1886) – deux récits qui s'interrogent sur la confusion entre le vivant et l'inerte – le daguerréotype fait son apparition. Dès ces premiers temps, il est considéré comme un appareil à simplement capter la réalité¹, comme s'il pouvait reproduire fidèlement de manière totalement objective le monde qui nous entoure.

Pour de nombreux non-initiés, l'aspect fictionnel de cet art était déjà oublié. De ce fait, les photographes ont rapidement commencé à jouer avec cette attente de véracité de l'image. En travaillant sur divers paramètres tels que la mise en scène, les matières, les retouches, les ambiguïtés visuelles et cette sensation de réalisme que produit l'image photographique, ils proposent une fiction du monde en l'affirmant comme capture de la réalité.

L'un des exemples les plus célèbres est celui de l'autoportrait en noyé d'Hyppolyte Bayard (1801-1887). Ce dernier fait partie des pionniers relativement anonymes de la photographie. Alors que Daguerre et Talbot concurrent un succès grandissant, Bayard ressentit une injustice et tenta le tout pour le tout avec le coup médiatique du siècle : il fit publier son acte de décès. En octobre 1840, il mit en scène sa propre mort en noyé avec, au dos, les raisons de son suicide, mais l'artiste est bel et bien vivant. Dans sa scénographie, il choisit de prendre l'inverse des codes des photographies post-mortem. Au XIX^e siècle principalement, face à une forte mortalité

1 Gleizes D. et Reynaud D. (dir) : *Machines à voir : pour une histoire du regard instrumenté (XVII^e-XIX^e siècles)*.

infantile, les parents manquent de temps pour réaliser les photographies familiales. Ils souhaitent cependant garder l'image de leurs enfants disparus comme s'ils étaient toujours en vie. Ces photographies consistaient à proposer des œuvres mettant le corps debout grâce à un système de tuteur, assis, les yeux ouverts, ou allongé dans son lit comme s'il était sur le point de se lever. Bayard fait ainsi l'inverse, son but n'est pas de se présenter comme vivant, mais comme mort noyé. Aujourd'hui, le photographe n'est pas célèbre pour ses recherches techniques, mais l'est cependant pour ses études théoriques sur l'usage que l'on peut faire de ce médium ambigu qu'est la photographie, à la fois considérée comme une preuve et comme une création de pure fiction. Bayard est l'un des premiers à mettre en avant l'aspect politique, publicitaire et artistique de la photographie.

À la fin des années 1840, le spiritisme devient de plus en plus populaire¹. Dans les années 60-70, des photographes se spécialisent dans ce domaine particulier. La Première Guerre mondiale serait sans doute à l'origine d'un regain au début du XXe siècle pour ce type de photographie. Quelques années plus tard, le spiritisme laisse place à un nouveau phénomène paranormal : les invasions extraterrestres, canular photographique pour certains, preuve d'une nouvelle forme de vie pour d'autres. L'invisible révélé ou le trucage exploité, la photographie reste un médium malléable dont les possibilités sont connues et exploitées dès ses débuts.

Cependant, encore aujourd'hui, sa réputation de capture du réel perdure, si bien que, depuis le 1^{er} octobre 2017, il est désormais obligatoire de noter les modifications sur des corps imagés. Le gouvernement français a imposé l'ajout de la mention « photographie retouchée » aux photographies publicitaires quand celles-ci sont modifiées par post-traitement² afin de protéger les personnes qui pourraient croire que les corps et visages présentés dans l'imagerie publicitaire sont réels. Ainsi, la photographie crée son propre monde d'images dans lequel les corps-simulacres n'ont rien à voir avec les corps de notre réalité. Un monde qui se veut à la fois convaincant par les techniques et l'esthétisme, au point que l'on puisse le confondre ou le considérer comme réalité même.

Ainsi, nous pouvons reconnaître de manière relativement aisée la fiction photographique. Cependant, les photographies mettant en scène des cadavres comme des êtres vivants, des extraterrestres et autres créatures par trucages, des corps humains comme s'il s'agissait de poupées ou robots

1 Chéroux C. et al. : *Le troisième œil. La photographie et l'occulte*.

2 Décret n° 2017-738 du 4 mai 2017 relatif aux photographies à usage commercial de mannequins dont l'apparence corporelle a été modifiée : <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2017/5/4/AFSP1703011D/jo/texte>

fragiles et démontables, ne dépendent-elles pas d'une catégorie plus précise que la simple fiction ? Si la science-fiction littéraire et cinématographique est reconnue de tous, dans le domaine de la photographie n'apparaît pas la notion de science-fiction. Pour quelle raison ?

Voici la définition de science-fiction donnée par le Larousse :

Genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes.¹

Néanmoins, à l'heure de la démocratisation de l'appareil photographique numérique, des logiciels de retouche et d'infographie, le terme science-fiction ne pourrait-il pas s'appliquer à la photographie ?

Suivant les catégories proposées par Éric Dufour dans son ouvrage : *Le Cinéma de science-fiction*², nous nous intéresserons à trois catégories de science-fiction : la science-fiction scientifique, la science-fiction de monstre et enfin la science-fiction érotique. Notre article est ainsi divisé en trois temps. Nous commencerons par nous pencher sur notre rapport à la photographie comme l'invention d'un monde à part entière qui influence sur notre perception de la vie sensible et du rapport au corps photographique. Les deux parties suivantes seront dédiées à notre approche du corps fictionnel imagé qui s'associe notamment à la prothèse et à la robotique. Tout d'abord, le corps en échec sera présenté comme un fardeau dans la science-fiction d'horreur notamment ; pour finalement être abordé comme étant un corps hybride interprété comme désirable, voire érotique.

Science-fiction et mannequin

L'affiche de film

Longtemps considérée comme une image-trace, la photographie est une image de ce qui aurait pu être, ce qui a été ou ce qui pourrait être. Dans son article « De l'image-trace à l'image-fiction : Le mouvement des théories de la photographie de 1980 à nos jours », Philippe Dubois la place dans la philosophie « des théories de mondes possibles »³ qui appartient bien plus à

1 Jeuge-Maynard (Isabelle) : *Dictionnaire de français Larousse*.

2 Dufour (Éric) : *Le cinéma de science-fiction*.

3 Dubois (Philippe) : « De l'image-trace à l'image-fiction », *Études photographiques*, 34, Printemps 2016

la fiction qu'au réel que nous connaissons, de la même manière que l'est le cinéma de science-fiction. Comme le rappelle Éric Dufour, la première image qui est indéniablement une photographie de science-fiction est sans aucun doute l'affiche de film⁹. Celle-ci narre histoire compréhensible avec, généralement, le visage des principaux protagonistes. La majeure partie des affiches offre une vue sur l'univers fictif dont on peut souligner les écarts et ressemblances avec notre monde. Le but est de stimuler l'imaginaire à partir de ce que nous connaissons de notre propre monde. Souvent l'affiche de science-fiction met en avant une nouveauté : un être venu d'un nouveau monde, un robot, un vaisseau spatial ou tout autre élément qui remet en question l'humanité telle que nous la connaissons. Cette photographie se veut séduisante, elle doit interpeller, intriguer, être convaincante pour donner envie d'aller voir le film. *Métropolis*, sortie en 1927, est le premier film à présenter un robot anthropomorphe dans une société de plus en plus industrialisée qui découvre un nouveau rapport à la machine⁴. Ce robot a besoin de l'apparence d'une femme pour pouvoir tromper les hommes, fusionnant ainsi le corps à l'objet. De ce fait, l'affiche du film présente les tours d'immeubles de la ville en arrière-plan derrière le visage statique de l'androïde qui se veut à la fois séduisant (sexué avec des formes épurées) et inquiétant (le regard nous fixe avec un air supérieur, l'objet ressemble à un être humain tout en étant une machine). Cette ambivalence de la fascination doit être suscitée par toutes les affiches de science-fiction. Elle doit suggérer à la fois un univers autre, tout en nous donnant une leçon sur celui que nous connaissons. Le robot de *Métropolis* incarne les fantasmes et cauchemars de la société qui s'industrialise de plus en plus en ce début de XXe siècle. L'androïde fait partie des figures anthropomorphes que nous réunirons ici sous le terme de « mannequin ».

Le mannequin

À la fin du XIX^e siècle, *L'Ève future* est publié. Ce roman raconte l'histoire d'un Lord, Ewald, qui tombe amoureux d'une femme très belle, mais peu futée. Afin de la remplacer, l'ingénieur Edison fabrique une androïde qui lui ressemble physiquement, mais qui lui est intellectuellement bien supérieure. Outre la fiction, dans les mêmes années, les objets technologiques se multiplient. Homme et machine se rapprochent, notamment dans l'univers de la mode et du textile. En 1906, les dictionnaires annoncent officiellement que le mot « mannequin », utilisé pour désigner la forme anthropomorphe servant la confection des vêtements ou à la

⁴ Dubost C. (dir.) : *Zoom sur le Robot de Metropolis*,

représentation des drapés en volume dans le domaine de la peinture, réfère la femme élégante habillée à la mode de son époque. Cette évolution du langage nous montre une confusion entre le corps et l'objet, bien présente dans les esprits du début du XX^e.

Un mannequin est une jeune femme belle, admirablement proportionnée, dont la mission est de revêtir les dernières créations de son employeur et de leur donner la grâce que seules permettent des formes parfaites. Sa grammaire peut être exécration et son caractère plus exécration encore, mais, qu'elle soit originaire de l'aristocratie faubourg Saint Germain ou du populaire faubourg Montmartre, elle doit posséder le chic de la Parisienne.¹

Avec l'invention de la photographie, le mannequin-objet aurait pu tomber en oubli. En effet, son intérêt réside dans le fait qu'il était une forme anthropomorphe inerte. Il permettait donc de tenir la pose et de tenir parfaitement les drapés des heures durant. Les artistes s'affranchissaient ainsi des contraintes du modèle vivant qui se plaint, a besoin de faire des pauses, n'est pas disponible 24h sur 24 et autres aléas. Le mannequin-objet est donc telle une enveloppe corporelle inanimée. Avec la photographie, les reproches faits aux modèles vivants disparaissent, où, du moins dans un premier temps, sont bien amoindris. La photographie d'un modèle vivant en situation peut servir de support au peintre qui n'a de ce fait plus besoin du mannequin. Néanmoins, les photographies d'atelier réalisées au XIX^e siècle montrent bien que cet objet a perduré auprès des artistes.

La nouvelle place du mannequin

En 1938, donc onze ans après la sortie du film *Métropolis*, le Surréalisme propose une nouvelle place au mannequin-objet². Celui-ci ne servira plus d'aide anonyme pour représenter un corps ; le mannequin sera officiellement, à partir de cette exposition, un sujet à part entière affirmé. Le mouvement s'inspire notamment des photographies d'Eugène Atget dont les clichés fascinent plusieurs surréalistes à cause de leur pouvoir évocateur : l'objet anthropomorphe et le talent du photographe permettent d'évoquer la vie à travers un objet inanimé. Quelques années après, la Seconde Guerre mondiale accentue l'objectification du corps déjà amorcée par la Première Guerre, elle le chosifie, le réifie³. Le corps est réduit à sa chair, une chair qui

1 Keyser F. « Week by week », *The bystander*, vol. 11, 141, 15 août 1906.

2 Krauss (Rosalind) : *Le photographique : Pour une théorie des écarts*, « IV : En regard de la photographie »

3 De nombreux ouvrages mentionnent les violences particulières des guerres du XX^e. Celles-ci ont conduit à une grande avancée des chirurgies esthétiques et réparatrices. En guise d'exemples lire : Roussou H. (dir) : *La violence de guerre 1914-1945*, Bruxelles, Ed. Complexe,

peut être démantelée, coupée, arrachée et réparée. Une chair qui peut également être unie à un objet. Les corps déchirés et réassemblés grâce aux prothèses deviennent l'un des sujets artistiques phares des guerres. Ils évoquent à la fois la violence des combats, la fragilité des hommes, mais également les prouesses médicales. L'objet (l'arme-prothèse) est ce qui a causé le déchirement du corps, mais c'est également lui qui permet de le recomposer (la prothèse médicale). Le corps prothésisé du blessé semble quitter l'humanité pour devenir un corps qui se rapproche plus du mannequin-objet que de l'Homme humain, fait de peau et de sang. Peu à peu, cette nouvelle image de la corporéité semble se déplacer : la fragilité de la chair se confronte aux multiples possibilités qu'offre l'objet. La seconde moitié du XX^e siècle met en avant les avantages du corps objectivé : la mise à distance du corps considéré comme un objet permet de le modifier à outrance sans que cela ne pose de problème éthique. Dans les années 30, une certaine esthétique et un certain idéal de beauté vont alors émerger de ce corps qui apparaît comme étant parfaitement maîtrisable. Poursuivie dans la mode des années 60, la femme souriante, au corps voluptueux est remplacée de manière plus durable par la femme au physique que l'on qualifie aujourd'hui de « mannequin d'agence de mode » c'est-à-dire au corps mince et élancé¹, androgyne, sans expression, avec des mensurations particulières répondant à des normes comme si le corps de ces femmes-mannequins était des objets produits en série. À la fin du XX^e siècle, le photographe Helmut Newton joue sur le double sens du mot « mannequin » en créant des scènes de duperie qui font écho au conte d'Hoffmann ou à l'*Ève future*. Dans la série réalisée pour le magazine *Vogue*, Helmut Newton tourne en dérision l'ambiguïté du mot, les hommes se comportent comme s'ils étaient face à une femme vivante alors qu'ils sont face à un objet. Ils semblent ensorcelés comme le jeune Nathanael du conte d'Hoffmann : dans les deux imaginations, les hommes tombent amoureux d'une figure anthropomorphe (d'un automate pour celui de Hoffmann, d'un mannequin de vitrine pour ceux de Newton) qu'ils considèrent comme une personne humaine et vivante. Contes, films et photographies témoignent d'un réel souci pour l'objet qui envoûte et dépasse l'attrance que l'on peut éprouver pour la chair. L'idéal du robot de *Metropolis* n'est pas loin; Helmut Newton joue sur les pouvoirs de séduction du non-humain.

À la fin des années 60 ou début 70, le slogan « notre corps nous appartient » raisonne comme la volonté que le corps devienne un sujet

2002 ; Delaporte S. : *Les gueules cassées*, Paris, Noesis, 1996 ; ou Hamilton D. : *A history of Organ transplantation : Ancient legends to modern Practice*, Pittsburg, University of Pittsburg press, 2012, qui, lui, propose une chronologie des avancées chirurgicales.

1 Vigarello (Georges) : *La silhouette du XVIII^e siècle à nos jours*, p. 200.

autonome¹. Pourtant, la société cherche toujours plus à le contrôler au travers – comme nous l’avons vu – de la mode, mais également au travers de l’intimité. La pilule permet d’avoir l’ascendant sur la reproduction et les pratiques sexuelles², permettant ainsi de maîtriser le corps, le plaisir et la progéniture. Ainsi, être sujet semble aller de pair avec le fait d’être un objet façonné et borné par la société. Nous assistons donc à une opposition entre ce que les citoyens réclament (être considérés comme des sujets) et ce que – implicitement – la société leur impose (la condition d’objet). Ce refus de l’objectivation du corps permet de se demander si la fin de siècle va vers un nouveau dualisme corps-esprit accentué par une technologie qui rend la fragilité de la chair fragile. En effet, la technologie semble permettre au sujet de se singulariser par son utilisant, elle permet une hybridation qui donne la sensation à son utilisateur de pouvoir personnaliser son corps et ses comportements. Cependant, la problématique est la même que celui de la sexualité : en cherchant par se débarrasser de la réification par la technologie (technologie médicale dans le cas de la pilule qui donnaient l’impression aux femmes de ne plus être considérées comme des objets de procréation), fini par devenir lui-même quitter inconsciemment sa notion de sujet.

Dans le cas des technologies matérielles, la rigidité des matières de plus en plus utilisée dans le milieu de la robotique se pose en contraste avec la mollesse du corps. Plus solide, plus forte, à l’épreuve du temps et modifiable à l’infini, l’enveloppe artificielle semble mettre le corps en échec, dans un premier temps. Cependant, en capturant l’image du corps, la photographie réfute cette apparente suprématie de l’objet. Photographié, le corps devient tout aussi dur, puissant, immortel et transformable à excès. La photographie devient le lieu des possibles corporels tel un récit de science-fiction³, il devient tout ce dont on fantasme.

En 1992 se déroule l’exposition d’art contemporain *Post-Human* organisé à Lausanne. Comme son nom l’indique, le but de celle-ci fut de mettre en avant les nouveaux rapports du corps à la technologie, son intitulé, *Post-Human*, faisait référence à la philosophie post-humaniste qui, entre autres, se penche sur les possibilités d’améliorer l’homme et d’augmenter le corps

1 Fraisse (Geneviève) : « Le devenir sujet et la permanence de l’objet », *Nouvelles Questions Féministes*, 2005/1 (Vol. 24), p. 15.

2 Loi n° 67-1176 du 28 décembre 1967 relative à la régulation des naissances et abrogeant les articles L. 648 et L. 649 du code de la santé publique. Version consolidée au 31 décembre 1967 : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=LEGITEXT000006068299&dateTexte=19671231>

3 À titre d’exemple : voir les films tels que *Virus* de John Bruno (1999) ou les romans comme *Dr Adder* (1984) et *Limbo* (1952) étudiés par Albain Le Garroy et Jérôme Goffette dans ce même volume.

grâce à l'objet¹. Cette appréhension fut questionnée esthétiquement, philosophiquement, éthiquement, politiquement et artistiquement par cette exposition. L'art se fait ainsi le porte-parole des expérimentations et des rêves autour de la chair et de l'objet. Une ambivalence se dessine alors entre euphorie et diabolisation. Avec la littérature et le cinéma, la photographie se présente comme l'expérimentation de l'imaginaire de la science-fiction.

Dans les années 90, la photographie est omniprésente. Sa démocratisation permet de nouvelles recherches techniques ; elle gagne en qualité. De la même manière, les retouches proposées par les artistes et amateurs sont de plus en plus convaincantes. Si, aujourd'hui, chacun d'entre nous est conscient que les images du quotidien sont retouchées, le paradoxe de la véracité qu'on lui accorde perdure cependant². Le corps proposé par la photographie est un corps fictionnel dont les possibilités sont infinies. Membre surnuméraire, membre resculpté, modifié, recréé, effacé..., le corps proposé par la photographie est une prothèse imagée du corps sensible. Tout comme l'appareil photographique est une prothèse qui augmente les capacités visuelles de l'œil, notamment par l'emploi de l'objectif, et par sa capacité à fixer l'image de la vision éphémère, comme l'explique Krauss :

L'appareil photographique habille cette nudité [de l'œil], arme cette faiblesse et agit comme une sorte de prothèse, il accroît les capacités du corps humain. Mais en augmentant les manières dont le monde peut être présent au regard, l'appareil photographique médiatise cette présence, se place entre l'observateur et le monde, modèle la réalité selon ses propres termes : ce qui prolonge et agrandit la vision humaine évince aussi l'observateur lui-même. L'appareil photographique, d'assistant, devient usurpateur.³

L'appareil photographique est autant une prothèse que l'image qu'il produit. Dans leurs ressemblances et dans leurs oppositions, ils sont une autre forme du corps, conçue pour l'améliorer ce dernier.

1 Deitch (Jeffrey) : *Post-Human*, cat. Exp, Lausanne : FAE musée d'Art contemporain, 1993.

2 Gunther (André) : *L'image partagée : la photographie numérique*, p. 9-14.

3 Krauss (Rosalind) : *Le photographique : Pour une théorie des écarts*, p. 122.

Le corps hybride photographié : entre réalité et science-fiction

L'hybridité

Ainsi, le type de photographie que nous traitons dans cet article met en avant la fragilité du corps humain sensible qui semble obsolète aujourd'hui. Que cela soit en s'associant avec l'appareil ou en créant l'image photographique d'un corps, l'artiste propose implicitement un contrôle permanent sur le corps. Ce dernier doit muter. Il est questionné comme étant un fardeau dont les limites doivent être détruites. En se liant à l'appareil photographique, le corps devient déjà hybride ; l'image qui naîtra de cette union sera elle-même simulacre, prothèse du corps sensible. Nous pourrions rétorquer à cela que tout acte artistique implique prothétisation de l'artiste, que celui soit le sculpteur avec son burin, le peintre avec son pinceau et même le performeur avec son propre corps¹. Cependant la prothèse du photographe est un tout autre genre, celle-ci est bien plus « automatique ». Si l'artiste choisit les réglages et l'angle de vue, sa gestuelle est bien limitée. Aujourd'hui, même le slogan de Kodak, qui fut fureur en 1888, « You Press the Button, We do the Rest »² est désuet par l'emploi des déclencheurs automatiques. En se greffant à son corps, l'appareil photographique donne l'impression de faire l'œuvre à la place de l'artiste. Le corps détenant cette machine n'est alors plus seulement corps, il est une hybridation dont la simulation de la réalité, l'image photographique, est le fruit.

Le simulacre lui-même est intégré au corps. Le cyborg et le mannequin peuvent être interprétés comme la forme complète de cette fusion dont la chair s'est effacée. Aujourd'hui, sous diverses formes³, les simulacres influencent notre corporéité et ses limites.

La photographie, elle-même hybride, réalise une mise en abîme en prenant comme sujet ce nouveau rapport au corps et à l'objet. L'anthropomorphisme des prothèses engendre un sentiment d'inquiétante

1 Sur la question, voir le texte d'Anaïs Choulet présent dans ce même volume.

2 Riggs (Thomas) : *Encyclopedia of Major Marketing Campaigns*, p. 527.

3 Notre corps est enclin à la technologie qui lui colle à la peau. Elle se décline sous diverses formes, du textile intelligent, au disque dur externe qui permet de stocker les informations que notre cerveau n'est pas capable de se souvenir en détail, en passant par notre téléphone portable dont il est de plus en plus difficile de nous passer jusqu'à l'ajout de membre prothèse pour faire abstraction d'un handicap.

étrangeté. La photographie, par sa nature particulière, peut alors permettre une meilleure considération de l'objet ou, à l'inverse, en augmenter le malaise qui en émane. Dans les deux cas cependant, la photographie met en avant ce corps particulier comme curiosité¹ en jouant sur les sensations que sa vue peut provoquer (horreur, envie, plaisir, désir, peur, fascination, etc.).

L'angoisse

Cette double vision à la fois curieuse et angoissante rappelle les exhibitions des monstres des siècles précédents². Les photographies présentaient les corps de personnes en situation de handicap comme des êtres étranges, hybrides, à la limite parfois de l'humanité. De nos jours, les nouvelles curiosités vivantes ne sont plus seulement les personnes souffrantes de difformités quelconques, mais également les créatures artificiellement effrayantes. Comme nous l'avons vu plus haut, la prothèse photographique accentue ou atténue les liens entre le corps et l'objet, entre la chair de l'humain et l'artificialité du mannequin, du cyborg, de la prothèse. La prothèse est souvent proposée comme étant un membre intégré au corps, il existe un lien photographiquement corporel entre l'objet et le corps. Ils ne font qu'un tout en modifiant notre rapport à l'un et à l'autre au point de nous demander si nous sommes devant la photographie d'un robot aux allures humaines ou, à l'inverse, si nous sommes devant celle d'une personne prothétisée. Ainsi, nous nous interrogeons sur les critères de reconnaissances visuelles pour identifier un objet d'un être vivant. Quelle est donc la différence entre une nature morte dont le sujet semble être un robot et un portrait de personne ? Cette ambiguïté déroutante permet ainsi de questionner les limites entre le sujet et l'objet. Est-il concevable qu'un corps vivant soit seulement considéré comme un quelconque objet ? Toute la théorie autour du moi-peau consiste à relever la spécificité de la corporéité³. La peau étant à la fois cette frontière physique entre l'en dedans de l'être et l'extérieur, elle est ce qui nous uni à l'environnement. Comment la photographie peut-elle faire oublier la particularité de cette peau qui contient l'individualité comme s'il s'agissait d'une surface inerte quelconque ? Imiter sa surface, sa texture et la photographier suffit-il à donner l'impression d'une humanité ?

1 Rykner (Arnaud) : *Corps obscènes : Pantomime, tableau vivant et autres images pas sages suivi de note sur le dispositif*, p. 22.

2 *Ibid.*

3 Anzieu (Didier) : *Du moi-peau au moi-pensant*.

La photographie que l'on pourrait regrouper sous la catégorie de la science-fiction d'horreur joue avec cette difficulté d'identifier l'humain du non humain, le vivant du non-vivant, le réel du fictif.

En 2014, l'horreur photographique est devenue réalité : en 2009, Victor Surge crée pour le concours *photoshop creepypasta* le mythe photographique du Slender Man¹. Le concours consistait à introduire de manière crédible un élément de fantastique, d'étrange, de paranormal. Victor Surge a opté pour l'horreur et l'angoissant en proposant des photographies d'enfants accompagnés d'une forme anthropomorphe très grande qui semblait sur le point de kidnapper des petites filles. En 2014, une jeune adolescente de 12 ans poignarde une de ses camarades dans l'espoir de rencontrer le Slender Man refusant d'admettre qu'il ne s'agit que d'une fiction photographique horrifique². Ainsi, la fiction a pris le pas sur la réalité et inspire aujourd'hui d'autres œuvres comme le film sorti en 2018 de Sylvain White *Slender Man*. Ce monstre est une forme hybride anthropomorphe, fictive, avec des grands bras semblables à des prothèses, le visage effacé et qui, pourtant, paraît bel et bien vivant. Le roboticien Masahiro Mori s'est justement intéressé à ce sentiment étrange dans son article intitulé *La vallée de l'étrange*³ complétant ainsi les théories freudiennes sur l'inquiétante étrangeté⁴. L'être hybride est un entre-deux qui, nous le verrons plus tard, est loin de ne créer que des sentiments négatifs⁵. Dans son article réactualisé au début du siècle, Mori explique que plus un objet simule de manière convaincante la réalité (comme une prothèse de main par exemple), plus celle-ci va engendrer un sentiment de répulsion lorsque nous découvrons son artificialité. Freud avait déjà mis le doigt sur cela en se penchant sur les automates à travers l'exemple du conte d'Hoffmann. En plus de la figure anthropomorphe qui par sa forme renvoie à la fois au connu (la simulation) et à l'inconnu (le caractère artificiel caché), Freud note également que la fiction peut être un cas d'« inquiétante étrangeté ». L'objet lié cette sensation serait donc indissociable de son contexte. Par exemple, une poupée peut ne pas être perçue comme dérangement dans un environnement ordinaire comme celui d'une chambre d'enfant, cependant, elle peut devenir angoissante selon la mise en scène que propose le photographe.

1 Chess S., Newsom E. : *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology*, p. 23.

2 *Ibid.*, p.2

3 Mori (Masahiro). « La vallée de l'étrange », *Gradhiva*.

4 Freud (Sigmund) : *Essais de psychanalyse appliquée*.

5 Mori (Masahiro), *op. cit.*

Le contraste entre ce qui est refoulé et ce qui est « surmonté » ne peut pas être transposé à l'inquiétante étrangeté dans la fiction sans une importante mise au point, car le domaine de l'imagination implique, pour être mis en valeur, que ce qu'il contient soit dispensé de l'épreuve de la réalité. Le résultat, qui tourne au paradoxe en est donc, que dans la fiction bien des choses ne sont pas étrangement inquiétantes qui le seraient si elles se passaient dans la vie, et que, dans la fiction, il existe bien des moyens de provoquer des effets d'inquiétante étrangeté qui, dans la vie, n'existent pas.¹

Le corps désiré, le corps désirable

Le corps augmenté

Le meurtre commis par la jeune fille dans l'espoir de rencontrer le Slender Man montre également que l'hybride photographique ne fait pas seulement que susciter l'effroi, mais peut, à contrario, provoquer de l'attrance, de l'envie.

La photographie étant elle-même simulacre de la réalité, elle crée un univers alternatif qui simule le nôtre. Dans celui-ci, les corps prothésisés ne sont pas forcément des corps handicapés, mais peuvent être appréhendés comme des corps augmentés par leurs particularités. Dans le cas du Slender Man, la fiction propose un corps venu d'un autre univers et qui kidnappe des fillettes avec ses bras tentaculaires qui paraissent lui procurer des pouvoirs surnaturels. Dans les photographies qui prennent pour sujet des personnes réellement prothésisées telles que la célèbre coureuse et mannequin amputée Aimée Mullins, la prothèse est présentée comme une plus-value sur le corps autant pour les capacités sportives qu'ils proposent que pour son intérêt fétichiste. Aimée Mullins fut célèbre pour ses performances sportives avec ses prothèses, mais également pour l'engouement artistique qu'elle provoqua autour de la question de la posthumanité. Dans son interview donnée à *Art press magazine* en 2012², elle expliquait que rapidement elle s'est lassée qu'on la considère comme une curiosité. Tout ce qu'elle souhaitait c'était être comme n'importe qui. La photographie valorise cette confusion entre la chaire et l'objet. La chanteuse pop Viktoria Modesta se servit de sa particularité pour faire sa renommée et se présenta en 2015 en tant que posthumaine. Ses prothèses n'ont plus un rôle de simulacre, elles sont exhibées pour être appréhendées comme une augmentation séduisante de l'humanité. Prenant des formes diverses telles une pointe ou une jambe de Crystal, Viktoria Modesta souhaite être une icône de sensualité. Elle

1 Freud (Sigmund) : « L'inquiétante étrangeté » [1919], in *Essais de psychanalyse*, p. 163-210.

2 Cuir (Raphael) : « Aimee Mullins, La liberté prothétique », *Art Press*, 2, 2012, n°25, pp. 17-21.

réemploi les codes de la *pin-up* et se propose elle-même comme femme inaccessible, comme sortie d'un film de science-fiction comme on peut le voir au travers de ses multiples clips vidéo.

Depuis les années 90, la photographie de mode n'a cessé de s'inspirer de ces corps hybrides pour ses collections atypiques. Alexander McQueen, Thierry Muggler et Iris Van Herpen sont les principales figures de cet univers fictif que les photographies mettent en scène et accentuent afin de renforcer l'aspect exceptionnel de leur réaction. Comme issus d'une autre ère ou d'une autre galaxie, les photographes ont le devoir de mettre en valeur les particularités des pièces qui nécessitent un travail particulièrement exigeant de la part de modèles qui sont photographiées comme des créatures d'envie extraordinaire au sens littéral. Ces corps enclins aux nouvelles technologies ne forment qu'un par le traitement photographique qui jouent sur le mystère grâce à l'emploi de forts contrastes et de clair-obscur, les nuances lumineuses permettant de faire ressortir le caractère énigmatique de l'hybride tout en créant une harmonie entre le corps et l'objet.

La prothèse virtuelle

La prothèse n'est pas seulement physique, la photographie propose des prothésisations virtuelles par l'association de filtres ou de diverses images. Par l'exercice de différents types de montages¹, le photographe propose un nouveau corps photographique indépendant de celui de la vie réelle. Cette hybridation prothétique photographique est l'un des sujets primordiaux de la science-fiction photographique avec notamment l'association de corps à divers matériaux technologiques ou animaux. L'univers photographique s'affirme, là encore, comme un univers parallèle où le corps humain semble de plus en plus éloigné de l'image physique et stéréotypée que l'on en a. Cet engouement pour la prothésisation photographique montre l'attrait pour l'amputation et les fantasmes que semble cacher le devenir objet. En s'hybridant, le corps redéfinit ses limites, ses critères, sa chair, ses capacités et incapacités. Le corps virtuellement objectivé est indépendant de notre monde; il est un rêve rendu visuellement possible grâce au monde imagé qui joue avec l'impression de réel que le médium photographique propose et la création libre. À la prothésisation proposée s'ajoute également l'amputation photographique. Dans la plupart des œuvres de science-fiction photographiques, la prothésisation et l'amputation n'entraînent pas de

1 Collage ; ajout de filtre automatique qui va modifier l'image de base de manière intuitive grâce entre autres à la reconnaissance des visages ; association de deux images par des logiciels de modifications d'images tels que *photoshop* par exemple ; etc.

douleur, d'handicap, d'infériorité ou de souffrance, mais sont un moyen d'affirmer la domination de la chair. Pour le chercheur canadien Ian Hacking, la volonté de s'amputer (apotemnophilie) est une forme de folie qui naît de la volonté de mieux contrôler et appréhender son corps¹. En amputant virtuellement leurs modèles, les photographes exercent alors une domination sur ce corps photographique. En choisissant quel membre va disparaître, ils le démantèlent comme si le sujet n'était pas l'image d'un corps vivant, mais celui d'un mannequin de vitrine dont on retire les membres dès que ces derniers deviennent encombrants. Cependant, ils sont aussi l'auteur d'une créature proposée comme supérieure à la condition humaine actuelle : le corps imagé et fantasmé appréhende toute sa corporalité. En se débarrassant de membres superflus, il contrôle parfaitement le reste de son corps, sa puissance n'a besoin de rien de plus. Sans trace de douleur et possesseur d'un parfait contrôle, le corps photographique amputé et/ou prothésisé est bien loin du corps handicapé.

De 1996 à 2016, Jerome Abramovitch a réalisé des séries de photographie dans lequel il amputait virtuellement ses modèles en superposant la photographie de leur corps à celle de mannequin de vitrine². Les corps – masculins et féminins – sont des êtres de séductions, tels les incubes et succubes de cette science-fiction photographique.

Le cyborg

L'amputation et la prothésisation poussées à l'extrême pourraient avoir comme aboutissement le cyborg. De la même manière, ceux de Franz Steiner³ sont représentés comme étant forts et sensuels. Dans ses séries *Boddyshopping* et *Personal Robot*, l'artiste propose une science-fiction photographique dans laquelle le corps du cyborg est affranchissant de toutes les contraintes corporelles. Le corps devenant tout entier robotique, il n'est plus soumis à la vieillesse, à la douleur, à la maladie. Chaque membre est un accessoire interchangeable, malléable et modifiable. De la même manière que l'on peut déjà choisir de changer de couleur de cheveux ou de nos yeux grâce aux couleurs et lentilles, on pourrait changer chaque partie de notre anatomie au gré de nos envies. Au lieu d'aller acheter des chaussures adaptées à notre pointure, les cyborgs de Steiner changent de pieds selon leurs chaussures. Ses photographies représentent une certaine plénitude ; par exemple, la série dans laquelle une femme sort avec son cyborg – dont le

1 Hacking (Ian) : *Philosophie et histoire des concepts scientifiques. Façonner les gens*.

2 Eureka Prod, ICI ARTV : *L'art érotique, Éros et Thanatos : Jerome Abramovitch*, 13/01/2016 ;

3 Les œuvres de Franz Steiner sont consultables via ce lien : <https://franz.cgsociety.org/>

caractère robotique est clairement affiché – ressemble à toutes les photographes de couples ordinaires que nous voyons dans notre vie quotidienne. La science-fiction photographique ne fait pas que proposer des images statiques qui se bornent à leur cadrage, elle suscite l'imagination, elle crée une histoire narrative dans laquelle le robot devient un domestique, mais aussi un compagnon, il peut vivre aux côtés d'une humaine, à la manière de nombreux films et séries de science-fiction¹. Le corps parfait serait ainsi le corps bionique comme celui de Sophia, l'intelligence artificielle qui défraie la chronique depuis 2017 pour avoir obtenu la nationalité saoudienne². Le magazine *Styliste* a choisi en janvier 2018 de remplacer ses modèles vivants habituels par le robot pour son numéro 400. Le magazine a joué sur le caractère ambigu de l'objet anthropomorphe en proposant un diptyque mettant en scène d'un côté le robot de face comme s'il s'agissait d'un portrait ordinaire d'une personne humaine ; de l'autre, le mécanisme robotique visible à l'arrière de la tête de Sophia. Le système photographique a pour but de surprendre le lecteur du magazine à la vue de la ressemblance entre la photographie de l'humanoïde et celle d'un être humain. Les choix photographiques de cadrage, de lumière, d'angle de prise de vue, de profondeur de champ et de vitesse de capture ont pour but de donner l'impression que le pas entre la réalité et la science-fiction semble sur le point d'être franchi. Si dans ces œuvres, l'aspect machinique est clairement assumé, d'autres photographes tels que June Korea³ ou Stacy Leigh⁴ préfèrent laisser planer le doute quant à la nature de leur sujet, il faut être particulièrement attentif pour identifier qu'il ne s'agit pas de jeunes femmes humaines, mais de *love doll*.

Conclusion

Depuis son invention même, la photographie s'est positionnée en création fictionnelle. Apparu lors de la première vague de littérature de science-fiction, le lien entre les deux domaines ne doit pas être négligé. Mannequin, prothèse et robot sont trois simulacres anthropomorphes de la

1 Nous pouvons notamment penser à la série suédoise *Real Humans : 100% humain* (*Äkta människor* de son titre d'original) de Lars Lundström sortie en 2012 (2013 en France).

2 Rubik B., Jabs H. : « Artificial Intelligence and the Biofield: New Opportunities and Challenges », *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, vol. 14, no. 1, 2018, p. 159.

3 June Korea, Série *Still lives*, 2002-2018, œuvres consultables via le site <http://www.junekorea.com/still-lives-eva/>

4 Stacy Leigh, Série *Average americans (that happen to be sex dolls)*, 2006-2018, consultable <http://www.stacyheartist.com/project-3/>

famille des simulacres que la photographie intègre et confond avec le corps humain. Par un rappel historique de l'évolution de leur place dans la photographie, nous avons vu que leur positionnement est toujours ambigu, oscillant entre l'angoisse et le désir. Aujourd'hui, la photographie, la littérature et le cinéma s'intéressent aux nouveaux rapports que notre corps entretient avec l'objet technologique. La photographie étant elle-même simulacre que l'on considère bien souvent comme preuve de réalité, permet de développer des rêves et cauchemars sans limite de cette hybridation corps-objet.

Bibliographie

- Anzieu (Didier) : *Du Moi-peau au moi-pensant*, Paris, Dunod, 1999.
- Chéroux C., Fischer A., Apraxine P., Canguilhem D., Schmit S. : *Le troisième Œil. La photographie et l'occulte*, Paris : Gallimard, 2004.
- Chess S., Newsom E. : *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology*, New York, Spinger, 2014.
- Cuir (Raphael) : « Aimee Mullins, La liberté prothétique », *Art Press*, 2, 2012, n° 25
- Deitch (Jeffrey) : *Post-Human*, cat. Exp, Lausanne : FAE musée d'Art contemporain, 1993.
- De Villiers de L'Isle-Adam A. : *L'Ève future*, Paris, De Brunhoff éditeur, 1886
- Dubois (Philippe) : « De l'image-trace à l'image-fiction », *Études photographiques*, 34, Printemps 2016.
URL : <http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3593>. consulté le 09 /07/2018.
- Dubost C. (dir.) : *Zoom sur le Robot de Metropolis*, Éd. en ligne / Cinémathèque française, 2011 <http://www.cinematheque.fr/zooms/robot-metropolis/index.htm>
- Dufour (Éric) : *Le cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011.
- Freud (Sigmund) : *Essais de psychanalyse appliquée* [1933], Paris, Gallimard, 1971.
- Eureka Productions, ICI ARTV : *L'art érotique, Éros et Thanatos : Jerome Abramovitch*, 13/01/2016, consulté le 26/07/2018 <http://arterotique.artv.ca/emission/>
- Fraïsse (Geneviève) : « Le devenir sujet et la permanence de l'objet », *Nouvelles Questions Féministes*, 2005/1 (Vol. 24), p. 15.
<https://www.cairn.info/revue-nouvelles-questions-feministes-2005-1-page-14.htm>
- Gleizes D. et Reynaud D. (dir) : *Machines à voir : pour une histoire du regard instrumenté (XVII^e-XIX^e siècles)*, Lyon : Presses Univ. de Lyon, 2017.
- Gunther (André) : *L'image partagée : la photographie numérique*, Paris, Éd. Textuel, 2015

- Hacking (Ian) : *Philosophie et histoire des concepts scientifiques. Façonner les gens*, Cours au Collège de France 2001-2002, consulté le 30/09/2018, http://www.college-de-france.fr/media/ins_pro/UPL35836_ihackingres0102.pdf.
- Hoffmann (E.T.A): *L'Homme au sable*, 1815, consulté le 12.04.2016, repéré sur https://fr.wikisource.org/wiki/L%E2%80%99Homme_au_sable
- Jeuge-Maynard (Isabelle): *Dictionnaire de français Larousse*, Paris, 2017, Larousse.
- Keyser F. : « Week by week », *The bystander*, vol. 11, 141, 15 août 1906, in Munro (2015).
- Krauss (Rosalind) : *Le Photographique : Pour une théorie des écarts*, Paris, Éditions Macula, 1990, cf. « partie IV : En regard de la photographie ».
- Mori (Masahiro): « La vallée de l'étrange », *Gradhiva*, repéré sur <http://gradhiva.revues.org/2311>, 1964, [2012]
- Riggs (Thomas) : *Encyclopedia of Major Marketing Campaigns*, Detroit, Gale Publishing, 2000.
- Rubik B., Jabs H., « Artificial Intelligence and the Biofield: New Opportunities and Challenges », *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, vol. 14, no. 1, 2018, p.159 <http://www.cosmosandhistory.org/index.php/journal/article/view/689>
- Rykner (Arnaud) : *Corps obscènes : Pantomime, tableau vivant et autres images pas sages suivi de note sur le dispositif*, Paris, Orizons, 2014.
- Vigarelo (Georges) : *La Silhouette du XVIII^e siècle à nos jours : Naissance d'un défi*, Paris, Seuil. 2012.

Le technocorps¹ dans la performance

Julien Feyt

Université Jean Monnet – CIEREC (EA 3068)

La performance artistique représente une pratique récente. Celle-ci a débuté en 1909, bien qu'elle ait été reconnue comme une discipline à part entière dans les années 1970. Avant de débiter la présentation de différentes mises en scène et performances exécutées par des technocorps, il semble nécessaire de s'interroger sur la nature de la performance, en particulier lorsqu'elles sont exécutées par des robots ou des androïdes. Cette notion a, dans un premier temps, été utilisée pour définir l'efficacité des chevaux de course. Puis, elle a, par extension, été employée pour décrire et distinguer les actions des sportifs. De même que pour les courses hippiques, l'efficacité des acteurs détermine un classement. Les meilleurs se distinguent par leurs bonnes performances, tandis que les moins bons réalisent une contre-performance.

Établir un classement, selon la nature et l'efficacité des actions, n'aurait pas de sens dans le champ des arts. En se référant à la définition donnée par l'Académie française, la performance correspond à un « événement artistique associant diverses formes d'expression et dont le déroulement en présence d'un public constitue l'œuvre elle-même »². Cette définition s'applique pour une catégorie spécifique, celle des arts de la scène. Dans ce cas de figure, il s'agit d'une interprétation plus ou moins littérale de l'anglais

1 En référence à l'ouvrage Munier (Brigitte) (dir.) : *Technocorps : La sociologie du corps à l'épreuve des nouvelles technologies*, dont le titre a été choisi à partir de l'article de Musso (Pierre) : « Le technocorps, symbole de la société technicienne », pp. 121-45.

2 Visité le 15/03/2018, <http://www.cnrtl.fr/definition/academie9/performance>

« to perform ». Mais celle-ci ne prend pas en compte le *happening*¹ ou d'autres performances qui relèvent davantage d'une pratique d'atelier, tels que les dessins performés *Drawing Restraint* de Matthew Barney (depuis 1987). Certaines actions, bien qu'elles soient exécutées dans l'espace public, sont qualifiées de gestes anonymes, dont leur portée est quasiment imperceptible pour l'observateur. Parmi elles, figure l'action *Pierres déplacées* (1968), la première réalisée par Gina Pane, qui a été exécutée durant une promenade, pendant laquelle l'artiste a déplacé des pierres se trouvant dans l'ombre, vers des zones ensoleillées, afin qu'elles soient uniformément recouvertes de mousse. Celle-ci permet d'appréhender son refus de définir ses actions en tant que performances, qui était, selon elle, trop théâtralisées.

Cécile Angelini présente la performance, de même que l'*Action Painting* comme des candidats naturels aux « arts de la trace » ou « arts du geste »². Dans cet article, elle analyse la problématique de la trace à travers celle de différentes œuvres pour révéler la transition opérée entre la trace engendrée dans l'*Action painting* et d'autres pratiques assimilées à l'art conceptuel. Dans un premier cas de figure, la trace représente l'action du performeur, qui peut-être lue par le spectateur. D'un autre point de vue, il s'agit de documenter une première action, qui devient une sorte de mode d'emploi afin de la reproduire ailleurs. Les traces issues de performances, dans un sens plus large, enregistrent et constituent ce qu'il reste de l'action. Elles prennent différentes formes (graphiques, photographiques, vidéos). Des objets ou des prothèses créées, dans le cadre de performances, sont présentés et diffusés afin de restituer cette expérience et qu'elle soit accessible au plus grand nombre.

Les différentes significations de la performance mènent à se questionner sur sa nature, en particulier lorsque des technocorps sont mis en scène. Cette démarche renvoie à un imaginaire collectif développé à travers de nombreuses représentations véhiculées dans la science-fiction. Il est possible d'appréhender les robots ou androïdes comme des extensions du corps, qu'ils soient perçus en tant que créateurs ou interprètes. Ce point de vue laisse présager que ces performances ou mises en scène correspondraient à une forme de dépassement de soi. Afin d'appréhender cette hypothèse, il semble nécessaire de présenter l'histoire de cette discipline.

1 Forme de spectacle qui prend la forme d'une improvisation qui cherche à provoquer la réaction spontanée et créative des spectateurs. Visité le 15/03/2018, <http://www.cnrtl.fr/definition/happening>

2 Angelini (Cécile) : « Traces conceptuelles », p. 130.

Du costume à la prothèse de performance

La polysémie de performance révèle une mise en scène du sportif, une théâtralisation de l'artiste ou de l'interprète. Mais, cela semble faire abstraction de l'effort nécessaire et de la recherche du dépassement de soi développés par les artistes appartenant au mouvement du *body art* ou art corporel. Ces performances sont à appréhender aussi bien par leur engagement physique que par les protocoles qui déterminent le cadre et le déroulement de l'action. Elles sont également analysées et interprétées à partir de leurs traces et de leur restitution. Les performances réalisées dans les années 1970 sont analysées comme une manière d'explorer les limites physiques. Mais, cette démarche était présente lors des premières expérimentations, bien que cela n'ait pas été verbalisé par les artistes et interprètes.

Rosalee Goldberg détermine que la première performance est l'œuvre des futuristes lors d'une représentation de la pièce *Ubu Roi* durant « une soirée futuriste » au Cabaret Voltaire. La performance, telle qu'elle est définie par les futuristes, s'attachait à recontextualiser la peinture. Elle ne devait plus être « une scène extérieure, le cadre d'un spectacle théâtral »¹. Il s'agissait de la transformer en une action ou un spectacle théâtral dans lequel le spectateur se retrouve immergé ou, pour paraphraser Soffici, « le spectateur doit vivre au centre de l'action peinte »². Cette première expérience, de même que les actions réalisées par les artistes du mouvement Dada lors des soirées Dada au Cabaret Voltaire de Zurich, restent assimilées au théâtre ou à la danse. Lors d'une représentation, Hugo Ball déclame son poème *Karawane* (1916) en portant un costume. Celui-ci renvoie aux peintures exécutées par les artistes du mouvement Dada parmi lesquelles figurent certaines traces de ces performances produites par Marcel Janco, ou l'esthétique des marionnettes conçues par Sophie Tauber Arp. Le costume n'est pas un simple déguisement destiné à modifier la physionomie du performeur ; il en restreint dans le même temps ses mouvements.

La contrainte subie par le port du costume semble secondaire. Il avait pour finalité de faire disparaître l'interprète dans le décor. La relation des corps à son environnement a été développée, entre autres, dans diverses expérimentations menées par Oskar Schlemmer. Certaines sont davantage liées à l'architecture ou au dessin. Le technocorps ou le corps équipé de prothèses s'ancre dans la pratique des arts scéniques. Il a développé plusieurs chorégraphies visant à repenser le corps de l'interprète. Une

1 Boccioni (Umberto) cité par Golberg (Rosalee) : *La performance*, p. 14.

2 *Ibid.*, p. 14.

première proposition, *Le ballet triadique* (1922), met en scène une série de « personnages » dont la morphologie a été transformée par le port du costume. Il n'est pas question dans cette pièce de faire écho à une pratique picturale, mais d'en repenser son fonctionnement. Les interprètes se fondent au décor. Chaque personnage ou figurine, pour reprendre le terme du chorégraphe, voit ses gestes entravés et influencés par son costume, dont le centre de gravité est modifié. Certains obligeaient les interprètes à bondir pour se déplacer. D'autres étaient enfermés dans un carcan qui réduisait l'amplitude de leurs mouvements. Au-delà des choix scénographiques effectués par Oskar Schlemmer, le costume contraint le danseur à adapter continuellement ses mouvements afin d'effectuer son action. Il n'agit plus de manière instinctive, mais doit « conditionner ses mouvements non plus sentimentalement, mais mécaniquement, rationnellement »¹. Ce retour d'expérience dénote une volonté de rapprocher le corps de la machine. Cela débute par l'effacement de l'identité de l'interprète, considéré comme une figurine, dont le costume recouvre partiellement ou totalement le visage. Dans un deuxième temps la mécanisation se produit par les nombreux éléments métalliques composant les costumes.

Une deuxième pièce du répertoire d'Oskar Schlemmer, *La Danse des bâtons* (1927), met en scène des danseurs, qui ne sont pas identifiables par les spectateurs. Ils sont intégralement recouverts d'un vêtement noir, sur lequel sont fixés des bâtons afin de marquer leurs différents segments. Le costume, sorte de prothèse, change l'échelle du corps du danseur, dont ses membres sont prolongés par les bâtons. L'agrandissement implique que tout mouvement sort du cadre de la *kinesphère*. Ce terme est employé par Rudolf Laban² pour définir la sphère dans laquelle s'inscrit l'ensemble des actions d'un corps. Il s'agit d'une interprétation en trois dimensions de l'*Homme de Vitruve* (vers 1490) exécuté par Léonard de Vinci. Cette chorégraphie peut être interprétée comme une analyse du mouvement. Cela s'applique tant à son amplitude, au regard des études menées par Rudolf Laban, qu'à sa décomposition, en référence à celles menées par Jules-Étienne Marey³. Dans ses chronophotographies, il rassemble sur un seul tirage les multiples séquences de mouvements nécessaires pour réaliser une action. Au-delà de la nature des mouvements à exécuter, les costumes renvoient à celui employé

1 Chalmont-Faedo (Léa) : *Le Ballet triadique ou quand l'interprète devient décor*, consulté le 3/10/2017 <https://www.dansesaveclapume.com/en-scene/37930-le-ballet-triadique-ou-quand-linterprete-devient-decor/>

2 Laban (Rudolf) : *La Maîtrise du mouvement*, p. 120.

3 Le physiologiste français a inventé le « fusil chronophotographique », qui permettait de capter en « rafale » douze, puis trente images à la seconde. Jonhson (William), Rice (Mark), Williams (Carla) : *Histoire de la photographie de 1839 à nos jours*, p. 300.

par Jules-Étienne Marey dans certaines études sur le mouvement. Les longs bâtons fixés sur les bras, les jambes et le torse des interprètes remplacent les bandes brillantes apposées sur les costumes sombres des sujets d'expériences du physiologiste français. Dans ce cas de figure, il met en évidence les mécanismes engagés lors des déplacements. Les danseurs ont, quant à eux, pour consignes de produire de multiples formes géométriques. L'effacement semble nécessaire pour mettre en lumière les déplacements de chaque section du corps, dont il serait plus juste de déterminer qu'ils sont rendus visibles à travers la série de mouvements et leurs déplacements dans l'espace scénique.

Les années 1970 marquent une transition et caractérisent la performance, également reconnue en tant qu'« art corporel ». Cette pratique se détache des arts de la scène à travers différentes tentatives de dépassement de soi. Certains, comme Marina Abramovic, exécutent et répètent continuellement des séries d'actions jusqu'à l'épuisement aussi bien physique que psychique. D'autres prolongent les premières expérimentations pour modifier leur schéma corporel. Les costumes présents au théâtre ou dans la danse sont remplacés par des prothèses. Cette démarche altère la relation de l'utilisateur avec son environnement et augmente dans le même temps les capacités physiques de son utilisateur.

Le recours aux prothèses caractérise la démarche de Rebecca Horn. Elles marquent une transition dans sa carrière. Ses œuvres de jeunesse étaient assimilées à la sculpture en résine et polyuréthanes. Cette pratique lui a causé des problèmes respiratoires engendrés par l'inhalation de poussières. Elle a développé ses premières extensions durant son hospitalisation. Mais, dans sa démarche, la prothèse n'est pas pensée pour accroître ses capacités physiques, ou pour remplacer le fonctionnement d'un membre absent. Il serait par ailleurs plus juste de les appréhender comme une forme de handicap. Elles représentent l'enfermement du corps et sont, dans le même temps, perçues comme une forme de protection aux agressions extérieures. Elles peuvent être employées pour enregistrer les déplacements de l'artiste. Dans sa performance *Pencil Mask* (1972), elle porte un masque composé de lanières de cuir et de crayons afin de transformer le corps en outil scriptural. D'autres prothèses altèrent la relation du corps à son environnement. Dans la performance *Einhorn* (1970) cela se traduit par le port d'une structure verticale, fixée comme un corset à l'aide de sangles en tissus qui enserrant son buste et ses cervicales afin de maintenir une longue corne en bois sur la tête de son utilisatrice, une de ses étudiantes. La performance, exécutée dans des champs de blé, voit les déplacements et l'attitude de son interprète altérés par le port de l'extension.

Performance prothétique et cyborg

Les costumes et prothèses modifiant la morphologie et le schéma corporel des artistes et interprètes sont susceptibles d'être appréhendés comme une forme de technologisation des corps. Celles évoquées précédemment relèvent de techniques rudimentaires se traduisant par l'ajout d'extensions, qui prolongent ou, au contraire, les mouvements leurs possesseurs ou les enferme. Cette démarche s'inscrit dans la problématique du technocorps dont Pierre Musso, désigne trois catégories¹ pour définir ce concept : le corps prothétique, le double machinique et le cyborg.

Le corps prothétique

Cette notion regroupe les prothèses destinées à réparer le corps. Cela s'applique, dans le même temps, aux dispositifs augmentant les capacités de son possesseur. Cette catégorie fait tant référence aux lames employées par les athlètes qu'aux prothèses et exosquelettes développés à des fins militaires. Dans le deuxième cas de figure, il s'agit de réintroduire les soldats blessés, sortes de gueules cassées contemporaines, dans le champ de bataille. La technique et les avancés technologiques transforment ces corps diminués et incomplets en « super-soldats ». Lors d'une conférence de presse, Barack Obama évoquait les recherches menées pour développer les armures TALOS² en expliquant que les États-Unis œuvraient à la création d'« Iron Man ». La Russie, qui mène également des recherches pour fabriquer ce genre de combinaisons, se réfère également à la science-fiction en utilisant les « Stormtroopers » présents dans la saga Star Wars comme source d'inspiration.

Le double machinique

Cette notion, plus vaste, regroupe les robots programmés pour exécuter des tâches en remplacement de l'opérateur, tels que ceux présents dans les chaînes de production. D'autres machines sont généralement associées à la science-fiction, parmi lesquelles figurent les humanoïdes et androïdes. Certaines sont téléopérées et reprennent le fonctionnement d'une marionnette. D'autres, ayant une apparence plus ou moins humaine, agissent de manière relativement autonome. Leurs actions sont toutefois conditionnées par leur programme. Dans cette situation, le virtuel,

1 Musso (Pierre) : « Le technocorps, symbole de la société technicienne », p. 132.

2 Acronyme désignant Tactical Assault Light Operator Suit.

caractérisé par le langage machine, s'implante ou s'« incarne » dans un élément physique, un robot ou un bras articulé.

L'avatar, autre forme de double machinique, appréhendé par Pierre Musso, opère un cheminement inverse. Dans cette situation, il s'agit de créer une représentation numérique du corps, parfois à l'image de l'utilisateur, qui s'ancre dans un deuxième monde¹, un environnement numérique. Le double machinique est perçu comme un esclave, en particulier ceux présents dans les usines, ou en tant que compagnon de l'individu, parmi lesquels figurent les robots de compagnie Nao ou Pepper. Ces robots sont présents dans les écoles, accueillent des usagers dans des magasins, halls de gare ou encore dans des EHPAD², tant au Japon qu'en Europe.

Le cyborg

Cette dernière figure du technocorps correspond à l'hybridation entre l'homme et la machine. Mais, à partir de quand le corps réparé devient-il un cyborg ? Les usages du *pacemaker* ou autre implant sous-cutané employé à des fins médicales sont susceptibles d'être interprétés comme une forme de technologisation des corps. Ce dernier cas de figure renvoie à la pensée de David Le Breton, qui indique que la cyborgisation des corps brouille les frontières entre la machine qui s'humanise et l'individu qui se mécanise³. Dans certains courants de la cyberculture, le corps est perçu comme un élément surnuméraire, dont il convient de se débarrasser pour ne conserver qu'un avatar dans un environnement numérique ou cybernétique. David Le Breton détermine que ce courant s'inscrit dans le prolongement de la pensée platonicienne, qui percevait le corps comme tombeau de l'âme⁴. Cette notion figure dans trois ouvrages. Il l'évoque une première fois dans *Gorgias* en citant un « savant homme », qui concevait que « la vie actuelle est une mort, que notre corps est un tombeau »⁵. Il approfondit son point de vue dans *Cratyle* en désignant que :

le corps est le tombeau de l'âme (sèma), parce qu'elle y est ensevelie pendant sa vie [...] l'âme expie les fautes pour lesquelles elle a été punie, et qu'elle est enclose dans un corps, comme dans une prison, pour qu'il la maintienne saine et sauve.⁶

1 *Ibid.*, p. 13.

2 EHPAD : Établissement d'Hébergement pour Personnes Âgées Dépendantes.

3 Le Breton (David) : *L'Adieu au corps*, p. 25.

4 *Ibid.*, p. 13.

5 Platon : *Euthydème*; *Gorgias*; *Ménexène*; *Ménon*; *Cratyle*, p. 237

6 *Ibid.*, p. 417.

Dans *Phèdre*, le philosophe explique que l'âme a pu contempler et se rapprocher de la vérité. Mais, il précise que dans le même temps, elle s'est alourdie, a perdu ses ailes et est tombée dans un corps pour y être emprisonnée « comme l'huître dans sa coquille »¹. Au-delà de l'enfermement présenté dans cet ouvrage, le philosophe opère une distinction entre la beauté d'une âme immortelle et un corps destiné à disparaître et caractérisé par sa laideur.

La technologisation présente dans ce cas de figure dénote une volonté d'aller au-delà du caractère périssable de l'enveloppe charnelle. Cette démarche s'inscrit dans le même temps dans la recherche du dépassement de ses capacités physiques. D'un point de vue de la performance, cela renvoie tant aux interactions qui amplifient et donnent à voir les mouvements des interprètes et sujets d'expériences, qu'aux techniques d'hybridation technologique évoquées par Bernard Andrieu². Certaines hybridations s'effectuent à travers l'usage d'implants, de puces RFID, ou l'emploi de prothèses mécanisées. Cette dernière catégorie s'inscrit dans la démarche de Stelarc, qui a développé un troisième bras mécanisé, *Third Hand* (1980), dont il met en scène le fonctionnement dans différentes performances. Dans la performance *Ping Body* (1996), l'artiste équipé de sa prothèse mécanisée, est raccordé à un ordinateur. La connexion corps et machine n'est pas réalisée pour augmenter ses capacités physiques, mais pour provoquer une perte de contrôle. Il devient lui-même une sorte d'extension de la machine. Les mouvements exécutés durant la performance sont sélectionnés à distance par les spectateurs qui les visualisent sur son écran. La transmission d'informations s'effectue en temps réel aux différentes électrodes, qui stimulent les muscles de l'artiste.

Vers l'altérité du technocorps : le double, l'avatar, le robot marionnette

Au-delà du brouillage des frontières entre corps et machines, une analyse des technocorps dénote d'une certaine porosité entre une pensée collective, véhiculée par la science-fiction, et une certaine réalité des capacités et applications de ces trois catégories. Une majorité des représentations dans la science-fiction des corps mécanisés, qu'il s'agisse d'androïdes³,

1 Platon : *Le Banquet* ; *Phèdre*, p. 147,

2 Bernard (Andrieu) : *Les Avatars du corps : une hybridation somatique*, p. 28.

3 Mis en scène dans le long métrage *Métropolis* (1927), réalisé par Fritz Lang.

d'humanoïdes⁴ ou encore de cyborgs⁵ sont séquencés en suivant le mythe du Golem²¹. Les technocorps ou doubles machiniques mis en scène dans les œuvres littéraires ou cinématographiques sont construits à l'image de leur créateur. Ils sont généralement perçus comme des esclaves et comme des esclaves sexuels. Mais leur créateur n'éprouve aucun sentiment envers sa créature. Ce point de vue se détache du mythe du sculpteur Pygmalion tombé amoureux de son œuvre, Galatée, qui a été rendue vivante par Aphrodite. L'histoire de Pygmalion et Galatée met en évidence un lien existant entre la créature et son créateur, à travers le nom donné à celle-ci. La créature est définie en tant que « créature de »⁶ afin de traduire une certaine filiation entre les deux entités. En poursuivant le découpage séquentiel opéré par Brigitte Munier dans le mythe du Golem, l'absence de nom, son aspect physique et le trouble induit par son statut « intermédiaire entre l'homme et l'outil »⁷ déterminent que la créature est réputée monstrueuse. Cette entité aux capacités surhumaines développe de l'empathie. Se sentant rejetée par son créateur et la population, elle décide de se révolter contre la situation d'injustice de sa condition⁸.

Ce découpage séquentiel, bien qu'il ait des variations dans les différentes trames narratives, révèle l'altérité et le déséquilibre induits par la fabrication du corps. Ces troubles sont généralement mis en scène dans des dystopies. Les doubles machiniques employés à des fins créatives, en particulier dans la performance mettent en évidence l'écart entre l'imaginaire développé par la science-fiction et une réalité. Les corps-machines sont généralement représentés lors d'un « soulèvement des machines », destiné à éradiquer les humains. Cela est amorcé lors de la prise de conscience de leur supériorité tant physique qu'intellectuelle sur l'humain. Mais, la réalité et toute autre, les technocorps et certaines intelligences artificielles se rapprocheraient davantage d'un enfant auquel il faudrait parfaire son éducation afin de gommer ses erreurs.

Cette perception se retrouve dans la mise en scène du spectacle *Robots* créé par Blanca Li (2013). La chorégraphe a composé une troupe de quinze danseurs, parmi lesquels figuraient sept robots Nao. La musique était exécutée en temps réel par des machines musicales. Elle a choisi d'utiliser des robots Nao pour leurs différentes caractéristiques techniques. Ils ont aussi bien la capacité de rester en équilibre que d'apprendre par mimétisme.

4 Présenté dans le long métrage *Ex Machina* (2014) réalisé par Alex Garland ou encore dans la série télévisée *Real Humans* (2012) réalisé par Lars Lundström.

5 Présents dans l'anime *Ghost in The Shell* (1995) réalisé par Mamoru Oshii.

6 En référence à la créature du Dr Frankenstein.

7 Munier (Brigitte) : *op. cit.*, p. 108.

8 *Ibid.*, p. 109.

Cette seconde capacité est mise en scène dans le spectacle, quand un danseur agit tel un parent en apprenant au robot à se tenir debout et à marcher. Le robot, dans un premier temps va être maintenu. Puis, va s'émanciper de la figure parentale afin de devenir lui-même un danseur en jouant avec son équilibre, jusqu'à chuter, provoquant une réaction du public. Une inversion des rôles s'effectue progressivement. Lors de la phase d'apprentissage de la chorégraphie, danseurs et robots exécutent simultanément les mêmes mouvements. Puis, le danseur s'interrompt afin d'observer son double machinique réaliser sa performance. Dans un dernier temps, le danseur est présenté comme un faire-valoir du robot, jusqu'à devenir lui-même un robot.

La science-fiction met en scène des humanoïdes qui se fondent parfaitement dans la population, que ce soit d'un point de vue physique ou par leurs capacités d'adaptation. Le roboticien Hiroshi Ishiguro a créé des *Géminoïds*, dont la dénomination évoque *gemellus*, racine étymologique de double ou de jumeau. Ce choix se justifie par sa volonté de créer des doubles machiniques semblables à des personnes existantes. L'un de ses robots a été conçu à son image, tandis qu'un androïde, intitulé *kouka-roïd*, a été développé à l'image de sa fille. L'artiste-roboticien Zaven Paré¹ détermine que la gémellité recherchée par Hiroshi Ishiguro s'inscrit lorsque l'androïde est en présence de l'artiste. Il détermine que l'un est humain tandis que le second tend à l'humanité². Ce postulat, bien que faussé, se réfère aux différentes photographies dans lesquelles le roboticien se met en scène, accompagné de son double machinique. L'homme et la machine adoptent des postures identiques et en étant vêtus de manière similaire afin de troubler le spectateur.

Les actions de ses doubles machiniques sont parfois assimilées à des actions artistiques, en particulier lors de « lectures performatives ». Le roboticien a expliqué recourir à un double machinique, sorte de marionnette téléopérée ou d'avatar programmé spécifiquement pour effectuer une communication ou donner un cours. En février 2014, une performance de sa *Kouka-roïd* était organisée dans le cadre de l'exposition le *Bord des mondes*, présentée au Palais de Tokyo, à Paris. Il s'agit, selon la communication réalisée autour de cet événement, de voir en action une machine semblable aux humains, à l'image des humanoïdes qui se fondent dans la masse figurant dans les œuvres de science-fiction³. Mais cette performance, qui

-
- 1 Reconnu pour ses installations mettant en scène des marionnettes mécanisées sur lesquelles des images de visages ou autres extrémités du corps sont vidéo projetées.
 - 2 Paré (Zaven) : « Géminoïd HI-1 et F », p. 116.
 - 3 À l'image des hôtes peuplant le parc d'attractions Westworld dans le film *Mondwest* réalisé par Michael Crichton (1973).

n'en était pas réellement une, si ce n'est celle de l'opérateur qui tâchait de la contrôler, révèle les limites du *géminoïd*. Il s'agissait davantage d'une marionnette, dont les mouvements ombrés⁴, trop exagérés ne permettaient à aucun moment au spectateur de s'imaginer en présence d'une machine tendant à l'humanité. La synthèse vocale accentuait le sentiment d'être en présence d'une marionnette perfectionnée, incapable de se mouvoir dans l'espace. Cette action dénote l'incapacité de la machine à se fondre dans la population, malgré la parfaite similitude mise en scène avec son créateur.

Les miettes et les traces du technocorps

D'autres performances mettent en scène des machines robotisées et autres doubles mécaniques. En retournant à la question initiale interrogeant la nature de la performance, une seconde plus naïve en découle : dessiner peut-il être considéré comme une performance ? Cette question vise à distinguer les traces de performances du dessin ou de la peinture. Les *Dripping* de Jackson Pollock sont produits à la suite d'une sorte de chorégraphie improvisée, exécutée autour de sa toile. Ces productions sont, d'une certaine manière, perçues comme des *Dance notations*. Les coulures de peintures représentent l'enregistrement de l'engagement physique de l'artiste. Seules les traces de l'action sont présentées au public. Dans sa démarche, il n'y a pas cette volonté de se mettre en scène lors de la réalisation de ses toiles, bien qu'il y ait des clichés présentant le peintre en action.

Trisha Brown a indiqué que ses différentes performances ou improvisations, dans lesquelles elles produisaient des traces graphiques, étaient fortement inspirées de la démarche de Jackson Pollock. À travers son titre, *It's a Draw/Life Feed* (2003), la chorégraphe revendique produire des dessins et se met donc en scène en tant que dessinatrice. Mais ces traces pourraient également être interprétées comme une forme de notations. Le spectateur observant les traces de fusain laissées par la chorégraphe est susceptible de percevoir les variations, liées à la vitesse d'exécution et à la pression exercée par le corps lors de l'exécution des différents mouvements.

Les dessins performés sont davantage liés à la problématique de la trace. Le corps est mis en scène ; il est, selon les actions, danseur ou encore marcheur. La trace, dans ce cas de figure, documente et rend compte d'une action en cours ou de l'engagement dans son ensemble d'un corps absent.

4 Laban (Rudolf), *op. cit.*, p. 33.

Pourrait-on définir que le dessin lui-même serait une forme de performance d'un corps partiellement engagé ? Certaines pratiques d'atelier, dont le dessin d'après modèle-vivant ou de natures mortes, s'apparentent davantage à l'apprentissage du dessin. Ces besognes exécutées par l'élève ou apprenti dessinateur, ne représentent pas une performance en soi. Il s'agit de reproduire fidèlement ou sous la forme d'esquisse une scène préexistante.

Les technocorps employés dans un cadre performatif, dont la monstration de l'exécution d'une série d'actions font œuvre, se présentent davantage parfois sous la forme d'un bras articulé. Le collectif RobotLab¹ a détourné un robot employé dans l'industrie afin de reproduire fidèlement des photographies ou des textes. La machine est paramétrée pour engendrer une seule image ou texte durant le temps de l'exposition. L'artiste français Patrick Tresset a développé dans le cadre du projet *Aikon II*, la machine à dessiner *Paul* (2011). Elle est composée d'une caméra, un œil mécanisé, et d'un bras articulé, disposés sur une table d'écolier. Contrairement au dispositif développé par RobotLab, *Paul* n'a pas été programmé pour reproduire une image préenregistrée, mais il agit de la même manière qu'un dessinateur, en saisissant sur le vif les traits d'un modèle qu'il observe. Patrick Tresset a développé un programme afin que le tracé soit esquissé. Ce tracé spécifique correspond au style qu'il avait développé quand il dessinait.

Bien que le fonctionnement de son double machinique diffère de celui d'un dessinateur, il conserve la relation entre l'œil et la main. La caméra capte la scène à reproduire, l'analyse et la transforme, utilisant un contraste spécifique, afin de définir l'image que le bras mécanisé doit reproduire. Lorsque le bras articulé est en action, la caméra simule un contrôle visuel. Elle n'analyse pas continuellement les déplacements de l'outil, qui ont une première fois été paramétrés. À la fin de cette première passe, elle contrôle le contraste du dessin pour évaluer la correspondance avec celle définie en amont. Les esquisses produites sont susceptibles de tromper le spectateur, qui pourrait penser qu'elles sont issues de la main d'un individu. Une observation plus attentive révèle le schéma employé pour structurer du tracé. Le portrait est composé d'un même motif reproduit simulant le tracé jeté sur la feuille durant l'exécution d'une esquisse. Pour son créateur, *Paul* est bien plus qu'un outil permettant d'appréhender et de reproduire l'ensemble des mouvements nécessaires lors de l'accomplissement d'un croquis, il se projette ou s'identifie à la machine. Lors du vernissage d'une exposition qui s'est déroulée à Lyon en 2012, l'artiste-roboticien avait déclaré ne pas être satisfait des productions de son robot ce jour-là. Il considère pouvoir désigner certaines productions de son double machinique comme très

1 Collectif d'artistes composé de Matthias Gommel, Martina Haitz et Jan Zappe.

bonnes¹ et les considérer comme étant les siennes. Les dessins engendrés durant l'exposition sont ensuite présentés en les accrochant aux murs de l'institution accueillant l'exposition.

Dans ses installations les plus récentes, Patrick Tresset met en scène une multitude de machines à dessiner pour reproduire un modèle vivant ou une nature morte. La monstration de la production des dessins définit ces dessins en tant que performance des machines. Les dessins générés par ces doubles mécaniques sont généralement exécutés dans une certaine lenteur. Elles produisent une temporalité et une forme de chorégraphie mécanisée singulière dans lesquelles s'immergent aisément les spectateurs. Mais, dans leur fonctionnement, les machines à dessiner s'ancrent davantage dans la reproduction d'un modèle. Cette démarche, de même que toute production faisant appel aux nouvelles technologies, n'ont pas d'intentions créatrices, pas de message émotionnel². Toute machine répond de manière prédéfinie en suivant le programme qui la compose. Lorsque Patrick Tresset n'est pas satisfait des productions de ses machines, il les reconfigure afin d'obtenir le trait souhaité. La posture du créateur rend compte d'un déplacement dans le processus créateur.

L'usage de dispositifs mécanisés et numériques est destiné à produire une distanciation entre le créateur et sa création. La médiation entre la machine à dessiner, le créateur et l'artefact se détache du faire, caractérisant la transmission directe de la pensée de l'exécution d'un dessin ou d'une peinture. Michel Guérin définit que la main équipée d'un outil communique immédiatement son dess(e)in et établit le contact avec la matière³. La machine à dessiner est quant à elle programmée pour exécuter une suite de tâches, bien que dans certaines situations elles imitent le fonctionnement de l'humain. Cette configuration implique un changement de posture chez le créateur, qui, durant la performance devient un opérateur. L'action ne s'inscrit plus dans le faire, mais dans le *faire-faire* tel que l'évoque Michel Guérin⁴. Le créateur ne manipule plus un crayon pour dessiner, mais développe un code, dont la traduction et l'interprétation en langage machine définit une série d'actions à exécuter. Chaque étape de la chaîne opératoire pour faire esquisser un portrait à *Paul* implique davantage d'aléatoire. Dans

1 Mary (Catherine) : Patrick Tresset, l'artiste et son double. visité le 30/08/2017, https://www.lemonde.fr/sciences/article/2012/11/29/patrick-tresset-l-artiste-et-son-double_1798080_1650684.html

2 Devilliers (Laurence) : *Des Robots et des hommes*, p. 79.

3 Guérin (Michel) : *op. cit.*, p. 32.

4 *Ibid.*, p. 39.

ce cas de figure, l'artiste porte un regard émerveillé et critique sur les productions de ses machines.

L'usage des outils numériques, auxquels s'ajoutent les technocorps offrent un large spectre de possibilités, tant dans la création que dans l'analyse des œuvres. Il s'agit de développer des dispositifs qui interrogent les modalités de langage et les écarts entre les différentes étapes de la chaîne opératoire. Cela implique une série de traductions, à commencer par celle du code conçu par le créateur-développeur. Puis celle liée à la compatibilité de chaque programme impliqué dans la complétion d'une œuvre ou performance de la machine.

Bibliographie

- Andrieu (Bernard) : *Les Avatars du corps : Une hybridation Somatique*, Montréal, Liber, 2011
- Angelini (Cécile) : « Traces conceptuelles », pp.129-145, in Angelino (Lucia) (dir.) : *Quand le geste fait sens*, Milan, Éditions Mimésis, 2015.
- Chalmont-Faedo (Léa) : *Le Ballet triadique ou quand l'interprète devient décor*, consulté le 3 octobre 2017
<https://www.dansesaveclapluume.com/en-scene/37930-le-ballet-triadique-ou-quand-linterprete-devient-decor/>
- Devilliers (Laurence) : *Des Robots et des hommes*, Paris, Plon, 2017.
- Goldberg (Roselee) : *La Performance du futurisme à nos jours*, Paris, Thames & Hudson, 2001.
- Guérin (Michel) : *La Philosophie du geste*, Paris, Actes Sud, 2011.
- Jonhson (William), Rice (Mark), Williams (Carla) : *Histoire de la photographie : de 1839 à nos jours*, Paris, Taschen, 2005.
- Laban (Rudolf) : *La Maîtrise du mouvement*, Paris, Actes Sud, 1994.
- Le Breton (David) : *Adieu au corps*, Paris, Métailié, 2013.
- Mary (Catherine) : *Patrick Tresset, l'artiste et son double*. Visité le 30/08/2017
https://www.lemonde.fr/sciences/article/2012/11/29/patrick-tresset-l-artiste-et-son-double_1798080_1650684.html
- Munier (Brigitte) (dir.) : *Technocorps : La sociologie du corps à l'épreuve des nouvelles technologies*, Paris, Éditions François Bourin, 2013.
- Paré (Zaven) : « Geminoid HI-1 et F », pp. 113-118, in Fergombé (Amos) (dir.) : *Corps, Prothèses et hybridation*, Fernelmont, Éditions Modulaires Européennes, 2014.
- Platon : *Protagoras ; Euthydème ; Gorgias ; Ménexène ; Ménon ; Cratyle*, trad. E. Chambry, Paris, Flammarion, 2016.
- Platon : *Le Banquet ; Phèdre*, trad. E. Chambry, Paris, Flammarion, 2001.

Always Crashing in the Same Car Crash de David Cronenberg (1996) à l'épreuve de *La Mort volontaire au Japon* de Maurice Pinguet (1984)

Christophe Becker

Université Paris 8 – Stella Incognita – Projet PIND (Université de Tours)

Voilà : le suicide c'est excellent pour la santé¹

Véhicule et sémiotique

La voiture occupe une place très différente dans l'œuvre de J. G. Ballard et dans celle de D. Cronenberg. Comme l'auteur britannique l'affirme en 2004, son roman *Crash* fait s'équivaloir l'accident automobile et le « sacrement religieux »². L'amour et la mort, Éros et *Thanatos* ; le lien est attendu à une époque qui a assimilé la critique marxiste d'un matérialisme créateur d'idoles³, une époque qui déconstruit les mécanismes de la consommation, s'amuse de cette automobile « équivalent assez exact des grandes cathédrales gothiques »⁴, et s'échine à détruire, aussi bien symboliquement que physiquement parlant, cet insigne du pouvoir, de réussite sociale, de masculinité. On pense ici à la *Car Crash Series* d'Andy

1 Resnais (Alain) : *Je t'aime, je t'aime* (1968).

2 « Crash is a psychopathic hymn, a deranged act of worship. It sees the car crash as a religious sacrament », fax de Ballard à Robert Louit, 16 Novembre 2004, disponible à la British Library, ref. Add MS 88938/4/2, cité dans Holliday (Mike), « Taking the Top Off His Skull: The Genesis of J.G. Ballard's Crash ».

3 Ou encore d'un lyrisme factice, c'est l'un des thèmes que l'on retrouve dans Marx (Karl) : *Introduction à la Critique de l'Économie politique*.

4 Barthes (Roland) : *Mythologies*, p. 150.

Warhol en 1963, artiste que Cronenberg connaît bien puisqu'il est l'un des commissaires de l'exposition « Warhol Supernova—Stars, Deaths and Disasters 1962-1964 » à l'Art Gallery of Ontario en octobre 2006¹. On pense également aux *Championnes* de César exposées à la Fondation Cartier en 1968, ou encore à l'exposition *Crashed Cars* de Ballard en 1970. Au cinéma, à *Week-End* de Jean-Luc Godard, 1967.

Si la voiture est dorénavant mythe, elle participe également d'une sémiotique que l'art, la philosophie, la sociologie, se plaisent à désarticuler, jusqu'aux films qui vont en faire l'emblème d'une société au bord de l'épuisement (*Mad Max*, George Miller, 1979), l'un des outils privilégiés du spectacle permanent (*Death Race 2000*, Paul Bartel, 1975), enfin l'adversaire maléfique dispensé de conducteur (*Duel*, Steven Spielberg, 1971² ; *Christine*, John Carpenter, 1983 ; *Maximum Overdrive*, Stephen King, 1986), et ce jusqu'à la résurgence de films qui célèbrent, de nouveau, la voiture comme symbole viril en évacuant toute espèce de distance ironique (la série de films *Fast & Furious* entamée en 2001 par Rob Cohen).

Rapidement, Cronenberg se pose la question de porter l'automobile à l'écran et s'impose de repenser son travail afin de ne pas reproduire un schéma visuel et esthétique devenu, désormais, parfaitement banal.

Le XX^e siècle offre de l'automobile une image en miroir : d'un côté le fuselage racé d'un engin sorti tout droit des souffleries et des tests aérodynamiques, de l'autre la carrosserie froissée, la tôle abîmée, emboutie, comprimée. D'un côté le fantasme de l'ingénieur, de l'autre l'action de la vitesse et de la gravité sur la machine et les corps. Ballard, qui s'est lui-même inspiré des crashes qui se multiplient dans les films hollywoodiens au moment où il rédige son roman, souligne, à juste titre nous semble-t-il, l'hypocrisie d'une société voyeuriste qui, tout en recherchant l'image limite, reste enferrée dans une bien-pensance et une pudibonderie de façade.

La voiture est en ce cas une préoccupation essentiellement occidentale ; des films asiatiques comme *Tau man ji D [Initial D]* de Alan Mak et Andrew Lau, 1995, ne sont rien de plus que des copies des grosses productions américaines destinées au marché international. Les films qui traitent l'automobile comme sujet s'ouvrent à tous les marchés en effaçant distinctions nationales, sociologiques et culturelles au profit d'une

1 Les interventions du cinéaste qui accompagnent l'exposition sont à écouter à l'adresse : http://www.ubu.com/sound/warhol_cronenberg.html

2 *Duel*, dont le scénario a été écrit par Richard Matheson, va initier cette mode du film de « véhicule maléfique sans chauffeur », parmi les imitateurs citons *The Car* de Elliot Silverstein, 1977.

revendication consumériste, mâle – régulièrement misogyne – qui continue à remplir les salles de cinéma¹.

Le rapport de Cronenberg à la voiture est certainement moins univoque. Tout d'abord le Canadien se considère lui-même comme un « fou d'automobiles »² et participe à des courses. Avant son adaptation du roman de Ballard, Cronenberg avait réalisé *Fast Company* en 1979, film qui suivait le quotidien de l'écurie de dragsters FastCo et de ses pilotes Lonnie "Lucky Man" Johnson (William Smith) et Billy "The Kid" Brooker (Nicholas Campbell) opposés aux manœuvres de leur propriétaire interprété par John Saxon. Le film, tourné en partie sur le circuit d'Edmonton, fait figure d'anomalie dans la filmographie de Cronenberg puisqu'il tranche avec ses réalisations précédentes tant par le ton que par ses thèmes. *Fast Company* est pratiquement absent du volume que consacre Serge Grünberg au cinéaste en 2002 – une seule mention sur l'ensemble du volume – qualifié de « film sans ambition et sans grand intérêt »³. Cronenberg, quant à lui, soutient son importance et confirme, à de nombreuses reprises, sa place dans sa filmographie. Le tournage lui permet de rencontrer de futurs collaborateurs comme Mark Irwin (chef opérateur), Carol Spier (directrice artistique), Bryan Day (ingénieur du son) ou Ron Sanders (monteur). C'est également le dernier film de Claudia Jennings, morte dans un accident de voiture en octobre 1979. Spier et Sanders travailleront tous les deux sur *Crash*.

À la suite de *Crash*, Cronenberg comptait réaliser le film *Red Cars*, dont le sujet aurait été la concurrence entre les pilotes de Formule 1 Phil Hill et Wolfgang von Trips ; le projet, avorté, aboutira à la sortie d'un livre éponyme en 2005, incluant le script du film et une série de photographies ayant pour sujet le monde de l'automobile et l'écurie Ferrari. Mais la voiture joue également un rôle important dans *The Dead Zone*, 1983, où le personnage de Johnny Smith (Christopher Walken) a des visions de l'avenir après un accident de voiture où il manque de laisser la vie, ou encore *Cosmopolis*, adaptation du roman de Don DeLillo sorti en 2012, où Eric Packer (Robert

1 « While the Fast and Furious films rewrite class and racial politics, condoning multiethnic interactions among inner city (poor) youth, they also embrace the traditionalist values of progress at any cost. They promote exploitation of the natural world and advocate a consumer-driven superficiality that undermines any progress but that represented by speed. The misogyny in the films serves only as another signifier of the goal of the car races: freedom from any limits on actions. », Murray (Robin L.), Heumann (Joseph K.), « Fast Furious, and Out of Control: The Erasure of Natural Landscapes in Car Culture Films », in Willoquet-Maricondi (paula) (ed.) : *Framing the World: Explorations in Ecocriticism and Film*, p 163.

2 Schmidt (Jérôme) et Noteris (Émilie) : « David Cronenberg "Mécanique du désir" ».

3 Grunberg (Serge) : *David Cronenberg*, p. 70, n. 2. Nous sommes en désaccord avec l'analyse de Grunberg : la scène où Billy recouvre l'une de ses partenaires sexuelles d'huile de moteur FastCo préfigure l'érotisme batallien de *Crash*.

Pattinson) passe le plus clair de son temps dans sa Limousine devenue un univers clos et confortable dont la fonction est de le protéger du monde réel.

Genèse et destins partagés

L'écrivain britannique J. G. Ballard (1930 – 2009) est l'un des piliers du mouvement dit « New Wave » ou « New Wave SF » en Angleterre dans les années 1960, mouvement qui rassemble des écrivains de science-fiction comme Michael Moorcock ou Brian Aldiss qui revendiquent l'influence d'une littérature avant-gardiste. L'écriture comme la thématique que l'on retrouve chez Ballard se distingue également par le rapport que l'auteur entretient avec le Japon, pays qui réapparaît dans bon nombre de ses textes, également avec le thème de la mort volontaire passé par le prisme du Bushidō, ou code du Samouraï, et du Japon Impérial d'Hirohito (1926 – 1989). C'est ce lien qui nous autorise à employer le seul et unique essai de Maurice Pinguet (1929-1991), sociologue, directeur de l'Institut franco-japonais de Tokyo et amateur de cinéma¹, non comme grille de lecture, mais comme trait d'union entre les œuvres de notre corpus.

Le roman *Crash* est publié en 1973 chez Jonathan Cape. Le Britannique Jeremy Thomas, producteur du *Merry Christmas Mr. Lawrence* de Nagisa Ōshima en 1983, ou de l'adaptation de *Naked Lunch* par Cronenberg en 1991, acquiert les droits du roman en 1983. Il propose à Cronenberg d'en filmer l'adaptation alors qu'il n'a, jusqu'ici, trouvé personne pour réaliser le projet. Doté d'un budget limité de 10 millions de dollars, le tournage commence en septembre 1995 à Toronto. Cronenberg, seul responsable de l'adaptation, également producteur du film, modifie quelques aspects du roman, dont l'action qui ne se situe plus désormais en Angleterre, mais en Amérique du Nord. Il rajoute également une scène : celle où le personnage de Vaughan (Elias Koteas) recrée l'accident qui tua James Dean en septembre 1955, scène qui n'apparaît pas dans le texte original. De même, Cronenberg retranche les renvois à Elizabeth Taylor, pourtant nombreux dans le roman.

Le film, comme le roman, suit le parcours de James Ballard (James Spader), après un accident de voiture qui manque de le tuer. Cette expérience traumatique le fait pénétrer dans un monde où des individus, fascinés par la perspective de l'accident automobile, de la mutilation, et par une quête permanente de la jouissance sexuelle, emploient la voiture comme

¹ Ses écrits sur le cinéma de Yasujiro Ozu sont publiés de manière posthume dans Pinguet (Maurice) : *Le texte Japon : introuvables et inédits*.

instrument de leur propre dégradation et de leur mort volontaire. Ce spectre de la mort, pourtant omniprésent, est entièrement évacué des dialogues, comme si les personnages filmés par Cronenberg n’y pensaient pas. Elle est là, tapie, acceptée et comme acquise : il s’agit bien, comme le note Parveen Adams, de « traumatismes qui ne parviennent pas à traumatiser » (« traumas that fail to traumatize »¹). Comme dans la pensée bouddhique, le monde est « une maison en feu »², un lieu voué, en fin de compte, à l’annihilation. L’intellectualiser n’est d’aucun secours.

Le film est reçu de façon outrée et violente : la représentante du Festival de Toronto déclare qu’il ne s’agit pas d’une « œuvre d’art »³ et la sortie du film est reportée au Canada. Au Royaume-Uni, *Crash* est interdit aux moins de 18 ans tandis que certains parlementaires réclament son interdiction pure et simple. Le critique du *Daily Mail* Christopher Tookey est particulièrement virulent quant au laxisme supposé du BBFC (*British Board of Film Classification*). Le cinéaste aurait dû choisir des actrices « moins séduisantes » afin de rendre le film moins « érotique »⁴. Et puis, se demande le journaliste, n’est-il pas problématique de montrer des scènes de sexe « avec des estropiés » (« sex with cripples », le terme lui étant reproché par la suite). Le *Board of Censors* fait projeter le film à un public de personnes handicapées, qui, quant à elles, « se déclarèrent ravi[e]s qu’on évoque enfin leur vie sexuelle dans un film, sans le pathos qui y est généralement associé »⁵.

Par la suite, Tookey rendra Cronenberg responsable d’un déferlement d’images violentes ou obscènes dans le pays – jusqu’à *A Serbian Film* (Srdjan Spasojevic, 2010) et *The Human Centipede II* (Tom Six, 2011).

Crash est interdit aux moins de 17 ans aux États-Unis, aux moins de 16 ans en France où il remporte le Prix Spécial du Jury au Festival de Cannes en 1996.

1 Cité par Whiting (Emma) : « Disaffection and Abjection in J. G. Ballard’s *The Atrocity Exhibition* and *Crash* », p. 92, in Baxter J., Wymer R. (eds.) : *J. G. Ballard: Visions and Revisions*.

2 Pinguet (Maurice) : *La Mort volontaire au Japon*, p. 113.

3 Pompon (Géraldine), Veronneau (Pierre) : *David Cronenberg : la Beauté du Chaos*, p. 181.

4 « The casting of Rosanna Arquette, Deborah Kara Unger and Holly Hunter tells its own story; if Cronenberg had wished to de-eroticise Ballard’s novel, a first step would have been to choose less attractive actresses—or reduce the number of sex scenes. At the most conservative estimate, he manages to cram 16 sex acts into 100 minutes », Tookey (Christopher) : « *Crash* Review by Chris Tookey ».

5 Grunberg (Serge) : *op. cit.*, p. 162.

Prothèses, cicatrices et membres fantômes

L'œuvre de David Cronenberg a souvent été rattachée au mouvement Cyberpunk, genre littéraire qui voit régulièrement ses personnages fusionner avec des machines ou des éléments mécaniques, le tout teinté d'orientalisme. William Gibson, figure du mouvement, s'amuse lui-même à faire intervenir dans l'un de ses textes une secte qui considère *Videodrome* (1983) comme une œuvre satanique (*Virtual Light*, 295), et le roman intitulé *Consumed* que Cronenberg publie en 2014 se situe, tant dans ses thématiques que dans son écriture, dans le prolongement des romans américains postmodernes de Don DeLillo, Thomas Pynchon ou William Gibson.

Toutefois, et en dépit de ces liens, développés, par exemple, dans la thèse de Jean-François Amiard¹, la question de la prothèse est ici traitée de manière singulière. Et si *Crash* prolonge bel et bien l'œuvre Cyberpunk de David Cronenberg, le cinéaste choisit ici de tordre ses thématiques, de leur donner un sens, une orientation inédite. En effet, de nombreux textes Cyberpunk, dont ceux de Gibson, font du cyborg un être amélioré par la machine – en théorie du moins. Le terme « cyborg » a été inventé par Manfred Clynes en 1960². Le scientifique autrichien désignait ainsi les êtres aptes à survivre dans un environnement extraterrestre. Aujourd'hui, de nombreux travaux comme les implants cochléaires ou les rétines artificielles composées d'électrodes stimulant les cellules rétinienne signalent efficacement que l'homme peut être transformé par la science, qu'il peut voir les faiblesses de son corps ou un quelconque handicap en partie corrigés par la technologie, sans pour autant que le terme de « cyborg » ne soit jamais employé. Cette réticence s'explique en grande partie par le fait que, dans la culture populaire, le « cyborg » est un être essentiellement « menaçant »³, « monstrueux »⁴, dont la part mécanique, qui ignore par définition toute émotion ou empathie, menace de prendre le pas sur la personnalité ; un être prêt à perdre son humanité.

Or, les personnages de *Crash*, s'ils sont bien transformés par les éléments mécaniques qui leur sont attribués par la médecine pour soigner les corps et empêcher ceux-ci de se dégrader plus avant, sont des cyborgs, dans le sens dans lequel l'emploie Donna Haraway : ils sont des « créature[s] de la réalité

1 « *Crash* est un film sur l'expérience artistique. Le corps y est prolongé par des prothèses métalliques ou parfois il fusionne directement avec le métal », Amiard (Jean-François) : *L'hybridation, de nouvelles formes cinématographiques amenées par les dernières technologies dans l'esthétique des films. Musique, musicologie et arts de la scène*, p. 298.

2 Lemaire (Gérard-Georges) : *Burroughs*, p. 56.

3 Roberts (Adam) : *Science Fiction*, p. 105.

4 *Ibid.*, p. 106.

sociale »¹, modifiés par la science. Ces personnages perdent effectivement leur humanité, en abandonnant des morceaux de chair, de peau, qui viennent se mélanger sans distinction avec les pièces automobiles. Ce sacrifice volontaire renvoie au *Grand Miroir de la Voie des Amours* [*Shikidô okagami*] de Fujimoto Kizan (1626-1704) publié en 1678, et qui consigne les gages d'amour concédés à l'être aimé : « on peut, dans l'ordre, s'imprimer sur telle ou telle partie du corps un tatouage, se couper une tresse de cheveux, délivrer un serment écrit de fidélité exclusive, s'arracher un ongle, enfin se trancher un doigt. »²

On retrouve ces offrandes dans le film de Cronenberg où les personnages tatoués, à la peau marquée par la violence, présentent un gage (« shinjû ») sans objet ; gage paradoxal, donc, puisqu'il ne permet pas de rattacher deux individus ensemble – le film présente une sexualité qui n'est jamais exclusive –, mais rattache l'un à la communauté, à la « secte », comme la qualifie le cinéaste par provocation³. En recevant sa première cicatrice, James Ballard devient bien le maillon d'une chaîne, un rouage perdu au sein d'une machine colossale.

Avec *Crash*, Cronenberg filme les appareillages en gros plans, les atèles, les prothèses. Ainsi les images des charnières qui enferment la jambe de James Ballard après son premier accident, axes métalliques qui soulignent chacune de ses blessures et de ses plaies. S'il existe un cyborg, sa fonction est bien contraire avec celle, traditionnelle, que l'on rencontre dans les romans Cyberpunk. Une fois appareillé, les mouvements de Ballard sont lourds, empesés, comme le seront ceux du Dr. Helen Remington (Holly Hunter) ou de Gabrielle (Rosanna Arquette) tous équipés d'une canne lors de leur convalescence. À ce titre, la scène la plus significative du film est celle où Gabrielle tente de s'installer au volant d'une voiture chez un concessionnaire et bataille avec son environnement afin de trouver une position un tant soit peu confortable. À aucun moment les mécaniques médicales ne permettent de dépasser le traumatisme originel et de transcender son humanité, comme ce fut le cas dans de nombreux films de Cronenberg : le personnage de Max Renn (James Woods) dans *Videodrome*, de Allegra Geller (Jennifer Jason

1 Haraway (Donna) : « Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle », pp. 29-92.

2 Pinguet (Maurice) : *La Mort volontaire au Japon*, p. 187.

3 Cronenberg à propos de son film *A Dangerous Method* : « "You could easily view the psychoanalytic circle in Vienna as the Crash cult," Cronenberg says. "That is to say, a subversive group who have a handle on reality not accessible to society at large, and who band together to explore it. I'm interested in people who don't accept the official version of reality, but try to find out what's really going on under the hood." », Rose (Steve) : « David Cronenberg: analyse this », *The Guardian*, 05/02/12.

Leigh) dans *eXistenZ* (1999) fusionnent tous avec plus ou moins de réussite avec la machine, et ce jusqu'à s'abîmer dans la folie avec Seth Brundle (Jeff Goldblum), qui finira lui-même accidentellement fusionné avec la machine dans *The Fly* (1986).

Aussi, Vaughan confirme que la transformation encourue touche bien à l'intime (« It's something we're all intimately involved in »), et qu'il s'agit de penser une nouvelle structure du corps humain : « The reshaping of the human body by modern technology ». Le cyborg, en ce cas, semble inférieur à son antécédent humain. Il est plus fragile, moins manœuvrable. Sa fonction ne prendra sens qu'en abandonnant définitivement toute référence dialectique. La nature ne se réduit plus en « préternaturel » (« au-delà de... »), en « surnaturel » (« au-dessus de... ») ou en « subnaturel » (« en dessous de... »), mais doit entièrement se réinventer, découvrir de nouvelles pistes ou articulations. Parmi celles-ci, celle de la sexualité qui prend désormais en compte les prothèses, achevant de fusionner l'homme et la machine. On embrasse le métal comme s'il s'agissait de la peau, on caresse les tiges, les axes métalliques, à la manière de *performers* ou « *modern primitives* » comme Genesis P-Orridge qui décident de redéfinir leur sexualité en fonction des pièces de métal qu'ils attachent à leur corps.¹

Aussi Cronenberg assume-t-il de filmer la blessure du personnage de Gabrielle comme une « immense cicatrice en forme de vagin qui court sur tout le haut de sa cuisse [...] un organe sexuel encore plus excitant qu'un vagin, car il est associé à un accident et à une certaine forme de mutilation et de transformation »² soulignée par l'atèle métallique.

La blessure prend la fonction de nœud ou de charnière. La plaie témoigne d'une rencontre, celle de l'accidenté et du chauffard : la cause et la conséquence. Ainsi les marques que les véhicules impriment sur la chair – y compris la marque de la voiture elle-même. Lorsque Cronenberg filme la rencontre de Ballard et du Dr. Remington à la fourrière, celui-ci filme leurs cicatrices tout en prenant soin de ne pas les montrer ensemble à l'écran, comme si les deux personnages partageaient une même blessure, un destin commun, ce que confirmera leur rapprochement ultérieur. Le monstrueux devient non pas beau, mais troublant, érotique, ambigu, comme dans le « *shokushu* » où les tentacules de pieuvres pénètrent de jeunes et jolies japonaises – voir la peinture *Le Rêve de la femme du pêcheur* de Katsushika Hokusai *circa* 1820 qui fera écrire à J. K. Huysmans :

1 Voir *Re/Search # 12, Modern Primitives*, San Francisco, RE/Search Publications, 1989.

2 Bonnaud (Frédéric) : « Entretien David Cronenberg – "Crash" – 07/96 », *Les Inrockuptibles*, juillet 1996.

Une Japonaise couverte par une pieuvre ; de ses tentacules, l'horrible bête pompe la pointe des seins, et fouille la bouche, tandis que la tête même boit les parties basses. L'expression presque surhumaine d'angoisse et de douleur qui convulse cette longue figure de pierrot au nez busqué et la joie hystérique qui filtre en même temps de ce front, de ces yeux fermés de morte, sont admirables.¹

Le « shokushu », datant du début du XIX^e siècle, a, au Japon connu une évolution parallèle avec l'essor technologique du pays ; le monstre remplacé par la machine dont les câbles font office de tentacules.

Kamikaze tokubetsu kôgekitaï

Ces personnages mis en scène par Cronenberg, qui se lancent à toute vitesse sur l'autoroute, au mépris de leur propre vie comme de celle des passants qu'ils ne manqueront pas de blesser, de mutiler ou de tuer, ont un antécédent dans l'œuvre de Ballard : ces kamikazes japonais qui, à partir d'octobre 1944, lançaient leurs Zero sur les navires américains sous l'impulsion du vice-amiral Takijirō Ōnishi.²

Né dans la Concession internationale de Shanghai, Ballard connaît ces kamikazes pour les avoir vu en action. La figure du kamikaze revient dans son autobiographie *Miracles of Life* publiée en 2008, et peut-être surtout dans son roman *Empire of the Sun* (1984) où le personnage de Jamie Graham, inspiré de façon transparente par Ballard lui-même, est fasciné par les carcasses des Zero abandonnés par les Japonais sur l'aérodrome de Hungjao, et s'installe aux commandes d'un de ces appareils, marqué, à la fois, par l'idée de prendre son envol, mais également par la présence fantomatique du pilote qui a laissé sa vie dans l'habitacle. Jamie connaît les avions, il sait reconnaître chaque modèle et, sous la plume de Ballard, déclare vouloir rejoindre les rangs des Japonais face à l'incompréhension des personnages secondaires. La perspective de la mort fait voler en éclat les camps, les frontières. La mort redéfinit des rapports qui semblaient jusqu'ici fixes et définitifs. Elle insuffle, paradoxalement, un élan, une vie, dans un cadre rigide et mortifère.

Ainsi le kamikaze, ou « *kamikaze tokubetsu kôgekitaï* », distance la figure du suicidaire. La mort volontaire est enseignée par le Bushidō depuis

1 Girard (Agnès) : *L'Imaginaire érotique au Japon*, pp. 64-65.

2 La première attaque eu lieu le 25 oct. 1944 exactement. « En tout, 2198 pilotes se sacrifièrent : 34 navires américains furent coulés et 288 endommagés », Pinguet (Maurice) : *La Mort volontaire au Japon*, p. 354.

le XVII^e siècle ; suicide de censure ou de remontrance (« *kanshi* »), suicide de défaite, mort pour négligence (« *sokotsushi* »), suicide pour expier une étourderie (« *sokotsushi* »), chaque mort s'inscrit dans une expression, un alphabet, avec ses méthodes et ses règlements.

L'acte de ces étudiants parfois mineurs, qui « avaient vécu au contact intime des pensées occidentales », des étudiants qui « avaient tout lu, de Platon à Jean-Jacques Rousseau, de Romain Rolland à Thomas Mann, de Friedrich Nietzsche à Sören Kierkegaard »¹ fait sens dans un dispositif narratif national, politique et racial d'autant plus puissant qu'il est difficilement appréhendé par l'ennemi occidental.

Déjà les officiers japonais qui préféraient se donner la mort plutôt que de se laisser prendre pendant la Guerre du Pacifique, « savaient bien que leur geste tomberait sous l'imputation de fanatisme, inspirerait un surcroît d'horreur, au pire quelque dégoût »². Le dégoût n'a pas sa place dans *Crash* où les personnages sont liés par une même fascination de la mort et par un éclatement des codes, où l'instinct de vie se mélange avec celui de mort. Leur parasexualité ou perversité³ – c'est selon – ne les met pas en marge de la société : ils créent leur propre collectivité ou confrérie avec ses codes, ses rites, ses nouveaux territoires – celui de l'homosexualité par exemple. Cette vision, nous rappelle Pinguet, est typiquement japonaise dans son exotisme, dans son étrangeté qui l'éloigne de bien des codes sentimentaux, qu'ils soient européens ou américains. Cet élément baroque est, dès lors, au cœur du film de Cronenberg.

La scission occidentale qui, sous des formes très variées, exalta l'amour en le détachant du plaisir des sens pour produire, par exemple, le mysticisme religieux à l'opposé de la jouissance libertine et perverse, ne sévissait pas au Japon : l'amour n'y était pas idéalisé, sacralisé, il restait plus proche de la chair, plus simple et plus vrai. L'amant de la Dame aux camélias, si pompeux dans sa compassion, eût faire sourire, avant nous, les dames de Yoshiwara.⁴

Seul Christopher Tookey parle de « dégoût » et peine à faire sens d'un film qui mélange, dans un même mouvement, l'influence de la littérature expérimentale et l'esthétique des films pornographiques américains.⁵

1 Ohnuki-Tierney (Emiko) : « Les kamikazes japonais : des étudiants d'élite », propos recueillis et traduits Laurent Testot, juillet 2007. Ohnuki-Tierney est anthropologue à l'université du Wisconsin.

2 Pinguet (Maurice) : *op. cit.*, p. 250.

3 Être sexuellement excité par une tragédie, comme un accident de voiture, est une paraphilie qui porte le nom de « symphorophilie ». L'« Autassassinophilie » correspond au fait d'être excité par la possibilité de mourir.

4 Pinguet (Maurice) : *op. cit.*, p. 189.

Les kamikazes suivent le « *jibaju* », terme qui « désignait ces suicides offensifs par auto-explosion, et tous les écoliers du Japon connaissaient les noms des trois héros qui, le 20 février 1932, lors des combats de Shanghai, s'étaient précipités, chargés de longs bambous tout bourrés de dynamite, pour ouvrir une brèche dans les barbelés chinois »¹, preuve d'un lien qui relie ces suicidaires entre eux, d'une mythologie nouvellement structurée avec ses héros et ses martyrs, une tradition orale et écrite qui devra se perpétuer – c'est précisément ce que fait Vaughan lorsqu'il recrée l'accident de James Dean à bord de sa Porsche 550 Spyder : « James Dean died of a broken neck and became immortal... », explique-t-il à James et Helen. L'immortalité, la délivrance, intervient au moment où le cycle est finalement brisé ; au moment où l'existence cesse et interrompt la réplique de nouveaux accidents dans des véhicules identiques². Ainsi les derniers mots prononcés dans le film, cet espoir évidemment morbide que porte James regrettant, à voix haute, de ne pas avoir trouvé la mort sur la route : « Maybe the next one, darling... Maybe the next one... ». La mort volontaire correspond à la volonté illusoire de maîtriser son destin, mettre fin à la répétition karmique qui finit par détruire les personnages les uns après les autres et les positionne dans les pas d'un autre – le cascadeur Colin Seagrave interprète James Dean tandis que Vaughan joue le rôle de son ami et mécanicien Rolf Wütherich qui mourra lui-même dans un accident de la route des années plus tard. Il n'y a donc qu'une façon de tromper la mort : la devancer, accepter, comme le postule le manuel de pilotage distribué aux kamikazes japonais pendant la guerre, de « totalement ignorer sa vie matérielle », ce qui est encore confirmé par le fait que les personnages que filme Cronenberg soient fascinés par la vitesse et non par l'automobile même. Aussi le cinéaste confirme-t-il avoir donné une voiture « ennuyeuse » à Ballard.

La cruauté peut-elle donc seule vaincre le temps et l'oubli ? À l'insensible, à l'incessante dissipation du devenir, l'homme oppose une destruction solennelle, coûteuse et mémorable : au pourrissement, le sacrifice. Ainsi les rites primitifs cautérisent leurs signes sur la chair adolescente.³

En jouant ces rôles, Vaughan bouleverse le cours du temps et met à distance le « pourrissement » ; chaque détail de l'accident est respecté, jusqu'aux vêtements et aux accessoires. En actualisant l'accident ([Vaughan:]

5 Les personnages, par exemple, font rarement l'amour face à face ; cette atmosphère bien particulière aura une influence considérable sur certains clichés de Formento+Formento, dont la série *Crash* photographiée en 2015 à Mérida, au Mexique.

1 Pinguet (Maurice) : *op. cit.*, p. 253.

2 Après son premier accident, par exemple, Ballard rachète exactement le même véhicule, ce que ne manque pas de lui faire remarquer le personnage de Remington.

3 Pinguet (Maurice) : *op. cit.*, p. 188.

« The year, 1955; the day, September 30th; the time: Now. »), le tout sans nostalgie ou distance parodique, la performance artistique, avec ses spectateurs, son éclairage professionnel, rejoint une autre performance, celle du kamikaze dont le geste est lui-même reproduit par ses camarades, et dont l'exemple inspire de nouveaux suicides rituels. Vaughan célèbre la jeunesse à jamais préservée de James Dean, mort à 24 ans, et convoque l'esprit de l'acteur, son énergie, de la même manière que le personnage de Jamie Graham ressent la présence des pilotes morts dans les habitacles des Zero de l'aérodrome de Hungjao.

Le suicide comme « volonté de tragédie »¹, pour citer M. Pinguet à propos du suicide (« seppuku » ou « incision de l'abdomen »²) de Yukio Mishima le 25 novembre 1970, scelle, à jamais, la fusion de l'Homme et de la machine dans l'inconscient, dans la « grande » comme dans la « petite » histoire, les morts désormais rangées avec le mythe, les biographies, les articles de journaux et autres commémorations. La voiture comme prothèse permet ici de reprendre la parole, de s'exprimer, de signifier – y compris par le biais de la violence – dans un univers que Cronenberg filme comme accablé par l'incommunicabilité :

Une âme trop ardente se consume et s'éteint, ne survivant pas à ses espoirs trompés : Werther, Emma Bovary, Anna Karénine.³

Le lien est particulièrement fort entre ces pilotes et les personnages mis en scène par Cronenberg. En effet, tous vont à l'encontre de la fonction même de leur véhicule. Les Buicks 58 qui remplacent les avions Mitsubishi A6M, ne mettent pas en valeur les quelconques talents d'un pilote, son « art » ou encore l'excellence de la machine – le personnage qu'interprète James Spader n'est ni Michael Delaney ni Dominic Toretto⁴ – celle-ci n'a plus pour fonction de transporter d'un point géographique fixe à un autre, d'autant plus que l'Amérique du Nord que filme Cronenberg est dépouillée de presque tout signe géographique et semble neutre, anonyme⁵. Le véhicule n'a de valeur qu'en ligne droite. Déjà dans *Fast Company*, les dragsters s'opposaient sur des pistes et non sur des circuits, et la recreation de l'accident de James Dean par Vaughan se résume à la rencontre de deux trajectoires rectilignes. Le conducteur ou pilote cherche ici la vitesse, une

1 *Ibid.*, p. 304.

2 *Ibid.*, p. 367.

3 *Ibid.*, p. 278.

4 Personnages de pilotes qu'interprètent Steve McQueen et Vin Diesel respectivement dans *Le Mans* (1971) et *Fast & Furious* (2009).

5 Quelques indices, comme des affiches dans le bureau de Ballard ou les plaques d'immatriculation des véhicules indiquent que nous sommes bien à Toronto, Ontario.

trajectoire qui doit le mener au point d'impact, toujours en mouvement – Cronenberg prend soin de ne jamais décélérer le rythme de la trajectoire par l'emploi de ralentis. L'idée même de voyage est entièrement évacuée, de la même manière que les kamikazes pouvaient piloter des appareils dont les réservoirs ne permettaient pas de revenir à la base, ou des avions à peine en état d'effectuer un dernier vol. Aussi est-il logique que les premières images du film ne soient pas celles de voitures, mais d'avions, et que l'hôpital dans lequel James Ballard se remet de son premier accident soit réservé aux accidents aériens⁶ (à relier à la thématique du non-lieu – aéroports, stations-service, échangeurs... – omniprésente dans *Crash*).

Le véhicule et ses occupants forment en ce cas une seule et même entité dont la destination finale est bel et bien l'anéantissement. C'est toute la voiture que le spectateur doit considérer comme un nouvel appendice, le signe d'une transformation symbolique et d'une cyborgisation des personnages qu'on retrouve couramment dans l'imaginaire japonais, en particulier par le biais du « *mecha* » comme prolongement du pilote humain jusque dans ses terminaisons nerveuses – voir *Shin Seiki Evangelion* d'Hideaki Anno ou *Pacific Rim* de Guillermo del Toro, 2013.

Conclusion

De nombreux films de Cronenberg posent, en effet, la question de la fusion de l'organique et de l'inanimé. Le personnage de Max Renn (James Woods) dans *Videodrome* (1983), d'Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) dans *eXistenZ* (1999) fusionnent tous avec plus ou moins de réussite avec la machine, et ce jusqu'à s'abîmer dans la maladie mentale. Cronenberg décrit ici des personnages en quête d'une « Nouvelle Chair » devenue objet de dialogue et d'exposition, une chair libérée des contingences humaines, de la fragilité, de l'inefficacité d'un corps limité par des impératifs biologiques, génétiques. Difficile, en ce cas, de déterminer avec certitude si la machine sert de prothèse à l'Homme, ou si Cronenberg s'ingénie à filmer le contraire : une machine qui prendrait l'individu comme extension – ou moteur d'hybridation.

Avec *Crash*, le metteur en scène renoue avec une Asie qui n'a de valeur esthétique que dans le fantasme. Cette Asie, le réalisateur nous en avait

6 C'est également à l'aéroport que travaille la Dr. Helen Remington, et Catherine apprend elle-même à piloter. Takayuki Tatsumi fait le lien entre les personnages de *Crash* et les kamikazes japonais dans « Which Way to Coincidence? A Queer Reading of J. G. Ballard's *Crash* », *Full Metal Apache. Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*, pp. 86-92.

donné un avant-goût avec *M. Butterfly* (1993), où il s'attachait à déconstruire les stéréotypes d'un continent trop souvent observé à travers le prisme de l'explorateur occidental. *Crash*, où l'Asie semble paradoxalement absente ou, du moins, effacée, est, sans doute son film le plus « oriental ». Cet orientalisme, Cronenberg l'a tiré de l'expérience de l'écrivain J. G. Ballard, né en Chine et, surtout, fasciné par un Japon fantasmé entre érotisme et violence. Avec *Crash*, le cinéaste poursuit son exploration du thème de la fusion entre l'Homme et la machine. Et si les prothèses y sont omniprésentes, avec ces personnages cabossés, meurtris par leurs accidents successifs, c'est bien la voiture qui prend, céans, la fonction de prothèse type, développement philosophique et sociocritique d'une société orientale dans laquelle la mort est strictement codifiée. L'œuvre de Cronenberg s'inscrit, dès lors, dans un questionnement typiquement asiatique quant à la place de l'Homme dans une société technologique ultra-consumériste, bien à l'opposé des préceptes bouddhiques ; un questionnement que l'on retrouve communément dans les œuvres de cinéastes tels que Sogo Ishii ou encore Shinya Tsukamoto, et dont l'œuvre de Maurice Pinguet nous offre une lecture non plus historique, mais prophétique.

Remerciements

Noëlle Batt, Lucien Salomon. Diane A. Jean-Marie Gleize pour sa capacité à faire croire que tout ce qui est compliqué peut être simple ; Aurélien Gleize pour sa capacité à faire croire que tout ce qui est simple peut être compliqué.

Bibliographie sélective

Bibliographie primaire

- Ballard (James Graham) : *Crash*, London, Jonathan Cape, 1973.
_____ : *Empire of the Sun*, New York, Simon & Shuster, 2005 [1984].
_____ : *Miracles of Life*, New York, Fourth Estate, 2008.
Barthes (Roland) : *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957.
Cronenberg (David) : *Consumed*, New York, Scribner, 2014.
Gibson (William) : *Virtual Light*, New York, Spectra, 1994.
Girard (Agnès) : *L'Imaginaire érotique au Japon*, Paris, Albin Michel, 2006.
Grunberg (Serge) : *David Cronenberg* (nouvelle édition augmentée), Paris, Cahiers du Cinéma / Collection "Auteurs", 2002.
Lemaire (Gérard-Georges) : *Burroughs*, Paris, éditions Artefact, 1986.

- Marx (Karl) : *Introduction à la critique de l'économie politique*, Paris, L'Altiplano, 2008.
- Pinguet (Maurice) : *La Mort volontaire au Japon*, Paris, Tel Gallimard, 1984.
- _____ : *Le Texte Japon : introuvables et inédits*, Paris, Éditions du Seuil, 2009.
- Roberts (Adam) : *Science Fiction*, London, Routledge, 2002.
- Tatsumi (Takayuki) : *Full Metal Apache. Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*, Durham and London, Duke University Press, 2006.
- Thomas (Benjamin) : *Le Cinéma japonais d'aujourd'hui : Cadres incertains*, Rennes, PU Rennes / Le Spectaculaire, 1995.
- Vidal (Ricarda) : *Death and Desire in Car Crash Culture. A Century of Romantic Futurisms*, Oxford, Peter Lang Oxford, 2013.

Ouvrages collectifs

- Quasimodo n° 7 : *Modifications corporelles*, Montpellier, Quasimodo & Fils, Printemps 2003.
- Re/Search # 12, *Modern Primitives*, San Francisco, RE/Search Publications, 1989.
Directeur ?
- Baxter (jeannette), Wymer (Rowland) (eds.) : *J. G. Ballard: Visions and Revisions*, New York, London, Palgrave Macmillan, 2012.
- Cronenberg (David), Rodley (Chris) : *Cronenberg on Cronenberg* (revised edition edited by Chris Rodley), London / Boston, Faber and Faber, 1992.
- Pompon (Géraldine), Veronneau (Pierre) (dir.) : *David Cronenberg : la beauté du chaos*, Paris / Condé-sur-Noireau, Cerf-Corlet, 2003.
- Willoquet-Maricondi (Paula) (ed.) : *Framing the World: Explorations in Ecocriticism and Film*, Charlottesville, Virginia, University of Virginia Press, 2010.

Ouvrages universitaires

- Amiard (Jean-François) : *L'Hybridation, de nouvelles formes cinématographiques amenées par les dernières technologies dans l'esthétique des films. Musique, musicologie et arts de la scène*, Thèse de Doctorat en Langues, Litt. et Civil. des Sorbonne nouvelle – Paris III, 2010. Thèse consultable en ligne à l'adresse :
<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01579387/document>
- Becker (Christophe) : *L'Influence de William S. Burroughs dans l'œuvre de William Gibson et Genesis P-Orridge*, Thèse de Doctorat en Langues, Litt. et Civil. des pays anglophones, sous la dir. de N. Batt, Univ. Paris VIII, 2010.
- Bourse (Anne) : *Archiver, machiner, hériter. La mémoire et ses techniques dans la littérature occidentale des XX^e et XXI^e siècles*, Thèse de Doctorat en Littérature Générale et Comparée, sous la dir. de T. Samoyault, Université Paris VIII, 2009.

- Lavaud (Gaël) : *Optimisation robuste appliquée au crash automobile*, Thèse de Doctorat de l'École Centrale de Lyon sous la direction de M. L. Jezequel, 2007.
- Vincent (Frédéric) : *L'Artiste-curateur. Entre création, diffusion, dispositif et lieux. Art et histoire de l'art*, Université Panthéon-Sorbonne – Paris I, 2016.

Articles en ligne

- Bonnaud (Frédéric) : « Entretien David Cronenberg – "Crash" – 07/96 », *Les Inrockuptibles*, juillet 1996, article disponible à l'adresse :
<https://www.lesinrocks.com/1996/07/17/cinema/actualite-cinema/entretien-david-cronenberg-crash-0796-11233431/>
- Haraway (Donna) : « Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle », traduction de Marie-Hélène Dumas, Charlotte Gould et Nathalie Magna, in *Manifeste cyborg et autres essais : sciences – fictions – féminismes*, Paris, Exils éditeurs, pp. 29-92. Article disponible à l'adresse :
<https://hybristheatre.files.wordpress.com/2010/08/manifeste-cyborg.pdf>
- Holliday (Mike) : « Taking the Top Off His Skull: The Genesis of J.G. Ballard's *Crash* », *ballardian.com*, mis en ligne le 28 mars 2017. Disponible à l'adresse :
<http://www.ballardian.com/taking-the-top-off-his-skull-the-genesis-of-j-g-ballards-crash>
- Nathan (John) : « Beauty's Kamikaze », mis en ligne le 23/01/07. Disponible à l'adresse :
<https://pen.org/beautys-kamikaze/>
- Rose (Steve) : « David Cronenberg: analyse this », *The Guardian*, 05/02/12, article disponible à l'adresse :
<https://www.theguardian.com/film/2012/feb/05/david-cronenberg-dangerous-method-interview>
- Schmidt (Jérôme) et Noteris (Émilie) : « David Cronenberg "Mécanique du désir" », mis en ligne le 29/03/09. Article disponible à l'adresse :
<https://laspirale.org/texte-212-david-cronenberg-mecanique-du-desir.html>
- Ohnuki-Tierney (Emiko) : « Les kamikazes japonais : des étudiants d'élite », propos recueillis et traduits Laurent Testot, juillet 2007. Article disponible à l'adresse :
https://www.scienceshumaines.com/les-kamikazes-japonais-des-etudiants-d-elite_fr_21099.html
- Tookey (Christopher) : « Crash Review by Chris Tookey ». Disponible à l'adresse :
<http://www.movie-film-review.com/devFilm.asp?ID=3154>
- _____ : « 'One of the most repellent movies I have ever seen': Film critic Christopher Tookey on a worrying trend fuelled by lily-livered censors », mis en ligne le 11/12/12. Article disponible à l'adresse :
<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2246161/Human-Centipede-2-One-repellent-movies-I-seen-says-Christopher-Tookey.html#ixzz59GfxMHAR>

Filmographie sélective

- Bartel (Paul) : *Death Race 2000*, 1975.
Carpenter (John) : *Christine*, 1983.
Cohen (Rob) : *Fast & Furious*, 2001.
Cokeliss (Harley) : *Crash*, 1971.
Del Toro (Guillermo) : *Pacific Rim*, 2013.
Godard (Jean-Luc) : *Week-End*, 1967.
Katzin (Lee H.) : *Le Mans*, 1971.
King (Stephen) : *Maximum Overdrive*, 1986.
Labarthes (André S.) : *David Cronenberg: I Have to Make the Word Be Flesh*, 1999.
Lucas (George) : *1:42.08*, 1966 ; *Herbie* (avec John Golding), 1966.
Miller (George) : *Mad Max*, 1979.
Six (Tom) : *The Human Centipede II*, 2011.
Spasojevic (Srdjan) : *A Serbian Film*, 2010.
Spielberg (Steven) : *Duel*, 1971 ; *Empire of the Sun*, 1987.
Tsukamoto (Shinya) : *Tetsuo: The Iron Man*, 1989.
Cronenberg (David) : *Stereo*, 1969 ; *Crimes of the Future*, 1970 ; *Fast Company*, 1979.
_____ : *The Brood*, 1979 ; *Videodrome*, 1983 ; *The Dead Zone*, 1983.
_____ : *The Fly*, 1986 ; *Dead Ringers*, 1988 ; *Naked Lunch*, 1991.
_____ : *M. Butterfly*, 1993 ; *Crash*, 1996 ; *eXistenZ*, 1999.
_____ : *A Dangerous Method*, 2011 ; *Cosmopolis*, 2012.

Documents vidéos / audios en ligne

« BALLARD talks about crash », vidéo disponible à l'adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=zA4IxkpXomY>

« David Cronenberg 1997 Dutch TV with Dutch subtitles Cronenberg talking about 'Crash', about ordinary cars and about Ferraris », vidéo disponible à l'adresse :

https://www.youtube.com/watch?v=NghH_oLXAtQ

« David Cronenberg—Red Cars—Book trailer », vidéo disponible à l'adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=o-FTq2eorKw>

« David Cronenberg on Andy Warhol (2006) », podcast à écouter à l'adresse :

http://www.ubu.com/sound/warhol_cronenberg.html

**Un imaginaire
en pleine exploration**

—

**Être, agir, sentir,
exprimer**

Un homme hypermédiatique : des cas d'hypervision dans l'imaginaire merveilleux-scientifique

Flore Hopkins

Doctorante – Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne (ED441)

Chercheuse invitée – Bibliothèque Nationale de France

(Département des sciences et techniques)

« Vision extrarétinienne », « métagnomie », « troisième œil »... les expressions et néologismes se multiplient au début du XX^e siècle pour désigner la capacité de l'œil humain à repousser les limites du visible, à capter ce qui est soustrait au regard, selon qu'il soit caché, dissimulé ou parfaitement invisible. Au même moment se déploie un genre littéraire méconnu, qui ambitionne de donner un point de vue nouveau sur le monde familier du lecteur, en lui présentant les menaces et les ravissements de la science : le « merveilleux-scientifique »¹. Ce regard neuf est métaphorisé dans l'intrigue romanesque par la capacité hyperscopique du personnage. Il est en effet tour à tour capable de voir au-dedans des êtres et des pensées, de voir au-delà du visible ou encore de voir l'envers du monde.

Si, à la même époque, de nombreux médiums sont dits « extralucides » ou « clairvoyants », dotés de métagnomie ou de cryptesthésie, le héros du récit merveilleux-scientifique n'est pas doté d'un don qu'il a reçu à la naissance ou dont il a été gratifié par une force surnaturelle. Ses capacités hors du commun lui sont conférées par une intervention chirurgicale, l'ajout d'une prothèse, l'exposition à un agent scientifique qui cause chez lui une mutation ou, le plus souvent, l'utilisation d'un média imaginaire. De nombreux personnages, à ce titre, se présentent comme des êtres « machinés » dans l'imaginaire merveilleux-scientifique, leur valant le surnom d'hommes « hypermédiatiques ». Cette expression, empruntée à

1 Hopkins (Fleur) : « Écrire un conte à structure savante : apparition, métamorphoses et déclin du récit merveilleux-scientifique dans la production de Maurice Renard » ; idem : « Généalogie et postérité du merveilleux-scientifique (1875-2017) : apparition, déformations et complexité d'une expression », pp. 241-60.

Mireille Berton¹, sert à désigner comment la figure du médium, entre spiritisme et modernité, embrasse des fonctions médiatiques cumulatives. En tant que média d'enregistrement et de communication, ce dernier reçoit et émet comme un poste de radio ou un télégraphe le message des esprits ; il rejoue une phrase à la manière d'un phonographe en répétant les messages qui lui sont confiés. Nous proposons dans le présent article d'appliquer cette appellation aux héros des récits merveilleux-scientifiques, qui fusionnent en partie ou en totalité avec des médias, réels ou imaginaires, afin d'amplifier leurs capacités.

Maurice Renard, dès son texte-manifeste de 1909 sur le merveilleux-scientifique, évoque le devenir optimisé de l'homme, désireux d'améliorer les capacités qu'il possède déjà (nage, course, vision) ou de se doter de capacités artificielles (vol). À ce titre, le mouvement merveilleux-scientifique explore des thèmes propres au trans- ou au post-humanisme. Le thème du surhomme, tout d'abord, est récurrent dans le genre merveilleux-scientifique et peut prendre plusieurs formes : il peut être le fruit d'une mutation et incarner le prochain stade de l'humanité, ou résulter des expérimentations scientifiques d'un savant ambitieux pour repousser les limites de l'homme ou créer une armée à sa solde. Dans le roman *On vole des enfants à Paris*² de Louis Forest (1908), un grain de radium, le Flaxium, implanté dans le cerveau de simples enfants permet de faire d'eux des surhommes. Dans la réédition du *Miracle du professeur Wolmar* (1910) de Guy de Téraumont, réintitulée pour l'occasion *L'homme qui peut tout* (1913), le cerveau d'un criminel est nettoyé afin d'en faire un être supérieur.

Les savants merveilleux-scientifiques sont aussi capables de créer la vie, de la prolonger indéfiniment ou de la ramener dans un cadavre³. Dans *L'Œuf de verre* (1912) de Jean de Quirielle, le professeur Pancrace cultive des hommes artificiels par ectogénèse dans un œuf de verre qui donne son nom au roman. La machine se présente, sur la couverture dessinée par Charles Atamian, comme un œuf translucide et électrique, capable de « transfuser la vie ». Pour leurs intrigues, les auteurs ne se sont pas seulement inspirés des travaux de Darwin sur l'évolution des êtres, ils s'intéressent aussi à l'électrothérapie de Jacques-Arsène D'Arsonval et au galvanisme de Luigi Galvani qui, en animant le corps de courants électriques, font espérer des vertus curatives ou génératrices de vie.

1 Berton (Mireille) : « Le médium spirite ou la magie d'un corps hypermédiatique à l'ère de la modernité ».

2 Forest (Louis) : *Le voleur d'enfants ? un reportage sensationnel, roman extraordinaire*. Forest (Louis) : *On vole des enfants à Paris, roman extraordinaire*.

3 Messac (Régis) : « L'Homme artificiel », pp. 276-8.

Dans *Les secrets de monsieur Synthèse* (1888-1889) de Louis Bousсенard, le mystérieux Synthèse souhaite créer en accéléré l'évolution de l'homme, de la bactérie au stade le plus évolué. D'autres récits spéculent sur la possibilité de devenir immortel par la technologie, poussant les rêves d'hybridation du docteur Lerne de Maurice Renard à son terme : Alex Pasquier, dans *Le secret de ne jamais mourir* (1913) assimile le corps à un système d'horlogerie. Il suffirait alors d'en changer les pièces pour s'assurer l'immortalité.

Parmi toutes les améliorations qui s'offrent au corps humain, l'une d'elles touche à l'extension des sens et à l'accessibilité à l'invisible. « Qu'appelle-t-on l'invisible ? Ce n'est pas ce qui ne peut être vu, mais ce que nous ne pouvons voir avec nos yeux. »¹ Pour remédier à la faiblesse des sens humains, plusieurs solutions se présentent aux auteurs merveilleux-scientifiques. Il est possible de distinguer quatre moyens d'atteindre l'hypervision dans les récits merveilleux-scientifiques, avec une fusion plus ou moins progressive avec un média optique :

- les « hommes hybrides », d'abord, reçoivent une greffe optique qui intègre l'œil d'un animal à un corps humain pour lui permettre de capter des zones du spectre qui lui étaient auparavant inconnues ;
- les « hommes augmentés » reçoivent une amélioration non plus organique, mais technologique, un implant qui étend leurs capacités ;
- les « hommes remédiés » fusionnent cette fois totalement avec le média sur lequel ils prennent modèle et deviennent des émetteurs, des récepteurs et des appareils révélateurs ;
- le « posthumain », enfin, dépasse la condition d'être humain en développant de nouveaux sens, tel celui de la glande pinéale, pour accéder à une vision extrarétinienne.

L'homme hybridé : les hommes à vision animale

Bernard Andrieu parle d'« homme hybridé »² pour désigner la manière dont certains hommes mélangent dans leur structure le biologique au technologique. Certains personnages merveilleux-scientifiques reviennent à l'étymologie du mot « hybride », qui désignait en latin le petit du sanglier et de la truie, c'est-à-dire un produit de sangs mêlés. De même, certains hommes connaissent une amélioration de taille en recevant un membre ou un organe d'origine animale.

1 J. C. ingénieur : « Les Radiations », p. 218.

2 Andrieu (Bernard) : « L'homme hybridé : mixités corporelles et troubles identitaires », pp. 31-5.

Plusieurs avancées importantes sont faites en matière de greffes au début des années 1900 et alimentent cet imaginaire : Alexis Carrel, formé par une brodeuse, met au point la triangulation et parvient, dès 1902 à greffer le cœur d'un chien au niveau de son cou. Le fantasque Serge Voronoff, qui considère le singe supérieur à l'homme, étudie en Égypte les eunuques et les bienfaits supposés de la castration. De retour en France, il réalise diverses greffes de testicules de singe sur l'homme, pour redonner vigueur et travaille dans les années 1920 à l'introduction de testicules de singes dans le scrotum des hommes.

Maurice Renard, lecteur de *L'Île du docteur Moreau* d'Herbert G. Wells, auquel il dédie son premier roman phare, consacre un certain nombre de ses romans et contes à des récits de greffe, un thème qu'il partage avec d'autres auteurs à la même époque. Dans *Le Docteur Lerne, sous-dieu* (1908), Otto Klotz, dissimulé dans le corps du docteur Lerne, réalise des greffes de cerveaux pour échanger les personnalités et atteindre ainsi l'immortalité. Plutôt que de recourir à la transmission de pensées ou à l'échange de personnalités, le roman de Renard utilise le modèle typiquement merveilleux-scientifique et Grand-Guignol de la greffe de cerveaux. Nicolas de Vermont découvre que l'ancien assistant de son oncle, du nom d'Otto Klotz, a pris possession du corps de ce dernier en échangeant leurs cerveaux, mais qu'il a aussi réalisé de nombreuses greffes contre nature, entre des animaux d'espèces différentes ou d'ordres du vivant incompatibles. Le héros se retrouve même temporairement prisonnier dans le corps d'un taureau ! L'ambition de Klotz est claire : accéder à l'immortalité en trouvant comme dernier refuge le corps rutilant d'une voiture.

L'une des questions importantes posées par le transhumanisme – résonnant fortement avec les textes proposés à l'étude – est de savoir ce qui tient de la prothèse (supplémentation du corps humain, car défaillant) et ce qui devient un organe supplémentaire du porteur (fusion de la prothèse avec le porteur). Ce thème de la greffe invasive, qui prend le contrôle de celui à qui elle est destinée, devient particulièrement récurrent. Parmi toutes les greffes réalisées sur les malheureux cobayes des romans merveilleux-scientifiques, une en particulier retient notre attention : la greffe oculaire. Avant les travaux de Théodore Koppannyi sur les greffes oculaires interspèces¹, les écrivains merveilleux-scientifiques rêvent déjà de réaliser de tels prodiges dans l'espace de leurs romans. Le thème de la greffe d'une paire d'yeux d'animaux est favorisé par les recherches qui sont réalisées à la même époque sur la vision animale.

1 Dr Bouquet (Henri) : « Peut-on greffer un œil humain ? », p. 40.

La vision animale : biomimétisme et biohacking

Dans *Technoprog*¹, Marc Roux et Didier Cœurnelle font le constat suivant :

À ce jour, la quasi-totalité des matériels utilisés pour améliorer l'environnement sensoriel est conçue pour pallier un handicap, c'est-à-dire pour remplacer ou compléter un organe sensoriel déficient. Presque personne ne souhaite se faire implanter la capacité d'une abeille de voir les couleurs, l'ouïe d'un chat, l'écholocalisation d'une chauve-souris. Avoir des sens non humains serait d'une utilité relativement limitée.

Pour autant, ils notent des incursions de la part du *bio-hacking* pour ressentir les champs magnétiques ou des impulsions électriques. L'acquisition d'une vision animale est clairement identifiée comme une forme d'augmentation des sens humains dans l'espace merveilleux-scientifique. Ainsi doté d'une paire d'yeux prélevée sur un animal, l'homme devient capable de voir les infrarouges comme les reptiles à vision thermique ou les ultra-violetts comme une minuscule fourmi. Il ne s'agit plus alors d'augmenter les capacités naturelles de l'homme, comme peuvent le faire une paire de lunettes posée sur le nez ou une loupe portée à la main (prothèses optiques), mais bien de donner à voir quelque chose qui était autrefois totalement invisible au regard.

Les premiers yeux auxquels les auteurs de merveilleux-scientifique portent un intérêt marqué sont ceux des insectes. Ils sont dits « composés » ou à « facettes ». Chaque facette renvoie une image au cerveau, à la manière d'une mosaïque. Han Ryner, dans une sorte de conte philosophique nommé *L'homme-fourmi*, développe longuement les teintes violacées qui se dévoilent au héros, après sa transformation en formicidé.

La nyctalopie est une autre attribution optique seule réservée aux animaux. En 1866, le physiologiste Max Schultze détermine que les cônes permettent de capter la vision des couleurs, tandis que les bâtonnets permettent la vision nocturne. Pour faciliter leur vision nyctalope, les animaux possèdent certains arrangements oculaires dont sont dépourvus les hommes. Leur pupille est élargie, afin d'y faire rentrer le maximum de lumière et les yeux sont souvent géants. La rétine est aussi plus épaisse. Enfin, une surface réfléchissante au fond des yeux permet de renvoyer la lumière. À ce titre, certains auteurs merveilleux-scientifiques imaginent des hommes capables de voir la nuit, comme les animaux. Le prolifique Jean de La Hire invente en 1910 le personnage de Léo Saint-Clair, sorte de justicier

1 Roux (Marc) et Cœurnelle (Didier) : *Technoprog, le transhumanisme au service du progrès social*, p. 28.

surnommé le Nyctalope, qui est doté d'un cœur artificiel. Personnage surhumain, il bénéficie aussi d'une paire d'yeux capables de voir dans la nuit. C'est dans *L'assassinat du Nyctalope* que Jean de La Hire raconte brièvement comment son héros a été doté de sa supervision. Blessé par des espions bolchéviques alors qu'il tentait de récupérer les plans d'une invention qu'ils avaient subtilisée à son père (le Radian Z, un capto-projecteur d'ondes électromagnétiques capable d'attirer, de contrôler et d'emmagasiner les ondes de T. S. F), il acquiert alors cette vision nocturne. Le scénariste Serge Lehman, en collaboration avec le dessinateur Gess, a poétiquement tenté de mettre en bande dessinée cette vision nocturne, qui prend des teintes verdâtres ; à l'inverse, aucun dessinateur de l'époque (Gontran Ronsan, Gino Starace, H. Fournier notamment), parmi tous ceux qui ont réalisé les couvertures pour les éditions successives des aventures du Nyctalope, n'a tenté de représenter cette fascinante faculté.

La capacité de voir la nuit crée un certain engouement chez les lecteurs du feuilleton qui, selon le journal *Le Comœdia*, écrivent à Jean de La Hire pour connaître la démarche à suivre pour être dotés d'une telle vision améliorée. Cet intérêt pour la nyctalopie nourrit aussi la plume d'autres auteurs merveilleux-scientifiques, qui imaginent cette fois des hommes-félins, auxquels on aurait greffé des yeux de chats.

Œil de chat

Bien avant que des *biohackers* du groupe *Sciences for the Masses* s'injectent dans l'œil une solution liquide à base de chlorure de césium (CsCl) pour voir la nuit, les yeux de chat fascinent les auteurs du merveilleux-scientifique. Les chats sont capables de « voir la nuit » grâce au nombre important de bâtonnets, les cellules de la rétine sensibles à la lumière, mais aussi à la couche réfléchissante derrière leur rétine, du nom de *tapetum lucidum*.

Guy de Téraumont, sous le pseudonyme de Captain George, imagine dans *L'homme aux yeux de tigre*¹ (1924) une terrible expérience de greffe d'œil de félin, qui dure plusieurs mois afin que la liaison entre les nerfs optiques et les nouveaux yeux soit faite. Elle est appelée de ses vœux par le lieutenant Buxley qui désire obtenir les yeux de l'animal qui a tué sa bien-aimée : « Vous m'enlèverez les yeux et les remplacerez par ceux de cet animal ! »²

1 Captain George (pseudonyme de Guy de Téraumont) : *L'Homme aux yeux de tigre*.

2 Le lecteur découvre à l'issue de la nouvelle que la jeune femme n'a pas été tuée, mais espérait ainsi échapper aux avances de Buxley. L'amoureux est d'ailleurs tué accidentellement, car il est confondu avec un tigre.

Elle se transforme en greffe de cerveau complète dans un récit de 1928, *Martha l'Espagnole*³. Dans le récit de Téramond, le héros porte des lunettes épaisses qui empêchent de deviner ses yeux jaunes carnassiers⁴, dessinés par Henry Armengol sur la couverture de la réédition titrée *Martha l'Espagnole* (Fig. 1). C'est le même accessoire de dissimulation, bleuté cette fois, qui est utilisé par Roger Francis Didelot, dans *L'homme aux yeux de chat*⁵ (1934). Le récit, paru dans la revue *Lectures pour tous*, met en scène Maurice Langlade, un personnage nyctalope. Grâce aux yeux qu'un médecin lui a greffés, il commet tranquillement crimes et autres larcins.



Fig. 1 *Martha l'Espagnole*
Couverture d'Henry Armengol



Fig. 2 *L'Homme aux yeux de chat*
Illustration de Raoul Serres



Fig. 3 *L'Homme aux yeux de chat*
Illustration de Raoul Serres



Fig. 4 *Miramar*
Illustration d'E. Creté

Le dessinateur Raoul Serres montre le cambrioleur coiffé de la paire de lunettes opaques (fig. 2), mais aussi caché dans l'obscurité, avec pour seules trouées lumineuses ses pupilles blanches qui réfléchissent une source lumineuse voisine (fig. 3). Félix Jobbé-Duval pour *Miramar* de Guillaume Livet, montre les yeux écarquillés de l'homme-félin, pupilles rétrécies sur la

-
- 3 Téramond (Guy de) : *L'Homme à la cervelle de tigre, grand roman d'aventures extraordinaires* ; sous le titre *Martha l'Espagnole*.
- 4 Captain George : *L'homme aux yeux de tigre*, p. 3 : « Il m'enveloppait avec des yeux terrifiants, des yeux de tigre qui, en guise de prunelles, avaient deux globes phosphorescents dont la flamme verte brillait avec un éclat impitoyable dans la nuit qui nous enveloppait, épaisse maintenant. »
- 5 Didelot (Roger-Francis) : *L'Homme aux yeux de chat*, pp. 33-80.

couverture de 1913. E. Creté, quant à lui, réalise une curieuse illustration pour *L'Illustré National* qui montre le voleur les yeux rougeoyants dans la nuit, tandis que des rayons jaunes s'échappent de ses yeux (fig. 4).

Une manière comme une autre de rebondir sur l'attrait des critiques (Pawlowski dit du feuilleton : « C'est vraiment agréable pour un voleur de voir la nuit sans être vu. »¹) puisque si la silhouette du malfaiteur est parfaitement sombre et soustraite aux regards, ses yeux éclairent comme deux phares dans la nuit :

Donc mon Miramar est comme les oiseaux de nuit et les chats ; il se meut dans les ténèbres, il se dirige dans l'obscurité comme nous à la clarté du jour ; de telle sorte qu'il voit ses victimes et que ses victimes ne le voient pas.²

L'homme hybride, fruit de la rencontre entre un corps humain et une greffe – dans de nombreux cas une greffe oculaire comme nous l'avons présenté –, peut aussi rivaliser avec l'homme augmenté.

L'homme augmenté : le média implanté

« Homme augmenté, humanité diminuée », c'est derrière ce titre polémique que Philippe Baqué publie un ouvrage critique sur le transhumanisme en octobre 2017. Il est nécessaire de revenir au terme employé. L'homme en question est-il créé de toutes pièces, réparé, amélioré ou transformé ? Cette interrogation provient de la forme nouvelle sous laquelle se présentent maintenant les innovations possibles pour l'homme, capable d'utiliser les biotechnologies à son compte (prothèses réparatrices et expansives, « exosomatization », biomatériaux, machines qui remplacent des organes, transplantation d'organes). Par « homme augmenté »³, le courant transhumaniste désigne habituellement la capacité d'un homme à s'améliorer et à dépasser ses capacités par l'utilisation de moyens, de techniques et de procédures technologiques, biologiques et chimiques.

Dans un article consacré aux débuts de l'imaginaire scientifique, Danielle Chaperon remarque que « [l']invention de véritables "sixièmes sens" est l'une des spécialités de la seconde moitié du XIX^e siècle et du début du XX^e. Ils sont légion dans les œuvres de J.-H. Rosny aîné, par exemple, ou de Maurice Renard, grandes figures du roman merveilleux scientifique

1 Pawlowski (Gaston de) : « La Semaine Littéraire », p. 3.

2 Livet (Guillaume) : *Miramar. L'Homme aux yeux de chat*, p. 4.

3 Bateman (Simone), Gayon (Jean) : « De part et d'autre de l'Atlantique : *enhancement*, amélioration et augmentation de l'humain », pp. 31-5.

français. »¹ Ce sixième sens, nous l'avons vu, peut être le fruit d'une exogreffe. Il peut aussi provenir de l'implantation d'un appareil technologique.

Une fabuleuse opticerie : technologies de réparation oculaire

Bernard Stiegler² utilise le concept d' « épiphylogénèse » pour désigner l'utilisation d'outils artificiels par l'homme pour s'adapter à son environnement, tandis que Michel Serres parle d' « exodarwinisme »³ pour désigner l'externalisation des moyens d'adaptation. De nos jours, la médecine progresse à grands pas pour corriger certaines pathologies oculaires, selon qu'elles touchent au fond de l'œil ou aux problèmes de réfractions oculaires : le laser permet de remodeler la cornée du patient ; la greffe cellulaire permet de renouveler les cellules pigmentaires à l'aide de cellules souches embryonnaires, directement injectées dans la rétine ; l'implant électronique, ou rétine bioartificielle tente de prendre la place des photorécepteurs défectueux de la rétine et transforme les sensations lumineuses qu'il capte en message électrique envoyé au cerveau ; l'injection d'un « gène-médicament » permet de soigner directement certaines dégénérescences en stimulant la production d'une protéine lacunaire ; les ultrasons baissent la pression intraoculaire en fermant le corps ciliaire qui produit trop d'humeur aqueuse, et sont donc capables de détruire le glaucome, qui normalement entraîne la destruction du nerf optique... De même, après la Première Guerre mondiale, de nombreuses recherches sont entreprises sur une forme d'œil bionique, dans l'espoir de permettre aux aveugles de recouvrer la vue en transformant une information visuelle en impulsions électriques ou sonores. Jagades Chunder Bose travaille dès 1896 sur une manière de transformer les ondes électriques en ondes lumineuses, tandis qu'en 1916 le Phonopticon du docteur Brocou transforme des lettres captées par la lumière en son.

Voir l'électricité: des électroscopes à la place des yeux

Plusieurs savants ont travaillé sur la greffe oculaire : Hans Przibram a par exemple greffé des yeux sur le dos de salamandres ou a tenté de remplacer les globes oculaires de rats aveugles, tandis que Sadema Ochi aurait greffé un œil sur un être humain. Jérôme Goffette⁴, Peter Sloterdijk¹ et Gilbert Hottois² ont développé le concept d' « antropotechnie » (formé sur le grec, *anthropos*,

1 Chaperon (Danielle) : « La science animée : vulgarisation et littérature de fiction », pp. 58-74.

2 Stiegler (Bernard) : *Technics and Time*, 1 : The Fault of Epimetheus.

3 Serres (Michel) : *Hominescence*.

l'être humain et *technè*, la technique), plus restreint qu'*human enhancement* (qui embrasse toutes les augmentations humaines, y compris le digital) pour désigner « l'activité visant à modifier l'être humain en intervenant sur son corps, et ceci sans but médical »³ et ainsi intégrer dans son giron des pratiques normalement laissées de côté par l'expression américaine (pilule, contraception, chirurgie esthétique). Un célèbre texte de Maurice Renard permet d'illustrer ce concept. En 1921, celui-ci publie dans la revue *Je sais tout*, le récit *L'homme truqué*. Le texte de Renard s'ouvre sur la mort du docteur Bare, sur lequel on retrouve des feuillets épars faisant le récit des soins procurés à son ami Jean Lebris, un homme aux capacités étonnantes. Blessé pendant la Première Guerre mondiale, il a été le sujet de troublantes expériences scientifiques. Rendu aveugle par le fait de gaz chimiques, il devient le cobaye du savant Prosope. Fasciné par la plasticité des sens, ce savant cherche à donner de nouvelles manières de voir à ses patients. Prosope imagine, par exemple, pouvoir relier le nerf optique, non plus à un œil, mais à un autre organe. Le savant veut aller encore plus loin : il espère développer un sixième sens chez l'homme, en dépassant la supplémentation par les instruments optiques (microscope, télescope, radiographie). Le nerf optique de Jean Lebris étant intact, il lui suffit de brancher sur celui-ci un capteur qui enverra le message à traduire sous la forme d'impulsions électriques. Jean Lebris reçoit ainsi des yeux « électroscopes », qui lui permettent de voir l'électricité : il est capable de visualiser le champ électromagnétique qui émane des individus.

Le docteur Bare, ami de Jean Lebris, s'étonne qu'il puisse s'agir d'un implant oculaire fixe et pense plutôt à des prothèses oculaires, destinées à garder le globe intact en attendant de recevoir une prothèse adaptée. Il s'étonne que le corps étranger ne puisse pas être enlevé, puisqu'il devrait en résulter une forte inflammation. Ses questionnements lors de l'auscultation montrent son inquiétude face au corps augmenté, dans lequel un média serait implanté, ferré dans la chair.

L'homme truqué est particulièrement salué pour sa capacité à dépeindre un monde nouveau, normalement soustrait aux sens humains, au point que Renée Dunan recommande de lui attribuer un Goncourt.

4 Goffette (Jérôme), *Naissance de l'anthropotechnie* ; Goffette (Jérôme) : « Anthropotechnie : cheminement d'un terme, concepts différents », pp. 104-16.

1 Sloterdijk (Peter) : *La Domestication de l'être*.

2 Hottois (Gilbert) : *Species Technica*.

3 Goffette (Jérôme) : « De l'humain réparé à l'humain augmenté : naissance de l'anthropotechnie », p. 85.

C'est dans un décor de crime et d'amour, l'histoire d'un être auquel on a remplacé les yeux (brûlés) par des électroscopes qui, reliés à la rétine et transformant les oscillations, traductions des variations électriques en sensations visuelles, ne voit des choses que leur état électro-magnétique. Cela se traduit par un domaine inédit de connaissance décrit avec un art précieux.¹

L'implant oculaire a pour rôle premier de substituer le sens de la vue qui ne pouvait plus être actif, le soldat ayant perdu ses yeux sur le champ de bataille (lui redonner, rétablir sa vue). Il se révèle être pourtant, malgré lui, une augmentation de la vision, car, non seulement Jean Lebris recouvre la vue, mais il voit aussi maintenant d'une manière nouvelle (vision de l'électricité et découverte d'un nouveau monde invisible). L'électroscopie a pour but de stimuler directement le nerf optique et ceci faisant, lui permet de capter des sensations lumineuses et non plus des images.²

Jean Lebris, notamment, découvre une peuplade invisible, qui évolue sous la forme d'orbites autour des êtres humains. Les êtres qui sont autour de lui sont invisibles aux autres personnages, non pas parce qu'ils sont dissimulés par un corps opaque (auquel cas, l'utilisation des rayons X aurait suffi à révéler leur présence), mais parce que la sensibilité des organes sensoriels du commun des mortels n'est pas suffisante pour les percevoir. Pour rendre visible ce monde électrique, il ne s'agit pas d'augmenter

l'excitation ou de convertir les propriétés de l'objet visé, mais plutôt d'amplifier ce signal pour entrer dans un nouveau dispositif de visualisation. Les êtres électriques sont invisibles aux yeux des autres hommes, mais ils sont rendus visibles par les yeux-électroscopes.



L'intervention de l'implant électrique, comme « augmentation », et non plus seulement comme « réparation oculaire », est soulignée par la splendide couverture réalisée par Louis Bailly pour les éditions Pierre Lafitte en 1923 (fig.5).

Fig. 5 *L'Homme truqué*
Couverture de Louis Bailly

1 Dunan (Renée) : « Prix Littéraires », p. 11.

2 Renard (Maurice), *op. cit.*, p. 340 : « J'ai remplacé vos yeux par des façons d'électroscopes très perfectionnés. Ils perçoivent du monde l'aspect électrique ils n'en perçoivent pas d'autre et, naturellement, votre nerf optique vous traduit cet aspect sous forme de luminosités. ».

Le soldat, tenant une canne d'aveugle et portant sa main ouverte comme pour se prémunir d'un choc, voit flotter tout autour de lui des orbes lumineux. Si ces cercles colorés rappellent les nombreuses photographies de Baraduc sur la prétendue force odique dégagée par les êtres vivants, elle est aussi étroitement liée aux recherches sur la vision subjective, puisqu'à la fin des années 1880 les physiologistes prennent en compte la possibilité de percevoir des phénomènes lumineux, qui n'existent pas autre part que dans l'œil de celui qui les perçoit. Sur la couverture de *L'homme truqué*, les bulles colorées peuvent alors s'apparenter aux frottements de paupière et autres phénomènes de sensations subjectives de lumière. En effet, la rétine, lorsqu'elle est stimulée, électrisée, malmenée, ne répond pas par de la douleur, mais par la production d'une image lumineuse.

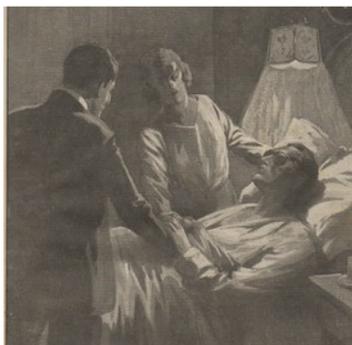


Fig. 6 et 7 *L'Uomo truccato* – Illustrations de R. Salvadori ?

Si les illustrations internes de l'édition de 1923 ont un intérêt moindre, puisqu'aucune d'entre elles ne se risquent à représenter la vision fabuleuse du héros, on ne peut pas en dire autant de sa parution en 1924 dans le journal italien *Il Romanzo Mensile*, qui représente à plusieurs reprises le regard de Jean. *Il Romanzo Mensile* (fig. 6 et 7), tout comme les illustrations de Rzewuski (fig. 8), parues en 1921 dans la première publication de *L'homme truqué* dans *Je sais tout*, se posent la question de la manière de figurer un aveugle voyant. Bien que les yeux du héros soient parfaitement vides d'expression, et que dans ses orbites se loge un appareil comparé une pelote capillaire recouverte d'émail, la profondeur de ses traits suggère qu'il voit aussi bien, sinon mieux, que son entourage. Les lunettes qu'il porte pour masquer son regard déroutant¹, comparé à celui d'une statue, sont chaque

1 Renard (Maurice), *op. cit.*, p. 324 : « Qu'on imagine une statue antique aimée ; qu'on représente une belle tête de marbre levant ses paupières sur le globe uni de ses yeux sans prunelles... »

fois habilement travaillées par les dessinateurs pour leur donner un aspect avant-gardiste. Prosope réalise pour lui des lunettes capables de stopper les radiations, car même quand ses paupières sont closes, il ne peut échapper aux manifestations lumineuses qui l'assaillent. Salvadori ne représente pas de branche, mais seulement deux cercles épais, qui s'encastrent dans la face, tandis que Rzewuski détourne ce qui semble être des lunettes utilisées sur le front par les soldats (fig. 9), mais aussi les masques avec lesquels on recouvrait les yeux meurtris des combattants après l'exposition aux redoutables gaz toxiques à base de chlore ou de phosgène.

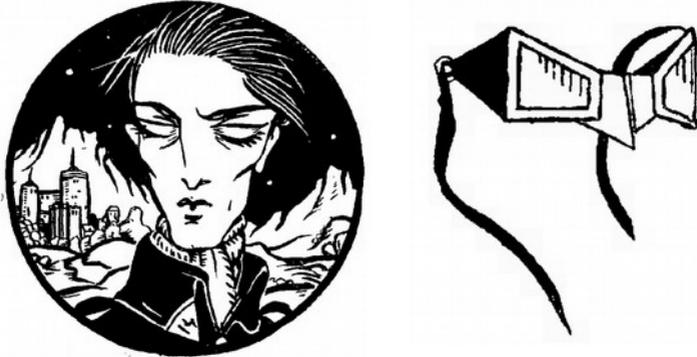


Fig. 8 et 9 *L'Homme truqué* – Illustrations de Rzewuski

Ainsi, les dessinateurs mettent un soin particulier à représenter la paire de lunettes qui est portée par Jean pour dissimuler son regard phosphorescent, mais aussi n'être plus assailli par les ondes électromagnétiques. Démobilisés par les mystérieux électroscopes, qui ne sont figurés autrement que par le regard vide du héros, ils mettent l'accent sur cette autre prothèse oculaire, mobile, pour signifier que la vision de Jean a été améliorée par une technologie humaine. De manière sensible, la question de la fusion avec l'appareil technologique est déroutante pour les illustrateurs, tout comme pour le docteur Bare, qui ne pourra jamais radiographier les yeux de son ami, subtilisés à la fin du récit. Renard souligne la manière dont Jean est devenu un appareil technologique de pointe puisqu'à de nombreuses reprises, dissimulé derrière le mur de la salle d'examen de Bare, il ausculte à distance les malades, il pratique un « examen électroscopique » pour discerner une quelconque maladie, qui serait invisible aux sens et aux appareils médicaux trop limités du médecin.

Dans d'autres récits du corpus merveilleux-scientifique, le héros ne reçoit pas un média qui se substitue à sa vue défaillante, mais devient tout entier cet appareil ou ce dispositif optique.

L'homme remédié : le média fusionné

Bare, l'ami de Jean Lebris, soulignait son malaise à l'idée que le rescapé soit un homme « truqué », c'est-à-dire qu'il porte des « dispositifs secrets » ou qu'il prétende être ce qu'il n'est pas (c'est-à-dire un homme ayant une vue commune). L'idée de trucage se rapporte aussi à la notion de « bricolage », introduite par Jérôme Goffette¹ pour désigner l'idée d'un corps modulaire, que son propriétaire peut faire évoluer à l'envi, terme qui inclut aussi les nécessaires tâtonnements qui accompagnent ces modifications corporelles. Il est possible d'aller plus loin encore dans l'idée d'un agencement incongru d'éléments disparates et modulables, et de la superposition du technologique au biologique, en empruntant à l'archéologie des médias le terme de « remédiation », que nous proposons comme suite logique au « bricolage » de Goffette. Il servira à désigner certains héros merveilleux-scientifiques dotés de capacités technologiques hors du commun, comme s'ils avaient totalement fusionné avec la machine sur laquelle ils prennent modèle.

Hilaire de Barenton dans son ouvrage *La science de l'invisible ou le Merveilleux et la science moderne*² parle d'une « science nouvelle [qui] vient de naître. Son objet est précisément ces régions de l'invisible, où l'œil de l'homme jusqu'à ce jour n'a pénétré que par intervalles et avec effrois ». Il désigne par là les différentes découvertes relatives aux rayons permettant de voir au travers des corps opaques (rayons X, rayons Sagnac, rayons Becquerel...). À l'époque de Marie Curie, le radium devient un ressort fictionnel de choix pour certains récits merveilleux-scientifiques et sa découvreuse fait parfois office de personnage de romans : Guy de Téraumont, dans *L'homme qui voit à travers les murailles* (1913), « fantaisie d'anticipation scientifique »³ s'inspire des travaux de Giesel, d'Himstedt et de Nagel sur le radium et les aveugles. Ces chercheurs ont en effet mis en évidence que les aveugles dont la rétine est intacte ont une sensation lumineuse quand on approche du sel de radium de la paupière close. Guy de Téraumont imagine dans cet ouvrage que Lucien Delorme reçoit un grain de radium dans son pansement chirurgical, qui le rend capable de voir à travers

1 Goffette (Jérôme) : *Naissance de l'anthropotechnie*.

2 Barenton (Hilaire de) : *La science de l'invisible ou le Merveilleux et la science moderne*, p. 9.

3 Reboux (Paul) : « Guy de Téraumont », p. 1.

les corps opaques. Il se trouve pris malgré lui dans une sombre affaire criminelle, qu'il aide à résoudre grâce à sa vision hors norme :

Cette parcelle de radium a été entraînée, charriée par le torrent circulatoire. Le choc violent de votre chute l'a localisée dans votre cerveau, à l'extrémité de quelque vaisseau en cul-de-sac. Votre crâne est devenu un appareil radiographique. Vous voyez avec des rayons X !¹

L'auteur décrit les moments d'effolement du héros, qui aperçoit des squelettes et se croit en présence de revenants alors qu'il vient d'être doté d'une vision perçante. Pour voir à nouveau normalement, il lui faut mettre un obstacle réfractaire aux rayons X entre le monde extérieur et ses yeux². Fait intéressant et qui donne son titre au roman : les murailles deviennent pour lui comme des écrans radioscopiques :

Il avait vu, derrière la muraille, comme un écran radioscopique, deux squelettes pénétrer dans la chambre voisine »³

Si Lucien Delorme est porté en triomphe pour son aide à la résolution du crime, sa destinée s'avère infiniment funeste : le radium va détruire progressivement des portions de son cerveau, au point de le laisser débile, et bientôt son corps entier, devenu radioactif, mettra en danger ses proches. Lucien meurt dans une explosion.

Plusieurs couvertures ont été réalisées pour donner à voir la vision radiographique du héros. Celle de Ferenczi, la plus célèbre, montre le héros plaqué contre une muraille, regardant à travers un mur de briques, devenu écran de radioscopie (fig. 10). Une autre de Tallandier, peu connue, montre une multitude de rayons s'échappant des yeux du héros, pour signifier que rien ne résiste au pouvoir pénétrant de son regard. L'interprétation la plus réussie du phénomène de vision à travers les corps opaques est celle de R. Salvadori, réalisée pour le n° 9 de la revue *Il Romanzo Mensile* en sept. 1915 (fig. 11). Le héros, pupilles verdâtres sur yeux blanchis, semble regarder au travers de la couverture du numéro, comme s'il jetait un regard inquisiteur au lecteur lui-même.

La fusion totale avec le média peut même entraîner la disparition de la vue, à mesure que le héros merveilleux-scientifique développe une autre manière de voir, qui n'a plus besoin d'utiliser l'organe visuel.

1 Téramond (Guy de) : *L'homme qui voit à travers les murailles*, p. 261.

2 *Ibid.*, p. 4 : « C'était mon pince-nez, c'était la vitre du fiacre, c'étaient les carreaux de la loge qui avaient rendu forme humaine aux passants, aux habitants des maisons, à Marise, à la concierge ; mais aussitôt que je ne les regardais plus à travers ce protecteur si fragile et si simple à la fois, ils redevaient pour moi des squelettes horribles. »

3 *Ibid.*, p. 4.

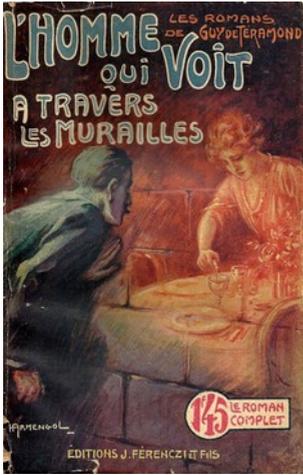


Fig. 10 *L'Homme qui voit à travers les murailles*
Couverture d'Henri Armengol

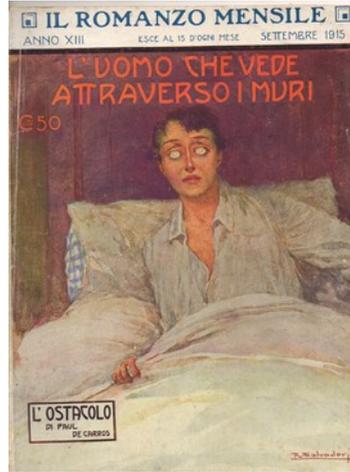


Fig. 11 *L'Uomo che vede attraverso i muri*
Couverture de R. Salvadori

Le posthumain aveugle : vision extrarétinienne

De nombreux cas, dans les études métapsychiques, traitent de patients capables de voir sans les yeux (fig. 12), perceptions sans objet réel : somnambulisme de Puységur par exemple, et hypnose de Braid. Dans les années 1923, un certain nombre d'articles sérieux paraissent au sujet de la vision dite « extrarétinienne », ou « vision paroptique », qui consiste à voir sans le secours des yeux, généralement par la peau (« vision cutanée »). Cette faculté est rapportée avec intérêt par les journaux, qui pensent voir là le témoignage d'un phénomène scientifique encore imparfaitement compris. L'intérêt montré pour cette faculté singulière provient de la préexistence de cette interrogation dans le cadre des études métapsychiques, sous le terme de « cryptesthésie ».



Fig. 12 E. Vuillermoz, « La vision sans yeux », *Je sais tout*, 15 avr. 1923, p. 227.

Voir sans les yeux

Le Professeur Farigoule (Jules Romains) a réalisé une série d'expériences, poursuivant son mémoire publié en 1920 aux éditions de la Nouvelle Revue Française, prouvant que son sujet était capable de percevoir autrement que par le sens de la vision en utilisant son « sens paroptique ». Un objet violemment éclairé, comme la lame d'un couteau, était parfaitement percevable par son patient aveugle, qui effectuait même un geste de défense pour n'être pas frappé par l'objet contondant. Selon Farigoule, la peau est composée d'ocelles, des organes miniatures comprenant un corps réfringent, une rétine oculaire et une fibre optique, qui participe à imiter le fonctionnement de l'œil. Persuadé que tous les hommes, même voyants, possèdent cet organe, Farigoule a multiplié les expériences avec des patients dont les yeux sont dissimulés. Il demande au sujet de tenir entre ses mains un « guignol » (une cassette fermée, mais vivement éclairée de l'intérieur) et d'y apposer une partie de son épiderme pour percevoir l'objet qui se trouve à l'intérieur (forme, couleur).

L'anophtalmie ou l'absence d'organe de vision chez l'homme est un phénomène rare, qui est communément classé avec la cyclopie dans les cabinets de tératologie. Plusieurs explications lui sont trouvées : arrêt de développement, kyste ou inflammation pendant la période intra-utérine. Un certain nombre de textes merveilleux-scientifiques imaginent que les hommes du futur seront dépourvus d'yeux. Le thème de l'anophtalmie est étroitement lié à celui des terres creuses. René Duchesne dans *Terre d'épouvante* raconte que des êtres des cavernes sont progressivement devenus aveugles, mais qu'ils ont surdéveloppé leurs autres sens :

Et ces dix êtres séparés du monde des vivants, ces dix vivants enterrés dans cette immense tombe, condamnés à une presque totale obscurité, sentirent leur vue s'affaiblir... leurs enfants, eux, nés dans cette obscurité, perdirent la nécessité de voir. Sentir, palper leur suffisaient. Et, avec le temps, leurs descendants nés de parents à la vie atrophiée, naquirent aveugles !

L'un des textes les plus célèbres rapportant un phénomène d'anophtalmie, et qui a connu de très nombreuses rééditions successives, est *Les Habitants de la grande caverne*¹ de Léon Groc, plus connu sous le titre de *La cité des ténèbres*. Les illustrations réalisées par Maurice Toussaint montrent des hommes dépourvus d'yeux (fig. 13), vivement éclairés, par contraste, par les torches des explorateurs des cavernes. Le dessinateur crée un amusant face à face qui ne dévoile que les faces aveugles des hommes des

¹ Groc (Léon) : *Deux mille ans sous la mer* ; sous le titre *Les Habitants de la grande caverne*.

cavernes, alors que les aventuriers sont chaque fois montrés de dos ou dans l'ombre.



Fig. 13 *Les Habitants de la grande caverne* – Titre de Maurice Toussaint
Le Petit inventeur, n° 143, 8 déc. 1925, p. 3.

Conclusion

Ainsi, notre étude a permis d'identifier certaines relations des hommes et de leurs médias, qui permettent d'éclairer l'idée d'augmentation prothétique dans l'imaginaire merveilleux-scientifique, en mettant en évidence l'idée d'un homme « hypermédiatique » : des « hommes hybrides » qui ont bénéficié d'une greffe optique, souvent d'origine animale ; des « hommes augmentés » qui sont dotés d'une amélioration technologique, sous la forme d'un implant oculaire ; des « hommes remédiés » qui fusionnent avec le média et assument les fonctionnalités d'une machine ou d'un dispositif optique, comme un appareil de radioscopie ou un poste radio ; le « posthumain » qui développe de nouveaux sens, comme celui de la glande pinéale ou la vision paroptique, pour accéder à une vision extrarétinienne.

Bibliographie

- Andrieu (Bernard) : « L'homme hybridé : mixités corporelles et troubles identitaires », in Kleinpeter (Édouard) (dir.) : *L'humain augmenté*, Paris, CNRS Éditions, 2013, pp. 31-35.
- Barenton (Hilaire de) : *La science de l'invisible ou le Merveilleux et la science moderne*, Paris, Librairie Bloud et Cie, 1903.
- Bateman (Simone) et Gayon (Jean) : « De part et d'autre de l'Atlantique : enhancement, amélioration et augmentation de l'humain », in Kleinpeter (Édouard) (dir.) : *L'humain augmenté*, Paris, CNRS Éditions, 2013, pp. 31-35.
- Berton (Mireille) : « Le médium spirite ou la magie d'un corps hypermédiatique à l'ère de la modernité », colloque international Machines. Magie. Médias, Centre Culturel International de Cerisy-la-Salle, 24 août 2016.
- Dr Bouquet (Henri) : « Peut-on greffer un œil humain ? », *Je sais tout*, 15 fév. 1922, p. 40.

- Bousсенard (Louis) : *Les secrets de Monsieur Synthèse*, illustrations de Charles Clérice, *La Science illustrée*, du n° 15, 10 mars 1888, au n° 63, 9 février 1889.
- Captain (George) : *L'homme aux yeux de tigre*, *Journal des Voyages*, nouvelle série, n° 1, 16 oct. 1924.
- Chaperon (Danielle) : « La science animée : vulgarisation et littérature de fiction », Atallah (Marc), Jaccaud (Frédéric), Valéry (Francis) (dir.) : *Souvenirs du futur : les miroirs de la Maison d'ailleurs*, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes, 2013.
- Didelot (Roger-Francis) : *L'homme aux yeux de chat*, *Lectures pour tous*, n° 5, 1934, pp. 33-80.
- Duchesne (René) : *Terre d'épouvante*, couverture d'Henry Armengol, *Voyages et Aventures*, n° 178, Paris, J. Ferenczi et Fils, 1936.
- Dunan (Renée) : « Prix Littéraires », *La Pensée française*, n° 15, 25 nov. 1921, p. 11.
- Forest (Louis) : *Le voleur d'enfants ? un reportage sensationnel, roman extraordinaire*, *Le Matin*, n° 8156, 25 juin, au n° 8246, 23 sept. 1906 ; *On vole des enfants à Paris, roman extraordinaire*, couverture anonyme, *Le Livre national rouge*, n° 17, Paris, Jules Tallandier, 1908.
- Goffette (Jérôme) : *Naissance de l'anthropotechnie. De la biomédecine au modelage de l'humain*, Paris, Vrin, 2006.
- Goffette (Jérôme) : « Anthropotechnie : cheminement d'un terme, concepts différents », *Alliage*, n° 67, oct. 2010, pp. 104-116.
- Goffette (Jérôme) : « De l'humain réparé à l'humain augmenté : naissance de l'anthropotechnie », in Kleinpeter (Édouard) (dir.) : *L'humain augmenté*, Paris, CNRS Éditions, 2013, p. 85.
- Groc (Léon) : *Deux mille ans sous la mer*, illustrations d'A. Vallet, *Sciences et Voyages*, du n° 239, 27 mars, au n° 247, 22 mai 1924.
- Groc (Léon) : *Les habitants de la grande caverne*, illustrations de Maurice Toussaint, *Le Petit Inventeur*, du n° 140, 17 nov. 1925, au n° 150 (et dernier paru), 26 janvier 1926.
- Hopkins (Fleur) : « Écrire un conte à structure savante : apparition, métamorphoses et déclin du récit merveilleux-scientifique dans la production de Maurice Renard », *ReS Futurae*, n° 11, 2018, mis en ligne le 20 juin 2018, consulté le 4 mai : <https://journals.openedition.org/resf/1296>
- Hopkins (Fleur) : « Généalogie et postérité du merveilleux-scientifique (1875-2017) : apparition, déformations et complexité d'une expression », in Lanuque (Jean-Guillaume) : *Dimension merveilleux scientifique*, tome 4, Encino, Black Coat Press, 2018, pp. 241-260.
- Hottois (Gilbert) : *Species Technica*, Suivi d'un *Dialogue philosophique autour de Species Technica vingt ans plus tard*, Paris, Vrin, 2002.
- J. C. ingénieur : « Les Radiations », *La Nature*, n° 1214, 5 sept. 1896, p. 218.
- La Hire (Jean de) : *L'assassinat du Nyctalope*, « Le Livre rouge », Paris, La Renaissance du livre, 1933.
- Livet (Guillaume) : *Miramar. L'homme aux yeux de chat*, illustrations d'E. Creté, *L'Illustré National*, à partir du n° 36, 3 septembre 1911-1912.

- Livet (Guillaume) : *Miramar. L'homme aux yeux de chat*, couverture de Félix Jobbé-Duval, « Les Romans mystérieux », Paris, Jules Tallandier, s.d., (circa 1913).
- Messac (Régis) : « L'Homme artificiel », *La Science moderne*, 1928, pp. 276-278.
- Pasquier (Alex) : *Le secret de ne jamais mourir*, illustrations de Cuyck, dans le recueil *Le secret de ne jamais mourir*, « Le Roman scientifique », Paris et Bruxelles, Éditions Polmoss, s.d., (1913).
- Pawlowski (Gaston de) : « La Semaine Littéraire », *Comœdia*, n° 2314, 1er fév. 1914, p. 3.
- Quirielle (Jean de) : *L'œuf de verre*, couverture de Charles Atamian, « Les Récits Mystérieux », Paris, Albert Méricant, 1912.
- Reboux (Paul) : « Guy de Téra mond », *Paris-Soir*, n° 561, 18 avril 1925, p. 1.
- Renard (Maurice) : *L'homme truqué*, illustrations d'A. Rzewuski, *Je sais tout*, n° 183, 15 mars 1921.
- Renard (Maurice) : *L'homme truqué*, couverture de Louis Bailly, « Idéal-Bibliothèque », Paris, Pierre Lafitte, 1923.
- Renard (Maurice) : *L'Uomo truccato*, illustré par R. Salvadori ?, *Il Romanzo Mensile*, n° 2, févr. 1924.
- Renard (Maurice) : *Le docteur Lerne, sous dieu*, couverture de Joseph Hémar d, Paris, Crès, 1908.
- Roux (Marc) et Cœurnelle (Didier) : *Technoprog, le transhumanisme au service du progrès social*, Limoges, FYP Éditions, 2016, p. 28.
- Ryner (Han) : *L'homme-fourmi*, couverture et illustrations d'Alexis Mérodack-Jeanneau, Paris, Éditions de la « Maison d'Art », 1901.
- Serres (Michel) : *Hominescence*, Paris, Éditions Le Pommier, 2001.
- Sloterdijk (Peter) : *La Domestication de l'être*, Paris, Les Milles et une nuits, 2000.
- Stiegler (Bernard) : *Technics and Time, 1 : The Fault of Epimetheus*, Stanford, Stanford University Press, 1998.
- Téra mond (Guy de) : *L'homme qui voit à travers les murailles*, *Excelsior*, n° 838, 2 mars, au n° 900, 3 mai, 1913.
- Téra mond (Guy de) : *L'homme qui voit à travers les murailles*, Paris, Jules Tallandier, 1913.
- Téra mond (Guy de) : *L'homme qui voit à travers les murailles*, Paris, Ferenczi et Fils, 1923.
- Téra mond (Guy de) : *L'Uomo che vede attraverso i muri*, illustré par R. Salvadori ?, *Il Romanzo Mensile*, n° 9, septembre 1915.
- Téra mond (Guy de) : *Le miracle du professeur Wolmar*, Paris, Éditions du Monde illustré, 1910 ; sous le titre *L'homme qui peut tout*, Paris, M. Vernot, 1913.
- Téra mond (Guy de) : *L'homme à la cervelle de tigre, grand roman d'aventures extraordinaires*, *Le Nouveau Siècle*, du 12 mai au 6 août 1926 ; sous le titre *Martha l'Espagnole*, couverture d'Henri Armengol, « Les Grands Romans », n° 60, Paris, Éditions J. Ferenczi et Fils, 1928.

Toucher les autres pour s'augmenter soi-même

Du concept de Cyborg de Donna Haraway à la figure de la télépathe chez Ayerhdal

Anaïs Choulet

*Doctorante – CNRS – EVS, UMR 5600
Université Jean Moulin Lyon 3 – Université Claude Bernard Lyon 1*

Avertissement

Dans la mesure où le Cyborg est une figure importante des féminismes anti-dualistes et anti-différentialistes, les substantifs et les adjectifs pour le qualifier sont non genrés dans ce texte, et l'ensemble de cette étude est rédigé au genre neutre. Il s'agit de faire l'expérience de la non binarité syntaxique et d'échapper à la bicatégorisation genrée de la grammaire française. Pour cela, l'article adopte le lexique proposé par Alpheratz¹, sauf pour ce qui est des pronoms personnels singuliers et pluriels de la troisième personne « iel » et « iels », qui disposent d'une plus grande lisibilité que ceux proposés par le lexique en question.

Bien souvent, le Cyborg est convoqué dans le champ de la philosophie des techniques ou de la philosophie du vivant, plus rarement dans celui de la philosophie de la perception. Pourtant, cet article entend se saisir des potentialités offertes par cette hybride archétypale de la science-fiction. Il entend explorer les pistes ouvertes par ce concept à la fois politique et esthétique et ce, d'une part, pour critiquer les catégories dans lesquelles les corps humains sont habituellement classés, et, d'autre part, pour repenser le principe de relationnalité qui accompagne la fabrication des identités personnelles.

¹ <https://www.alpheratz.fr/linguistique/genre-neutre/>, consulté le 18/01/2019

Parce qu'iel nous invite à repenser le corps et ses interactions, parce qu'iel nous permet de dépasser certaines dichotomies traditionnelles et structurelles de la pensée occidentale, læ Cyborg interroge la fonction et l'enjeu de la perception. De fait, iel questionne en même temps la place des corps dans la production de la connaissance et la conséquence de cette même connaissance à l'endroit des corps. C'est pourquoi læ Cyborg est tantôt unx allia, tantôt une arme des luttes et des pensées féministes ; pour peu qu'on l'extraie des affres de l'individualisme postmoderne dans lesquels iel est parfois maintenu.

En bref, cet article entend mettre en avant la portée féministe de læ Cyborg. Et pour ce faire, nous allons parcourir ce concept harawayien à l'aune d'une nouvelle d'Ayerdhal intitulée « Vieillir d'amour »¹. Il s'agit tout simplement de tirer les leçons de la cyborgisation de la pensée, en donnant consistance à la réflexion philosophique, au moyen d'une expérience esthétique, en l'occurrence littéraire. Il s'agit par ailleurs de reconquérir les « espaces méprisés »² du monde corporel, en mobilisant certaines pratiques perceptives dénigrées, en l'occurrence celles qui relèvent du toucher. Car, à l'instar de læ Cyborg, le toucher reconfigure bel et bien les frontières des corps. Ainsi la télépathe de la nouvelle d'Ayerdhal a-t-elle recours aux voies tactiles pour exercer son pouvoir ; est-ce là un hasard ?

Cyborg et féminismes

« Cyborg plutôt que déesse » clame Sam Boursier lorsqu'il préface le désormais incontournable *Des singes, des cyborgs et des femmes* de Donna Haraway en 2009, et lorsqu'il nous explique comment celle-ci a « révolutionné la science et le féminisme »³. Parce qu'iel est présentæ comme une « figure subjective alternative »⁴, læ Cyborg permet de surmonter les apories du féminisme blanc et bourgeois de la deuxième vague, qui s'enlise dans le différentialisme et l'universalisme. Au tournant des années 1990 et 2000, la pensée féministe *mainstream* est en effet accusée de vouloir, non seulement ériger au rang d'universelle l'expérience pourtant restreinte des

1 Ayerdhal : « Vieillir d'amour », pp. 21-34, in *Scintillements – Intégrale des nouvelles*, Éd. Au diable vauvert, 2016. Cette nouvelle est publiée auparavant dans le recueil *La Logique des essais*, Paris, J'ai Lu, pp. 275-290.

2 Haraway (Donna) : *Manifeste des espèces de compagnie. Chiens, humains et autres partenaires*.

3 Boursier (Sam/Marie-Hélène) : Préface », in Haraway (Donna) : *Des singes, des cyborgs et des femmes*. La réinvention de la nature, p. 4.

4 *Ibid.*, p. 9

femmes occidentales issues des classes moyennes et ce, sans rendre compte de l'hétérogénéité de toutes ces femmes non blanches, non valides, non hétérosexuelles, non bourgeoises, etc., mais aussi de théoriser et de reproduire la bicatégorisation sexuée des corps et ce, sans prendre en compte la diversité des anatomies périnéales à la naissance ou bien des reconfigurations corporelles au cours de l'existence. Parce qu'iel est amené à dépasser les dichotomies traditionnelles (masculin/féminin, nature/culture, machine/organisme, etc.), læ Cyborg est un formidable outil de braconnage théorique et d'invention politique. D'où peut-être son succès auprès de certains courants féministes postmodernes et/ou poststructuralistes.

Læ Cyborg, en tant qu'alliance de l'organique et de l'inorganique, en tant qu'association du biologique et du mécanique, en tant que rencontre de l'humain et du non humain, est la figure de proue de l'anti-dualisme. Iel propose en effet de rompre avec les répartitions binaires qui structurent la société occidentale, et qui participent à maintenir la domination basée sur le sexe ou le genre des individus. Læ Cyborg suggère non seulement de dépasser cette distribution hiérarchique des rôles, mais aussi d'en finir avec les identités figées et les discours essentialisants. De sorte qu'iel constitue à la fois une arme politique et un outil philosophique ; en tant que, d'un côté, iel incite au « retournement de stigmaté »¹ et que, de l'autre, iel invite à « penser contre les dualismes »². « Comme n'importe quelle technologie, un cyborg est simultanément un mythe et un outil, une représentation et un instrument, un moment figé et un moteur de la réalité sociale et imaginaire. Un cyborg existe lorsque deux sortes de frontières deviennent simultanément problématiques »³. Læ Cyborg est une forme de monstruosité puisqu'iel recompose les frontières corporelles, participant ainsi à dévaloriser le corps dans ce qu'il a d'unique, et mettant alors en scène un type d'exceptionnalité qui contrevient à l'ordre social. Cyborg se joue du paradoxe qui læ fait événement non événementiel, ou « exceptionnel normal »⁴. C'est pourquoi iel résonne fortement avec les préoccupations féministes d'une part, avec les explorations science-fictionnelles d'autre part. Avec læ Cyborg, le statut du corps, si tant est qu'il soit explicable, devient d'autant plus insaisissable. D'où la puissance de la science-fiction, qui tente de retranscrire cette problématique corporelle à travers, entre autres, des inventions technologiques.

1 Goffman (Erving) : *Stigmaté. Les usages sociaux des handicaps*.

2 Hoquet (Thierry) : *Cyborg philosophie ; penser contre les dualismes*.

3 Indermuhle (Christian) : « Manifeste cybernétique. Donna Haraway, les cyborgs et les espèces de compagnie », *Lignes*, n° 40, 2013, p. 121.

4 Goffman (Erving) : *op. cit.*

Science-fiction et toucher

Si la science-fiction interroge le corps, c'est généralement par le prisme de la technologie, c'est moins souvent par celui de la sensorialité. En effet, comment questionner le corps à partir de lui-même, soit à partir de ce qui constitue, dans l'expérience quotidienne autant que dans l'opinion philosophique, l'expérience corporelle en propre ? Il semble toujours plus aisé de faire intervenir un élément extérieur pour examiner un système prédéfini. Or, il paraît néanmoins possible d'imaginer de nouvelles frontières par l'entremise du corps lui-même, et notamment au moyen du sens du toucher ; bien que ce soit une entreprise assez marginale dans le genre.

Du côté des classiques, c'est Isaac Asimov qui s'est illustré le premier, au travers du vaisseau gravitique tel qu'il est décrit dans les chapitres initiaux de *Fondation foudroyée*¹. Lorsque le protagoniste Golan Trevise prend les commandes du vaisseau, il découvre avec ébahissement que ce dernier se connecte directement à son activité corticale, non pas par le biais des yeux comme il s'y attend, mais bel et bien par celui des mains. Au sentiment de surprise succède un sentiment d'évidence, tant la complexité de cette partie du corps, en termes de mobilité articulaire et de nombre de récepteurs nerveux, paraît en définitive révéler la complexité de l'humanité toute entière. Cependant, si l'accent est certes mis sur le toucher manuel, il n'en reste pas moins nécessaire d'avoir recours à un objet technologique manufacturé. Si l'expérience du pilotage brouille les frontières entre l'identité du pilote et l'identité du vaisseau, ce dernier demeure à tout le moins une prothèse technique et inorganique. De plus, la relation entre l'humain et la machine est limitée au bon vouloir du premier. Dès lors, peut-on dire qu'il y a cyborgisation, au sens de reconfiguration des frontières ? Il semble que non, dans la mesure où la répartition des rôles est finalement la même que d'habitude, et où les stratégies de domination ne sont nullement remises en perspective.

Dans une perspective plus originale, la nouvelle « Vieillir d'amour » d'Ayerdhal donne une tout autre consistance à l'expérience du toucher. La protagoniste de cette nouvelle est une télépathe, se définissant elle-même comme une nymphomane, et utilisant ses partenaires sexuels comme des prothèses organiques anti-âge et mnémoniques et ce, à partir d'un mécanisme haptique. En touchant, elle absorbe une part de vie, au sens à la fois biographique et physiologique du terme. Autrement dit, en touchant, elle incorpore littéralement l'autre et surpasse largement les limites de l'identité. Grâce à son toucher télépathique, elle est non seulement immortelle, mais

1 Asimov (Isaac) : *Fondation foudroyée*. Tome IV de la série *Fondation*.

aussi plurielle. Elle résume d'ailleurs cette entreprise d'absorption de la manière suivante, tel un avertissement à la fois fascinant et effrayant :

Il suffit que je vous touche et pfft... plus d'intimité. Vos petits secrets sont à moi et vous ne connaîtrez jamais rien des miens.¹

La question de l'intimité est ici centrale dans la mesure où elle met en avant le processus de co-construction identitaire à l'endroit de l'exploration tactile, soit dans la mesure où elle met en lumière la confusion des frontières à l'œuvre dans l'expérience de la réciprocité. Car, de toute évidence, nulx ne peut toucher sans être touchæ en retour.

Cyborgisation du toucher

Le toucher est un sens ambivalent et paradoxal. D'un côté il fonctionne par mouvements d'exploration successifs pour parvenir à une représentation unifiée de l'objet touché, de l'autre il donne accès à la corporéité intime d'une personne en un unique contact. D'un côté il nous informe des limites matérielles d'autrui, de l'autre il nous permet de conscientiser les nôtres. D'un côté il favorise l'interaction des corps, de l'autre il engage le sujet touchant et a des conséquences sur ce dernier ; c'est d'ailleurs ce que certaines disciples harawayiennes telles que Karen Barad et Maria Puig de la Bella Casa nomment « diffraction » ou « intro-action »². D'un côté il crée souvent les conditions d'un échange réconfortant voire plaisant, de l'autre il se transforme parfois en acte violent et intrusif, etc. Et cette liste peut se poursuivre encore. En résumé, le toucher, qu'il soit inter-humain, inter-espèce, inter-objet, insinue le trouble dans les relations autant que dans les définitions. C'est pourquoi, à l'instar de læ Cyborg, il est éventuellement une arme utile pour lutter contre les rapports de domination.

Utiliser le toucher pour agir ou pour sévir n'est alors pas un parti pris anodin, tant l'expérience tactile est source de tensions. Il s'agit néanmoins de travailler ces tensions, et de faire surgir la spécificité du toucher dans son rapport aux corps et aux concepts. Parler de cyborgisation du toucher est donc presque un pléonasme, tant ce sens joue déjà, par nature ou par construction, avec les frontières corporelles et identitaires. Il s'agit toutefois de comprendre comment l'expérience du toucher actualise, voire concrétise le concept de Cyborg.

1 Ayerdhal : *op. cit.*, p. 21.

2 Puig de la Bella Casa (Maria): « Touching technologies, touching visions ; The reclaiming of sensorial experience and the politics of speculative thinking », *Subjectivity*, n° 28, 2009, pp. 297-315.

D'une part, le toucher s'articule autour d'une réciprocité fondamentale, déjà mentionnée plus haut. Il y a donc une implication mutuelle de la personne touchante et de l'objet touché dans cette exploration sensorielle. Ceci permet de donner consistance à l'exigence de responsabilité du sujet agissant et connaissant, responsabilité que Donna Haraway appelle de ses vœux. Ceci permet en d'autres termes de rattacher le sujet touchant à son contexte, que ce dernier soit corps individuel ou corps social, et, pour paraphraser D. Haraway, de répondre de ce que nous avons appris à toucher. De fait, « L'objectivité féministe est affaire de place circonscrite et de savoir situé, pas de transcendance et de division entre sujet et objet »¹. Or, la dimension politique de Cyborg réside bel et bien dans cette responsabilisation de l'individu, à l'égard de ses actes, de ses connaissances, et des conséquences pratiques de celles-ci.

D'autre part, le toucher est un mécanisme fondé non seulement sur le mouvement, mais aussi sur l'incorporation. Par définition, l'expérience haptique associe le geste corporel et la perception tactile, laquelle concerne *stricto sensu* la perception des frottements et des changements de pression sur la peau. Autrement dit, l'expérience haptique est un processus actif quoique transitoire. Elle dépend de la capacité des récepteurs mécanosensoriels, qui sont disposés sur l'ensemble de l'enveloppe épidermique, à absorber les informations du milieu extérieur, et à les faire circuler au sein du milieu intérieur et ce, d'après un procédé sans cesse renouvelé. En effet, la perception haptique n'est ni synthétique, ni globale, mais toujours fluctuante et mobile. À ce titre, il y a une proximité entre le toucher tel qu'il est défini par les sciences cognitives, et le concept tel qu'il est utilisé par la philosophie harawayienne. Étymologiquement, « concept » provient du verbe latin « concapio, is, ire », dont le supin est « conceptum », qui désigne littéralement l'acte de prendre, d'absorber, de ramener à soi. Concrètement, l'acte de conceptualisation est un acte d'absorption, et plus précisément d'incorporation. Les idées extérieures sont intégrées à la perception corporelle. Parallèlement, l'acte de toucher est aussi un acte d'incorporation. Les *stimuli* externes sont articulés à la perception corporelle dans son ensemble. Et pour cause, le toucher est l'un des quatre composants de l'expérience somato-sensorielle, également nommée somesthésie, ce aux côtés de la perception de la température, de la douleur et de la proprioception². Or, la somesthésie est la capacité à percevoir et à conscientiser l'ensemble des mouvements intracorporels.

1 Haraway (Donna) : « Savoirs situés : la question de la science dans le féminisme et le privilège de la perspective partielle », in *Manifeste cyborg et autres essais*, pp. 116-7.

2 Lefèvre-Balleydier (A.), Gentaz (E.), Spicher (C.) : « Le toucher », *La Recherche*, n° 418, avril 2008, p. 75.

En somme, toucher et conceptualiser procèdent selon une modalité similaire, à savoir absorber les objets, qu'ils soient matériels ou intellectuels, au sein du corps. De là, il n'est pas surprenant qu'une télépathe nymphomane utilise l'expérience haptique pour s'augmenter elle-même, c'est-à-dire pour s'hybrider avec ses conquêtes sexuelles. De là, il n'est pas non plus étonnant que l'acte de toucher, tout comme celui de conceptualiser, soit une action créatrice, action elle-même génératrice de plaisir et d'euphorie. Notre télépathe s'amuse à créer des corps, des mondes, des langages, et décrit d'ailleurs cette expérience de la manière suivante :

D'abord, je m'élève doucement du désir de mon propre corps et je l'attise, je l'affine des envies qui suintent de l'autre. Et l'euphorie s'insinue, intraitable, dans mon univers noétique. Cette liesse s'accroît jusqu'à l'ubiquité parfaite des sensations nerveuses, jusqu'à ce que je sois l'un et l'autre de manière inclusive. Alors, je m'évade de ce qui est la raison et je me fragmente.¹

Érotisation de Cyborg

Du concept de Cyborg à l'expérience tactile de la télépathe, l'enjeu est de reconfigurer les frontières des corps et, partant, de subvertir les normes de l'identité autant que de la relationnalité. Il s'agit d'un côté de jouir des potentialités corporelles, lesquelles s'explorent avant tout par le biais d'interactions érotiques ; de l'autre d'assumer le pouvoir de l'érotisation, laquelle implique de comprendre le cadre politique qui sous-tend ces mêmes interactions. Autrement dit, il s'agit non seulement de se laisser porter par le plaisir généré par la confusion des frontières, mais aussi d'affirmer la responsabilité engagée dans cette expérience érotique.

Parce qu'il se joue des limites corporelles, parce qu'il incarne une forme de monstrosité fascinante, le Cyborg remet la question de la sexualité au cœur des structures sociales. En ceci, il réalise le programme féministe visant à mettre en lumière les corps et les expériences minorisées dans un premier temps, consistant à décloisonner les rôles sociaux de chacun dans un second temps. En somme :

Le concept de responsabilité, noué à celui de plaisir, est ainsi au cœur de ce qui forme le projet politique du *Manifeste cyborg*, lequel vise à articuler un certain « plaisir dans la confusion des frontières » à une certaine « responsabilité dans leur construction ».²

1 Ayerdhal, *op. cit.*, p. 254.

2 Indermuhle (Christian) : *op. cit.*, p. 123.

Et parce qu'il suggère une forme d'intimité dans les relations, parce qu'il demeure bien souvent tabou, le toucher participe à la sexualisation des expériences corporelles. Autrement dit, le toucher est partie prenante de cette démarche d'érotisation de Cyborg. Le toucher est d'ailleurs parfois considéré comme une arme sensorielle féministe, dans la mesure où il révèle le potentiel subversif du corps féminin, et insiste sur cette jouissance engendrée par la confusion des limites corporelles. En effet :

La femme, elle, se touche d'elle-même et en elle-même sans la nécessité d'une médiation, et avant tout départage possible entre activité et passivité. La femme « se touche » tout le temps, sans que l'on puisse d'ailleurs le lui interdire, car son sexe est fait de deux lèvres qui s'embrassent continûment. Ainsi, en elle, elle est déjà deux — mais non divisibles en un(e)s — qui se baisent.¹

Cependant, si Luce Irigaray expose dans cette citation la puissance critique du toucher, elle semble s'enliser dans des considérations anatomiques essentialisantes. Pour le dire autrement, l'autrice a su mettre en lumière le pouvoir érotique donc contestataire du toucher, mais a fondé son raisonnement sur des arguments fallacieux, que d'aucunes qualifieraient, à raison, de transphobes et différentialistes. Il est donc important de rappeler que la force du toucher réside, au contraire, dans sa dimension processuelle, mouvante et créatrice, et que ces dimensions permettent d'explorer le champ des possibles corporels. Il s'agit d'éviter l'écueil d'une rhétorique catégorisante, et de développer une méthodologie « diffractante ». De fait, « Loin des apories déprimantes du féminisme différentialiste (Luce Irigaray, l'horizon bouché des études « féminines » qui n'osent pas être féministes), D. Haraway a proposé une politique des différences diffractantes.²

Réinvention des corps

En conclusion, toucher et Cyborg se répondent et s'entretiennent. Ensemble, iels suscitent la création conceptuelle autant que la création corporelle, iels prennent plaisir à brouiller les limites matérielles et intellectuelles, et iels posent les bases d'une cyborgisation critique et féministe des corps. Ainsi notre télépathe nymphomane produit-elle des prothèses humaines à interface tactile avec ses conquêtes sexuelles. Ainsi expérimente-t-elle la saturation matérielle avec ses explorations haptiques. Donc loin de rompre avec la chair, son toucher renoue avec le corps-à-corps.

1 Irigaray (Luce) : « Ce sexe qui n'en est pas un », *Les cahiers du Grif*, n° 5, 1974, p. 56.

2 Boursier (Sam/Marie-Hélène) : *op. cit.*, p. 7

Elle ne cumule pas les prothèses technologiques extérieures à la réalité organique, mais redéfinit les technologies corporelles en propre. En ceci, elle échappe aux pièges des technologies dématérialisées, tant décriées par la science-fiction technocritique, et dont Alain Damasio se fait parfois le relai¹. Donc loin de clamer le transhumanisme, la télépathe d'Ayerdhal prône l'hyperintensification des relations humaines.

Toucher et Cyborg reconfigurent la relation à autrui à partir d'une double entreprise d'érotisation et de prothétisation. D'un côté, leur fonction offre la possibilité d'augmenter, voire d'intensifier, les sensations et les expériences. De l'autre, leur contact permet de saisir la portée politique et philosophique de l'hybridation. Iels abolissent les frontières dualistes, et dépassent les clivages identitaires. « Entités hybrides [...], les cyborgs sont en premier lieu fabriqués à partir de nous-mêmes et d'autres créatures organiques »². Et je me permets d'ajouter : expérience limite, le toucher nous informe en second lieu que ce que nous appelons « nous-mêmes » se nourrit d'autres créatures organiques.

« Le cyborg, comme l'animal de compagnie, est une figure politique clivée. Avec D. Haraway, les deux manifestes qui les mettent en scène se fendent dans leur propre discours parce qu'ils ne cessent sans fin d'affirmer ironiquement, et de manière jubilatoire, le mythe politique ironique qui les a produits. Pour fendre la question du politique, pour diffracter la question de l'unité, Haraway construit un trope politique, en soulignant combien elle aime le fait que « le génome humain ne peut être trouvé que dans environ 10 % de toutes les cellules qui occupent l'espace mondain que j'appelle mon corps [...]. Être un, c'est toujours devenir avec plusieurs. »³ Et la télépathe d'Ayerdhal se fait largement l'écho de cette sentence et fait même figure de modèle dans le genre. Non seulement elle se multiplie au contact des autres, mais de plus elle flirte avec une forme d'immortalité bien matérielle et ce, pour reconquérir le pouvoir qui lui est ôté dans une société patriarcale hétéronormative. En somme, la télépathe nymphomane échappe aux pièges de l'assignation et fixe les règles de la subversion. Elle devient une hybride archétypale qui n'est ni porteuse du salut de l'humanité, ni l'horizon dangereux menant à la perte de celle-ci.

1 Pesquet (Olivier) : « Que peut dire la science-fiction quand on vit déjà dans un épisode de « Black Mirror » », Entretien avec Alain Damasio, in *Tout est numérique*, France Inter, 11/08/2018

2 Boursier (Sam/Marie-Hélène) : *op. cit.*, p. 4.

3 Indermuhle (Christian) : *op. cit.*, p. 130.

Bibliographie

- <https://www.alpheratz.fr/linguistique/genre-neutre/>, consulté le 18/01/2019
- Asimov (Isaac) : *Fondation foudroyée*, trad. J. Bonnefoy, Gallimard, Paris, 2009.
- Ayerdhal : « Vieillir d'amour », pp. 21-34, in *Scintillements – Intégrale des nouvelles*, Éd. Au diable vauvert, 2016. Cette nouvelle a été publiée auparavant dans le recueil *La Logique des essais*, Paris, J'ai Lu, , pp. 275-290.
- Boursier (Sam/Marie-Hélène) : Préface », in Haraway (Donna) : *Des singes, des cyborgs et des femmes. La réinvention de la nature*, trad. O. Bonis, Éd. Jacqueline Chambon, Paris, 2007.
- Goffman (Erving) : *Stigmate. Les usages sociaux des handicaps*, trad. A. Kihm, Éd. de Minuit, Paris, 1975.
- Haraway (Donna) : « Savoirs situés : la question de la science dans le féminisme et le privilège de la perspective partielle », in *Manifeste cyborg et autres essais*, Éd. Exils, 2007.
- Haraway (Donna) : *Manifeste des espèces de compagnie. Chiens, humains et autres partenaires*, Éd. de l'Éclat, Paris, 2010.
- Hoquet (Thierry) : *Cyborg philosophie ; penser contre les dualismes*, Éd. du Seuil, Paris, 2011.
- Indermuhle (Christian) : « Manifeste cybernétique. Donna Haraway, les cyborgs et les espèces de compagnie », *Lignes*, n° 40, 2013, pp. 116-132.
- Irigaray (Luce) : « Ce sexe qui n'en est pas un », *Cahiers du Grif*, n° 5, 1974, pp. 54-8.
- Lefèvre-Balleydier (Anne), Gentaz (Édouard), Spicher (Claude) : « Le toucher », *La Recherche*, n° 418, Avril 2008.
- Pesquet (Olivier) : « Que peut dire la science-fiction quand on vit déjà dans un épisode de « Black Mirror » », Entretien avec Alain Damasio, in *Tout est numérique*, France Inter, 11/08/2018
- Puig de la Bella Casa (Maria) : « Touching technologies, touching visions ; The reclaiming of sensorial experience and the politics of speculative thinking », *Subjectivity*, n° 28, 2009, pp. 297-315.

J.G. Ballard à l'écoute du futur

La ville tympanique dans « Le Débruiteur »

Adrien Quièvre

Centre d'Étude des Arts Contemporains (CEAC, EA 3587)
Université de Lille

Le point de départ de notre réflexion est constitué par le développement actuel de nouvelles technologies d'audition augmentée (*augmented hearing*) permettant d'accroître les capacités auditives de leurs utilisateurs¹. Les promesses commerciales qui accompagnent ce nouveau type de casques d'écoute et d'oreillettes sont nombreuses : amplifier les sons les plus faibles, inaudibles en temps normal ; filtrer les bruits ambiants parasites et ainsi diminuer la pollution sonore ; isoler et amplifier uniquement la parole afin d'améliorer la communication dans les lieux bruyants ; appliquer des filtres et des effets sonores en temps direct afin de transformer ce qui est entendu ; générer des sons virtuellement et les fondre dans l'espace acoustique de l'auditeur. Ainsi, ces technologies n'ont pas pour fonction de compenser une ouïe déficiente – contrairement aux prothèses auditives – mais de multiplier et d'accroître les capacités d'une audition déjà fonctionnelle. Autrement dit, il ne s'agit pas uniquement d'entendre mieux, mais d'entendre différemment,

1 Parmi les principales : Nuheara IQBuds, Ripplebuds et Doppler Labs Here One. La seule littérature disponible à ce jour sur ces nouvelles technologies d'écoute relève des écrits journalistiques, intéressante mais finalement assez redondante et peu problématisée. Pour un tour d'horizon de ces différentes technologies, voir les articles de Metz (Rachel) : « The Coming Wave of Bionic Hearing Gadgets », <https://www.technologyreview.com/s/540236/the-coming-wave-of-bionic-hearing-gadgets/>, consulté le 7 octobre 2018 et « What It's Like to Have Super Hearing Abilities », <https://www.technologyreview.com/s/600782/review-what-its-like-to-have-super-hearing-abilities/>, consulté le 7 octobre 2018 ; O'Kane (Sean) : « Bose made earbuds that act like hearing aids », <http://www.theverge.com/circuitbreaker/2016/12/9/13900420/bose-hear-earbuds-earphones-augment-sound-app>, consulté le 7 octobre 2018 ; Banks (Lindsey) : « The Complete Guide to Hearable Technology in 2018 », <https://www.everydayhearing.com/hearing-technology/articles/hearables/>, consulté le 7 octobre 2018.

au-delà des limites de l'audition humaine. Bien que la très grande contemporanéité de ces technologies nous prive du recul nécessaire pour en étudier les usages et les effets, nous pensons qu'elles suscitent un nombre important de questionnements quant à l'évolution de nos manières d'écouter. Qu'est-ce qu'entendre par-delà les limites de l'audition humaine ? Peut-on parler d'audition surhumaine ? Quelles peuvent-être les conséquences esthétiques de ces nouvelles manières d'écouter la musique ou l'environnement sonore ? De plus, s'il existe à ce jour une littérature conséquente sur les développements passés et présents de nos manières d'écouter, la question de savoir « Comment écouter-t-on dans le futur ? » est quant à elle restée largement inexplorée dans le champ de la recherche sur le sonore¹.

Pour esquisser quelques éléments de réponse à cette question – assurément propice aux conjectures les plus folles – nous avons choisi d'interroger les imaginaires de l'écoute dans la littérature de science-fiction. Située au croisement du récit d'invention, de la réflexion philosophique et de l'anticipation, la science-fiction constitue une fabrique d'imaginaires inépuisable pour l'étude des technologies, comme l'ont notamment montré les travaux de Gilbert Hottois² ou Patrice Flichy³ sur le sujet. Pour Hottois, la science-fiction « introduit à des idées, elle encourage la production de toutes les hypothèses, de toutes les perspectives possibles en marge des sciences et

-
- 1 Formé dans les années 1990 à partir de disciplines aussi diverses que l'anthropologie, la sociologie, la musicologie, l'histoire culturelle et la philosophie, le champ d'études interdisciplinaire des *sound studies* a pour but d'analyser les nombreux aspects et les diverses formes qu'empruntent les phénomènes sonores dans l'espace social. Les ouvrages d'Emily Thompson (2002) sur la naissance de l'acoustique moderne des salles de concert et ceux de Jonathan Sterne (2003) sur les origines culturelles et technologiques de la reproduction sonore sont deux apports majeurs dans ce domaine. Thompson (Emily) : *The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933* ; Sterne (Jonathan) : *The Audible Past*, traduit en français sous le titre *Une Histoire de la modernité sonore*.
 - 2 Le philosophe Gilbert Hottois fut l'un des premiers, dès les années 1970, à montrer l'intérêt d'une étude des récits de science-fiction en tant que discours sur les technologies et leurs usages. Dans son texte « Philosophie et futur » (1976), il propose de croiser une réflexion sur la technoscience avec l'étude des imaginaires dans la littérature de science-fiction. Pour Hottois, si les technologies imaginées par les auteurs de science-fiction ont durant longtemps présenté un caractère utopique, le développement de la Recherche & Développement dans les grands laboratoires est progressivement parvenu à concrétiser une grande partie d'entre elles. Hottois (Gilbert) : *Généalogies philosophique, politique et imaginaire de la technoscience*. Du même auteur, voir également : *Philosophie et science-fiction*.
 - 3 Sociologue, Patrice Flichy s'est attaché à l'étude des imaginaires qui accompagnent les nouveaux moyens de communication. Dans son étude sur les imaginaires d'Internet, il analyse les discours qui ont servi à construire les usages, les fantasmes et les peurs associés à ce nouveau mode de communication. Flichy (Patrice) : *L'imaginaire d'Internet*.

des techniques : elle ouvre l'esprit, encourage la mise en question, l'extrapolation imaginaire et spéculative »¹.

Nous proposons d'étudier ici une nouvelle de l'écrivain anglais James Graham Ballard² intitulée « Le Débruiteur ». Dans ce récit paru pour la première fois en 1960 dans la revue *Science Fantasy*, Ballard met en scène une ville assaillie par la pollution sonore et ses habitants prêts à tous les recours technologiques pour s'en débarrasser. La nouvelle nous semble particulièrement propice à l'élaboration d'une réflexion sur le futur de l'écoute, car elle est construite autour des thèmes de l'augmentation de l'audition, de sa prothétisation et des rapports qu'entretiennent les individus aux bruits et à leur environnement sonore³. En portant ainsi notre regard vers la littérature de science-fiction, nous espérons répondre aux questions suivantes : quel imaginaire sonore se dessine dans « Le Débruiteur » ? Comment Ballard traite-t-il la question de la prothèse auditive ? Cette nouvelle peut-elle nous éclairer sur certains enjeux actuels et futurs de l'écoute ?

« *Du bruit, du bruit, du bruit...* »

La nouvelle met en scène une ville futuriste, Video City, assaillie par la pollution sonore. Un des personnages annonce au début du récit :

Du bruit, du bruit, du bruit... le plus coriace agent infectieux de notre civilisation.⁴

Si cette pollution a pris une telle importance dans ces temps futurs, c'est suite à la découverte que les sons, loin de se dissiper dans l'air, se figent et

1 Hottois (Gilbert) : *Généalogies philosophique, politique et imaginaire de la technoscience*, pp. 260-261.

2 Auteur britannique né en 1930 et décédé en 2009, James Graham Ballard a écrit plusieurs dizaines de nouvelles et dix-neuf romans, dont les plus connus, *Crash !* (1973) et *L'Empire du soleil* (1984) ont été adaptés au cinéma.

Dans ce même ouvrage, cf. le texte de Christophe Becker, sur le film *Crash*.

3 Le son et la musique sont des thèmes récurrents de l'œuvre de Ballard durant cette période. En 1956, il publie la nouvelle « Prima Belladonna » dont le personnage principal, Harry, cultive et vend d'étonnantes plantes chanteuses : « Mimosa sopran^o », « Arachnis Khan » dont l'amplitude atteint 24 octaves, « criste-marine de Sumatra [...] du même follicule que la Prima Belladonna du festival de Bayreuth » ou encore « lys-luth de la Louisiane ». Dans « Le Sourire de Vénus, » une nouvelle de 1957, la mode est aux sculptures soniques, d'imposantes constructions artistiques, mi-objet mi-être vivant, et qui chantent, vibrent, jouent de la musique selon leurs envies et leurs humeurs. Ces deux nouvelles sont réunies dans le recueil : Ballard (James Graham) : *Vermilion Sands*.

4 Ballard (James Graham) : « Le Débruiteur », *op. cit.*, p. 59.

s'amassent dans les matériaux – meubles, murs, bâtiments – sous forme de vibrations. Parlez, chantez ou jouez d'un instrument dans une pièce et les parois ainsi que les objets continueront à vibrer durant des jours. Ici, la notion d'objet sonore est à prendre au premier degré¹. En effet, ce sont les paroles, les sons et les bruits qui se matérialisent et se concrétisent dans une matière, au point de se métamorphoser en une chose manipulable et transportable à volonté. La matérialisation et l'accumulation de ces sons rendent la vie des habitants tout simplement assourdissante. Seuls les débruiteurs peuvent débarrasser la ville de ses dépôts acoustiques. Équipés de leurs « vide-sons », ils nettoient les espaces et déversent les bruits aspirés dans des décharges sonores placées à l'extérieur de la ville. Mangon, le personnage principal de la nouvelle, est le meilleur débruiteur de la ville grâce à son oreille extrêmement fine.

La nouvelle de Ballard préfigure avec intelligence et fantaisie les travaux de Murray Schafer sur l'écologie sonore entamés quinze ans plus tard². Le son tel qu'il est représenté dans « Le Débruiteur » est un détrit, une enveloppe résiduelle contagieuse qu'il est impératif de nettoyer sous peine que la ville tout entière croule sous les vibrations. « Débruitez-moi tout ça à fond, s'il vous plaît. Rien qu'à m'écouter penser, j'en attrape mal au crâne »³ lance un client à Mangon lors d'une de ses missions de débruitage. Tout au long du récit, Mangon apparaît comme le seul personnage pour qui l'audition

1 Le monde sonore imaginé par Ballard préfigure à plusieurs égards la conception du son telle que l'a exposée le compositeur John Cage. Lors d'entretiens avec le musicologue Daniel Charles, il a fait part de son désir de pouvoir entendre le son produit par chaque objet qui l'entoure : « Regardez ce cendrier. Il est dans un état de vibration. Nous en sommes, et le physicien peut nous le prouver. Mais nous ne pouvons entendre ces vibrations. [...] Il serait extrêmement intéressant de le placer dans une petite chambre anéchoïque, et de l'écouter avec un système convenable d'amplification, et de haut-parleurs. L'objet deviendrait processus : nous retrouverions, grâce à une procédure empruntée à la science, le sens de la nature à travers la musique des objets. » Cage (John) : *Pour les oiseaux. Entretiens avec Daniel Charles*, p. 308. Si Cage voyait les intérêts artistiques et esthétiques d'une telle rétion vibratoire des objets, ce n'est pas le cas dans la nouvelle de Ballard puisque la matérialisation et l'accumulation de ces sons rendent la vie des habitants tout simplement assourdissante.

2 Véritable point de départ d'une réflexion sur le son, l'ouvrage *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* du compositeur canadien R. Murray Schafer, paru en 1977 et traduit en français sous le titre *Le Paysage sonore*, propose d'étudier les spécificités et les transformations des sociétés par le prisme de leur paysage sonore. L'étude des paysages sonores doit permettre une prise de conscience par le chercheur de son environnement acoustique, qui peut alors entamer une réflexion sur les moyens à mettre en œuvre afin de parvenir à une forme d'harmonie sonore. Schafer (Raymond Murray) : *Le Paysage sonore : le monde comme musique*, Marseille, Wildproject, 2010 [1979]. Sur les liens entre la nouvelle de Ballard et le paysage sonore, voir l'article de Fowler (Michael) : « On Listening in a Future City », *Grey Room*, n° 42, Hiver 2010, pp. 22-45.

3 Ballard (James Graham) : « Le Débruiteur », p. 63.

revêt une importance toute particulière. Pourtant, malgré son ouïe très fine, il occupe le bas de l'échelle sociale puisqu'on apprend dans la nouvelle que :

[Les débruiteurs] sont à peine mieux considérés que les éboueurs », qu'ils constituent « un groupe réprouvé d'illettrés [...], des infirmes sociaux qui [vivent] dans une suite de cabanes isolées en bordure d'une vieille fabrique d'explosifs, dans les dunes de sable, au nord de la ville, qui [servent] de dépotoir à sons.¹

Ainsi, les écoutants sont littéralement tenus à distance de la ville et mis au ban de la société, renforçant l'idée que l'oreille ne constitue plus un organe dont il est possible de tirer un intérêt ou une satisfaction. De plus, le fait que le récit soit construit autour du point de vue, et d'écoute, de Mangon, contraint par son mutisme à communiquer à l'aide d'un carnet sur lequel il inscrit sa parole, accentue ce sentiment d'une inutilité croissante de l'audition humaine.

Au final, la nouvelle donne l'impression que l'oreille est un vestige du passé, un fardeau que l'on porte, mais qui s'avère davantage l'origine d'un mal-être individuel et collectif plutôt que la source d'une possible jouissance.

La ville tympanique

L'ethnologue André Leroi-Gourhan a émis l'hypothèse que le processus d'homínisation était historiquement et biologiquement indissociable de l'extériorisation des gestes, de la sensorialité et de la mémoire de l'être humain dans des objets ou des ensembles techniques. Dans le second tome de son étude *Le Geste et la parole* paru en 1965, Leroi-Gourhan spéculé sur le potentiel devenir physique et psychique des individus si ce processus d'extériorisation était amené à se poursuivre en étroite relation avec le développement de l'intelligence artificielle :

Il est en réalité peu à craindre de voir les machines à cerveau supplanter l'homme sur la terre, les risques sont à l'intérieur de l'espèce zoologique proprement dite et non directement dans les organes extériorisés : l'image des robots chassant l'homme à courre dans une forêt de tuyauteries ne vaudra que dans la mesure où l'automatisme aura été réglé par un autre homme. Il est seulement à craindre un peu que dans mille ans, l'*homo sapiens*, ayant fini de s'extérioriser, se trouve embarrassé par cet appareil ostéomusculaire désuet, hérité du Paléolithique.²

1 Ballard (James Graham) : « Le Débruiteur », p. 47.

2 Leroi-Gourhan (André) : *Le Geste et la parole*, Tome 2 : *La Mémoire et les rythmes*, p. 52.

Loin des hypothèses annonçant la mort de l'Homme en tant qu'espèce¹, c'est la désintégration corporelle – non moins inquiétante – qu'envisage ici Leroi-Gourhan. Que faire du corps, de cette enveloppe matérielle encombrante lorsque l'humain sera parvenu à transférer l'ensemble de ses fonctions dans des « machines à cerveau » ?

Cette idée d'un corps devenu fardeau, vestige d'une époque à laquelle l'humain conservait en lui toutes ses fonctions sensorielles, constitue d'après nous un enjeu majeur de la nouvelle de Ballard. Dans celle-ci, le processus d'écoute et de mémorisation des sons s'incarne dans les infrastructures et les objets eux-mêmes, les habitants de Video City extériorisant leurs fonctions auditives dans un système technique. En cela, ils ne se délestent pas uniquement d'un élément constitutif de leur humanité, ils produisent un double d'eux-mêmes, un automate imitant certaines fonctions physiques, cognitives ou sensorielles.

Au lien charnel qui unirait les habitants à leur ville tel que l'a suggéré Lewis Mumford², Ballard substitue ici l'idée d'une délégation sensorielle. Dans « Le Débruiteur », la ville se déploie non pas comme une extension de la peau, mais comme une reproduction du système auditif. La ville est une prothèse auditive géante, elle écoute pour ses habitants qui ne parviennent plus à entendre. En cela, la ville s'inscrit en remplacement d'un sens devenu aliénant³.

1 C'est notamment l'hypothèse du théoricien de la littérature Ihab Hassan, qui formule en 1977 le terme de posthumain. Prenant acte à la fois des bouleversements technologiques du xx^e siècle qui entraînent une extension matérielle et temporelle sans précédent du corps humain, des courants de pensées structuralistes annonçant la mort imminente de l'Homme et l'émergence de l'intelligence artificielle, Hassan entrevoit un changement paradigmatique de l'humanité. Selon lui : « Nous devons avant tout comprendre que la forme humaine – incluant le désir humain et toutes ses représentations extérieures – est peut-être en train de changer radicalement, et par conséquent doit être reconsidérée. Nous devons comprendre que cinq cents ans d'humanisme arrivent probablement à leur fin, puisque l'humanisme est en train de se transformer en quelque chose que nous devons bon gré mal gré appeler le posthumanisme. » Hassan (Ihab) : « Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture? », *The Georgia Review*, vol. 31, n° 4, Hiver 1977, p. 843. Traduction personnelle : « We need first to understand that the human form – including human desire and all its external representations – may be changing radically, and thus must be revised. We need to understand that five hundred years of humanism may be coming to an end, as humanism transforms itself into something that we must helplessly call posthumanism ».

2 Mumford (Lewis) : *La Cité à travers l'histoire*.

3 Cet aspect de la nouvelle n'est pas sans faire écho au thème de *L'Île de béton* de Ballard publié en 1974. Ce roman raconte l'histoire de Robert Maitland, un architecte qui échoue en contrebas d'une autoroute suite à un accident de voiture. Coincé sur un îlot urbain inhabité, Maitland tente de survivre par tous les moyens et perd peu à peu le sens de la réalité, allant jusqu'à confondre son corps avec l'environnement qui l'entoure (« Cette île est mon corps... »). Ballard (James Graham) : *La Trilogie de béton*, p. 339.

Dans son livre *Une Histoire de la modernité sonore*, Jonathan Sterne décrit le fonctionnement d'une machine bien étrange. Inventé en 1874 par Alexander Bell et Clarence Blake, le phonautographe à oreille était utilisé auprès des personnes sourdes pour l'apprentissage de la parole¹. La machine se présente de la manière suivante :

Le phonautographe à oreille est constitué d'un châssis de bois sur lequel est vissée une oreille humaine. En parlant dans l'embouchure, l'utilisateur peut immédiatement découvrir le tracé de ses paroles inscrit sur une plaque de verre fumé ; sa voix est véhiculée à travers l'oreille, qui fait vibrer une petite aiguille. [...] En utilisant le tympan et les osselets pour conduire et transduire les vibrations acoustiques, le phonautographe imite (ou plus précisément, extrait et isole) ce processus de transduction du son pour les besoins de l'audition, afin de l'atteler à une autre tâche – l'inscription.²

Inspiré des travaux de son père – le phonéticien Melville Bell – sur la parole visible, Alexander Bell a mis au point le phonautographe à oreille dans le but de représenter visuellement le son à l'aide de symboles et constituer ainsi un alphabet entièrement phonétique. Le fonctionnement du phonautographe à oreille est le suivant : un premier individu parle dans le phonautographe, lequel, grâce à l'aiguille, inscrit le tracé de la voix et permet de produire un modèle d'élocution. L'élève atteint de surdité parle à son tour dans la machine en essayant de faire correspondre autant que possible les tracés de sa voix avec ceux du professeur. L'élève est ainsi supposé apprendre progressivement à positionner sa gorge, sa langue et ses lèvres afin d'émettre des sons.

Le fonctionnement de l'appareil inventé par Bell et Blake doit être distingué des instruments d'écoute utilisés pour compenser une audition défaillante. Avant l'invention au début du xxe siècle de triode par Lee DeForest qui permettra l'amplification électrique des signaux sonores, ce sont essentiellement les trompes acoustiques qui sont utilisées pour pallier une ouïe déficiente. Déjà à l'époque de l'Antiquité, les Grecs recouraient à des coquillages, des trompes ou encore des tubes qu'ils plaçaient près de leurs oreilles afin d'accroître la directionnalité des sons et leur intensité³. Le fonctionnement de ces instruments d'écoute est particulièrement simple : le

1 Alexander Bell est un personnage tout aussi important que contesté dans l'histoire de la surdité. Né en Écosse en 1847, il s'installe aux États-Unis dans les années 1870 où il commence à s'intéresser à l'éducation des sourds et muets. Pour Mara Mills, c'est avec Alexander Graham Bell qu'a débuté ce qu'elle désigne comme « l'approche bio-politique de la surdité ». En effet, Bell fut un fervent partisan de l'eugénisme comme moyen de remédier à la surdité. Sur ce sujet voir : Mills (Mara) : « Deafness », Novak (David), Sakakeeny (Matt) (dir.) : *Keywords in Sound*, p. 49. Trad. pers. : « Graham Bell would also play a formative role in the emerging biopolitical approach to deafness ».

2 Sterne (Jonathan) : *Une Histoire de la modernité sonore*, pp. 50-1.

son, amplifié et dirigé par l'instrument, apparaît de façon plus distinctive dans l'oreille. L'audition, dans ce cas, est légèrement compensée grâce à l'instrument qui sert, en un sens, de prolongement de l'oreille. Dans le cas du phonautographe, l'action est toute différente. Il ne s'agit plus de prolonger et de compenser l'audition, mais de l'extérioriser, d'en transférer le fonctionnement grâce à une oreille détachée et isolée du corps humain. Selon les mots de Jonathan Sterne, le phonautographe est une « machine capable d'entendre à la place de [son] utilisateur »¹, d'entendre à la place de ceux qui, précisément, n'entendent pas. Jonathan Sterne nomme ces machines, les « machines tympaniques », car elles reposent sur une imitation du mécanisme de l'audition humaine.

À de nombreux égards, la ville de Video City décrite dans la nouvelle de Ballard nous apparaît comme une version décuplée de la machine imaginée par Bell et qu'a théorisée Jonathan Sterne. Dans *Le Débruiteur*, c'est l'espace tout entier qui devient le lieu d'inscription des traces soniques. La ville s'apparente à une gigantesque caisse de résonance sensible à la moindre vibration acoustique, une prothèse auditive qui amplifie l'intensité des sons. De fait, ce n'est pas la prothèse qui intègre le corps, mais c'est le corps tout entier qui intègre la prothèse et évolue en elle. Une incursion forcée dans un système auditif artificiel.

Video City : la ville tympanique.

Écouter, à en perdre l'ouïe

Dès lors, quelles peuvent-être les conséquences pour l'humain d'une écoute qui s'incarne dans le non-humain ? Dans la nouvelle de Ballard, Mangon le débruiteur met ses talents au service de Madame Gioconda, une ancienne chanteuse d'opéra déchuée qui ne supporte plus d'entendre résonner autour d'elle les « applaudissements tumultueux [...] et les huées de dérision »² dans l'ancienne station de radio délabrée qu'elle habite. Si Madame Gioconda ne chante plus – d'ailleurs plus aucun être humain ne chante dans le monde imaginé par Ballard –, c'est que la musique telle que nous la connaissons aujourd'hui n'existe plus, remplacée par la musique « ultrasonique » :

3 Berger (Kenneth W.) : *The Hearing Aid : Its Operation and Development*, National Hearing Aid Society, 1970.

1 Sterne (Jonathan) : *op. cit.*, p. 60.

2 Ballard (James Graham) : *op. cit.*, p. 43.

Depuis l'introduction quelques années plus tôt de la musique ultrasonique, la voix humaine – en réalité, toute espèce de musique audible – était complètement passée de mode. La musique ultrasonique, qui employait un registre beaucoup plus grand d'octaves, d'accords et de gammes chromatiques que celui qu'entend l'oreille humaine, offrait un lien neural direct entre le flux sonore et les lobes auditifs, engendrant une sensation sans source apparente d'harmonie, de rythme, de cadence et de mélodie, non corrompue par le bruit et la vibration de la musique audible.¹

La musique ultrasonique qu'imagine ici Ballard s'étend sur une plage de fréquences supérieure à celle que l'audition humaine est en mesure de capter – généralement de 20 Hz à 20 kHz. *A priori*, il ne se produit aucune stimulation auditive à l'écoute d'une telle musique puisque le circuit de l'oreille n'est pas sollicité. Plus d'harmonies, de rythmes, de cadences, de mélodie, ni même de mises en vibration de l'air et du canal auditif. La musique relève d'une énergie physiologique, d'un influx qui se propagerait par le biais du système nerveux. Puisque ce dernier s'étend sur tout le corps humain, c'est le corps tout entier qui est sollicité par l'écoute ultrasonique et qui est traversé par l'onde. Ballard détaille ainsi l'expérience d'écoute de la musique ultrasonique :

Les premiers enregistrements ultrasoniques s'étaient heurtés à des résistances, parfois au ridicule. Des émissions radiophoniques constituées d'un silence interrompu toutes les demi-heures par des flashes publicitaires semblaient absurdes. Mais, petit à petit, les auditeurs découvrirent que le silence est d'or, qu'après avoir laissé la radio réglée sur une chaîne ultrasonique pendant une heure environ, une atmosphère agréable de rythmes et de mélodies semblait prendre naissance spontanément autour d'eux.²

L'idée d'un silence musical prend ici tout son sens. Dès lors que la musique se présente par l'intermédiaire de très hautes fréquences, imperceptibles par l'oreille humaine, c'est une sensation de silence qui accompagne toute performance musicale. Or, à une époque où la pollution sonore constitue le principal fléau civilisationnel, nous pouvons facilement imaginer l'importance que constituent ces plages de silence offertes par la musique ultrasonique. L'autre avantage de cette musique, c'est qu'elle ne laisse aucun résidu sonore dans les matériaux. La décision est prise de réarranger toutes les œuvres du répertoire classique et d'opéra en version supersonique. La voix humaine elle-même est délaissée dans les compositions musicales puisqu'elle ne peut être convertie en ondes ultrasoniques.

¹ *Ibid.*, p. 51.

² *Ibid.*, p. 53.

Les transformations de la musique présentées dans « Le Débruiteur » vont de pair avec l'introduction d'une nouvelle technologie sonore : le « superdisque » qui permet de compresser les œuvres temporellement et raccourcir leur durée. Ainsi apprend-on qu'une symphonie de Beethoven peut être écoutée en vingt secondes ou que les trois heures d'un opéra de Wagner tiennent sur un support de trois minutes ; le tout avec une puissance esthétique décuplée par rapport à un enregistrement traditionnel : « un SD de trente secondes donnait autant de plaisir neurophonique qu'un enregistrement à vitesse normale, mais avec une pénétration plus profonde, un impact total plus grand »¹.

Dans ces temps futurs, l'ultrasonique a tué le sonique, le silence a tué la musique. Avec une pointe d'ironie, Ballard propose une piste pour la (re)découverte par le public des grandes œuvres classiques : il ne faut plus les entendre².

Cet élargissement des possibles sonores, ce dépassement des conditions initiales de l'écoute que représente la musique ultrasonique entraîne d'importantes répercussions sur les auditeurs. L'émotion suscitée par cette nouvelle expérience d'écoute, ces derniers l'éprouvent au prix d'une mise à l'écart de l'audition elle-même. En effet, comme le souligne justement Sylvia Mieszkowski :

Le plaisir que la musique ultrasonique procure aux consommateurs est indépendant de la perception auditive consciente : l'action neurale a pris la

-
- 1 Ballard (James Graham) : *op. cit.*, p. 53. Plus loin, nous pouvons lire que : « Les 33 tours soniques devinrent des pièces de musée. Seul un maniaque préférerait écouter une version audible de Siegfried ou du Barbier de Séville quand il pouvait avoir les deux opéras emballés, inaudibles, dans un SD de cinq minutes et en goûter la pleine valeur musicale ».
 - 2 Aussi extravagante qu'elle puisse apparaître aux premiers abords, l'idée d'un plaisir esthétique ultrasonique n'est pas inconcevable. En 2000, une étude menée par des scientifiques japonais sur un groupe d'auditeurs a montré que, d'une part, l'écoute d'enregistrements sonores contenant des fréquences hautes stimulait davantage le cerveau des auditeurs et que, d'autre part, ces derniers trouvaient plus plaisants les enregistrements sonores qui contenaient des fréquences hautes, pourtant inaudibles pour l'oreille humaine. Les chercheurs proposent deux hypothèses à ces résultats. La première serait que les fréquences hautes, en passant dans le canal auditif, entraîneraient une modification structurelle de la membrane tympanique et produiraient un rendu acoustique plus réaliste, provoquant un sentiment plus important de plaisir. La seconde, que privilégient les chercheurs, repose sur l'idée que les fréquences hautes seraient conduites à travers le corps par des voies distinctes que les voies auditives, affectant le système nerveux central, notamment la structure profonde du cerveau. Oohashi (Tsutomu) *et al.* : « Inaudible High-Frequency Sounds Affect Brain Activity : Hypersonic Effect », *The American Physiological Society*, n° 83, Juin 2000, pp. 3548-3558. Pour une étude plus récente, voir : Fukushima (Ariko) *et al.* : « Frequencies of Inaudible High-Frequency Sounds Differentially Affect Brain Activity: Positive and Negative Hypersonic Effects », *PLoS ONE*, vol. 9, n° 4, avril 2014, pp. 1-8.

place de l'écoute active et de l'interprétation basée sur la connaissance culturelle.¹

On peut en effet imaginer que c'est l'ensemble du circuit des protentions et des rétentions qui est bousculé dans le cas de la musique ultrasonique. Puisqu'elle est inaudible, elle ne laisse aucun souvenir et ne provoque aucune attente chez l'auditeur, en dehors de celle d'une plage de silence que l'on peut imaginer bienvenue dans l'environnement cacophonique de Video City. Tout au long du récit, seuls persistent chez les protagonistes les souvenirs de cacophonie, de brouhaha et de nuisances sonores que Mangon doit s'empresse de nettoyer. De fait, l'être humain n'apparaît pas uniquement dépouillé de sa capacité à apprécier la musique, il est dépourvu de sa capacité à apprécier tout ce qui relève de l'audible.

Dans son acception première, la prothèse se définit comme le remplacement artificiel d'un membre ou d'un sens absent ou perdu. Sans rejeter cette définition, de nombreux chercheurs et chercheuses ont proposé d'en élargir le sens et les usages, allant jusqu'à englober sous le terme de prothèse un éventail considérable d'actions et d'effets. Prenant acte de la place croissante qu'occupe la notion de prothèse dans la réflexion contemporaine sur la technique, Marquard Smith et Joanne Morra proposent dans leur ouvrage de penser la prothèse comme une catégorie générale d'objets regroupant plusieurs actions :

Indiquant un ajout, un remplacement, ainsi qu'une extension, une augmentation et une amélioration, la prothèse est devenue une source incontournable dans l'arsenal des métaphores ou des expressions qui sont utilisées par les intellectuels, les chercheurs, les étudiants et les praticiens qui s'intéressent d'une manière générale aux interactions entre le corps et la technologie.²

S'il y a matière à s'interroger sur les tenants et les aboutissants d'une définition aussi large que celle qui est proposée ici – notamment, car elle risque selon nous de vider la notion de prothèse de toute substance dès lors qu'elle lui attribue un si large éventail d'effets³ – on peut constater qu'elle

1 Mieszkowski (Sylvia) : *Resonant Alterities*, Bielefeld, Transcript, 2014, p. 239. Trad. pers. : « The pleasure which ultrasonic music produces in the consumers is independent of conscious auditory perception: neural reactions have taken the place of active listening and interpretation based on cultural knowledge. »

2 Smith (Marquard), Morra (Joanne) (dir.) : *The Prosthetic Impulse*, p. 2. Trad. pers. : « Pointing to an addition, a replacement, and also an extension, an augmentation, and an enhancement, prosthesis has become a staple in the armory of metaphors or tropes that are utilized by intellectuals, scholars, students, and practitioners who are concerned with interactions in general between the body and technology. »

3 Dans un article paru en 2006, David Serlin a critiqué ce qu'il qualifie de « métaphore étendue de la prothèse » : « De nombreux ouvrages de la dernière décennie utilisent la métaphore

insiste essentiellement sur l'idée de prothèse comme palliatif. Qu'elle ajoute, remplace, étende, augmente ou améliore le corps ou la sensorialité humaine, la prothèse vient toujours en remède, a posteriori d'un manque ou d'une perte. Or, dans le cas de la nouvelle « Le Débruiteur », la situation est inverse. C'est le devenir-prothétique de la ville qui usurpe le sens de l'audition de ses habitants et contraint ces derniers à écouter par d'autres voies que celles de l'oreille. La ville s'inscrit non pas en compensation d'un organe ou d'un sens perdu, mais comme origine de sa perte.

Video City : ville tympanique, prothèse auditive géante, a percé les tympans de ses habitants.

Conclusion : futurs audibles

La littérature de science-fiction, en spéculant sur l'avenir, projette des mondes possibles. Dans le cas de la nouvelle de Ballard, ce monde est sonore, bruyant, parfois assourdissant. L'oreille n'y apparaît plus comme le lieu privilégié de l'écoute, mais comme une gêne, une nuisance qu'il faudrait pouvoir dépasser, augmenter, voire, éventuellement abandonner. L'auteur de « Le Débruiteur » nous invite ainsi à ne plus penser l'écoute comme un phénomène uniquement auditif, centré sur l'écouter, mais à déplacer l'attention sur l'environnement, le contexte technologique et les interactions

étendue de la prothèse pour analyser les objets artificiels qui servent de médiateur dans les relations humaines et de condition pour la réalité virtuelle dans la cyberculture. Dans ces travaux, une prothèse peut se référer à toute machine ou technologie qui intervient dans la subjectivité humaine, comme un téléphone, un ordinateur ou un dispositif sexuel. En conséquence, la prothèse est régulièrement abstraite, comme un outil ou un artefact post-moderne, un symbole qui dématérialise le corps humain de manière réductrice. [...] Malgré des représentations omniprésentes des prothèses ou des cyborgs à la fin du XX^e et au début du XXI^e siècle, elles commencent à peine à comprendre les origines historiques et technologiques complexes de l'interface corps-machine pour les amputés et autres porteurs de prothèses. Ces représentations échouent également à donner de l'importance aux personnes qui utilisent la technologie prothétique tous les jours sans glamour ou fanfare. » Serlin (David) : « The Other Arms Race », Davis (Lennard J.) (dir.) : *The Disability Studies Reader*, p. 51. Trad. pers. : « Many books of the past decade use the extended metaphor of the prosthesis to analyze the artificial objects that mediate human relations as well as cyberculture's mandate of virtual reality. In these works, a prosthesis can refer to any machine or technology that intervenes in human subjectivity, such as a telephone, a computer, or a sexual device. As a result, the prosthesis is regularly abstracted as a postmodern tool or artifact, a symbol that reductively dematerializes the human body. [...] Despite ubiquitous representations of prostheses or cyborgs in late twentieth and early twenty first century culture, they hardly begin to understand the complex historical and technological origins of the body-machine interface for amputees and other prosthesis wearers. They also fail to give agency to the people who use prosthetic technology every day without glamour or fanfare. »

entre humains et non-humains qui la conditionnent de plus en plus à l'horizon d'un futur prothétique.

Il convient ainsi de souligner la grande acuité dont a fait preuve Ballard en imaginant le monde sonore du Débruiteur en 1960. D'une part, avec la musique ultrasonique, l'auteur a anticipé le développement de technologies d'écoute ne reposant plus uniquement sur la stimulation auditive. Nous pensons par exemple à l'écoute par conduction osseuse des fréquences acoustiques dont les effets sont ressentis physiquement pour des fréquences pouvant atteindre 100 kHz¹. D'autre part, le développement depuis quelques années d'une nouvelle génération de machines auxquelles sont déléguées des fonctions d'écoute n'est pas sans faire écho à la ville tympanique Video City. Les véhicules², les habitations³ et les villes⁴ sont de plus en plus pourvus de systèmes auditifs artificiels leur permettant « d'entendre » et d'enregistrer ce que l'oreille humaine ne peut saisir⁵. À bien des égards, le futur du Débruiteur a rattrapé notre présent.

Cependant, on ne saurait réduire la science-fiction à un simple exercice d'anticipation. En inscrivant ces questionnements sociaux, techniques ou encore politiques dans une perspective d'avenir, sa fonction est d'interroger le présent du lecteur, de proposer des imaginaires qui se déploient dans un horizon toujours fuyant de possibilités. S'agissant de la structure temporelle de la littérature de science-fiction, Fredric Jameson écrit qu'elle n'a pas uniquement pour effet « de nous donner des "images" du futur, mais de défamiliariser et de restructurer l'expérience que nous avons de notre présent. »⁶ Cette conception semble tout particulièrement s'appliquer à la science-fiction de Ballard, dont il disait lui-même « qu'elle appréhende le

1 Cai (Zhi), *et al.* : « Response of Human Skull to Bone Conducted Sound in the Audiometric to Ultrasonic Range », vol. 8, n° 1, 2002, pp. 3-8.

2 Simonite (Tom) : « A Sense of Hearing Could Make Cars Safer and More Reliable », <https://www.technologyreview.com/s/604272/a-sense-of-hearing-could-make-cars-safer-and-more-reliable/?set=604301>, consulté le 7 octobre 2018.

3 Notamment avec le développement des assistants avec intelligence artificielle tels que *Amazon Echo* ou *Google AI*, qui se déclenchent sur commande vocale, impliquant qu'ils soient constamment « à l'écoute ».

4 Nous faisons référence ici à la technologie « Shot Spotter », un système de détection des coups de feu dont s'équipe un nombre grandissant de villes aux États-Unis. Des capteurs sonores sont placés sur le haut des bâtiments et envoient automatiquement une patrouille sur les lieux dès qu'un coup de feu est tiré.

5 Au-delà des enjeux posés par ces nouvelles manières d'être « à l'écoute », ces technologies soulèvent de nombreuses questions quant à la surveillance sonore et ces dérives potentielles. Voir notamment l'article de Newman (Lily Hay) « Turning an Echo into a spy device only took some clever coding », <https://www.wired.com/story/amazon-echo-alexa-skill-spying/>, consulté le 8 octobre 2018.

6 Jameson (Fredric) : *Penser avec la science-fiction*, p. 16.

réel comme une myriade de réalités floues ; [qu']elle tente de tracer les contours d'un monde contemporain, que beaucoup tendent à placer dans le futur, proche ou non »¹. Ainsi, le monde sonore que nous propose d'écouter Ballard dans *Le Débruiteur* force à nous questionner sur le devenir sonore de nos propres sociétés, à l'heure où de nombreuses études scientifiques alertent sur la recrudescence alarmante des cas de surdité causés par une surexposition au bruit et à la pollution sonore², notamment chez les populations les plus jeunes³.

« Les personnages d'une histoire de SF sont généralement traités en tant que représentants de leur espèce et non en tant qu'individus »⁴ écrit Kingsley Amis. Partant, ce ne seraient pas les peurs, les désirs et les imaginaires individuels de Mango, Madame Gioconda et les autres qui seraient en jeu dans *Le Débruiteur*, ce seraient les nôtres, ceux de l'espèce humaine, confrontée au risque et à la peur de la surdité. Telle pourrait être la réflexion que nous propose d'engager Ballard. Les personnages de sa nouvelle, en décuplant leurs capacités sensorielles, ne nous diraient pas uniquement quelque chose sur l'augmentation de l'audition, ils nous inviteraient à penser l'être humain comme un être essentiellement rendu sourd par son environnement.

Dès lors, la question n'est plus de savoir « Comment écouterait-on dans le futur ? », mais « Comment continuer à entendre aujourd'hui ? ».

1 Schmidt (Jérôme), Noteris (Émilie) (dir.) : *J. G. Ballard, hautes altitudes*, p. 19.

2 Sur la pollution sonore, voir notamment les articles de Campo (Pierre) : « Agents ototoxiques et exposition au bruit », Documents pour le médecin du travail, n° 86, 2e trimestre 2001, pp. 177-182 ; El Fata (Fouad), Saliba (Issam) : « Perdre l'ouïe en gagnant sa vie », *Le Médecin du Québec*, vol. 42, n° 11, novembre 2007, pp. 75-78 ; Agrawal (Yuri) et al., « Prevalence of Hearing Loss and Differences by Demographic Characteristics Among US Adults », *Arch Intern Med.*, vol. 168, n° 14, juillet 2008, pp. 1522-1530 ; Turcot (Alice) et al. : « Bruit et vibrations : une combinaison dangereuse », Colloque « Bruit et vibrations au travail », Paris, Mars 2011, pp. 1-6.

3 Niskar (Amanda Sue), et al. : « Prevalence of Hearing Loss Among Children 6 to 19 Years of Age », *JAMA*, vol. 279, n° 14, 1998, pp. 1071-1075 ; Levey (Sandra) et al. : « Noise Exposure Estimates of Urban MP3 Player Users », *Journal of Speech, Language and Hearing Research*, vol. 54, 2001, pp. 263-277 ; Sulaiman (Ainul Huda), et al. : « Hearing Risk among Young Personal Listening Device Users: Effects at High-Frequency and Extended High-Frequency Audiogram Thresholds », *The Journal of International Advanced Otolology*, vol. 271, n° 6, 2014, pp. 1463-1470.

4 Amis (Kingsley) : *L'Univers de la science-fiction*, p. 150.

Bibliographie

- Agrawal (Yuri) et al., « Prevalence of Hearing Loss and Differences by Demographic Characteristics Among US Adults », *Arch Intern Med.*, vol. 168, n° 14, juillet 2008, pp. 1522-1530.
- Amis (Kingsley) : *L'Univers de la science-fiction*, Paris, Payot, 1962.
- Ballard (James Graham) : « Le Débruiteur », *Tacet*, n° 4, Dijon, Les Presses du réel, 2016 [1960], pp. 39-101.
- Ballard (James Graham) : *Vermilion Sands*, Auch, Éditions Tristram, 2013 [1971].
- Ballard (James Graham) : *La Trilogie de béton*, Paris, Gallimard, 2014.
- Banks (Lindsey) : « The Complete Guide to Hearable Technology in 2018 », <https://www.everydayhearing.com/hearing-technology/articles/hearables/>, consulté le 7 octobre 2018.
- Berger (Kenneth W.) : *The Hearing Aid : Its Operation and Development*, Livonia, National Hearing Aid Society, 1970.
- Cai (Zhi), et al. : « Response of Human Skull to Bone Conducted Sound in the Audiometric to Ultrasonic Range », *International Tinnitus Journal*, vol. 8, n° 1, 2002, pp. 3-8.
- Cage (John) : *Pour les oiseaux. Entretiens avec Daniel Charles*, Paris, Éditions de l'Herne, 2014 [1981].
- Campo (Pierre) : « Agents ototoxiques et exposition au bruit », *Documents pour le médecin du travail*, n° 86, 2^{ème} trimestre 2001, pp. 177-182.
- El Fata (Fouad), Saliba (Issam) : « Perdre l'ouïe en gagnant sa vie », *Le Médecin du Québec*, vol. 42, n° 11, novembre 2007, pp. 75-8.
- Flichy (Patrice) : *L'Imaginaire d'internet*, Paris, La Découverte, 2001.
- Fowler (Michael) : « On Listening in a Future City », *Grey Room*, n° 42, Hiver 2010, pp. 22-45.
- Fukushima (Ariko) et al. : « Frequencies of Inaudible High-Frequency Sounds Differentially Affect Brain Activity: Positive and Negative Hypersonic Effects », *PLoS ONE*, vol. 9, n° 4, avril 2014, pp. 1-8.
- Hassan (Ihab) : « Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture? », *The Georgia Review*, vol. 31, n° 4, Hiver 1977, pp. 830-850.
- Hottois (Gilbert) : *Philosophie et science-fiction*, Paris, Vrin, 2000.
- Hottois (Gilbert) : *Généalogies philosophique, politique et imaginaire de la technoscience*, Paris, Vrin, 2013.
- Jameson (Fredric) : *Penser avec la science-fiction*, Paris, Max Milo, 2008.
- Leroi-Gourhan (André) : *Le Geste et la parole*, Tome 2 : *La Mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965.
- Levey (Sandra) et al. : « Noise Exposure Estimates of Urban MP3 Player Users », *Journal of Speech, Language and Hearing Research*, vol. 54, 2001, pp. 263-77.

- Metz (Rachel) : « The Coming Wave of Bionic Hearing Gadgets », <https://www.technologyreview.com/s/540236/the-coming-wave-of-bionic-hearing-gadgets/>, consulté le 7 octobre 2018.
- Metz (Rachel) : « What It's Like to Have Super Hearing Abilities », <https://www.technologyreview.com/s/600782/review-what-its-like-to-have-super-hearing-abilities/>, consulté le 7 octobre 2018.
- Mieszkowski (Sylvia) : *Resonant Alterities*, Bielefeld, Transcript, 2014.
- Mills (Mara) : « Deafness », Novak (David), Sakakeeny (Matt) (dir.) : *Keywords in Sound*, Durham and London, Duke University Press, 2015, pp. 45-64.
- Mumford (Lewis) : *La Cité à travers l'histoire*, Marseille, Agone, 2011 [1961].
- Newman (Lily Hay) « Turning an Echo into a Spy Device Only Took Some Clever Coding », <https://www.wired.com/story/amazon-echo-alexa-skill-spying/>, consulté le 8 octobre 2018.
- Niskar (Amanda Sue), *et al.* : « Prevalence of Hearing Loss Among Children 6 to 19 Years of Age », *JAMA*, vol. 279, n° 14, 1998, pp. 1071-1075.
- O'Kane (Sean) : « Bose Made Earbuds That Act Like Hearing Aids », <http://www.theverge.com/circuitbreaker/2016/12/9/13900420/bose-hear-earbuds-hearphones-augment-sound-app>, consulté le 7 octobre 2018.
- Oohashi (Tsutomu) *et al.* : « Inaudible High-Frequency Sounds Affect Brain Activity : Hypersonic Effect », *The American Physiological Society*, n° 83, Juin 2000, pp. 3548-3558.
- Schafer (Raymond Murray) : *Le Paysage sonore : le monde comme musique*, Marseille, Wildproject, 2010 [1979].
- Schmidt (Jérôme), Notéris (Émilie)(dir.) : *J. G. Ballard, Hautes altitudes*, Alfortville, Ère, 2008.
- Serlin (David) : « The Other Arms Race », Davis (Lennard J.) (dir.) : *The Disability Studies Reader*, New York, Routledge, 2006.
- Simonite (Tom) : « A Sense of Hearing Could Make Cars Safer and More Reliable », <https://www.technologyreview.com/s/604272/a-sense-of-hearing-could-make-cars-safer-and-more-reliable/?set=604301>, consulté le 7 octobre 2018.
- Smith (Marquard), Morra (Joanne) (dir.) : *The Prosthetic Impulse*, Cambridge, London, MIT Press, 2006.
- Sterne (Jonathan) : *Une Histoire de la modernité sonore*, Paris, La Rue musicale, La Découverte, 2015.
- Sulaiman (Ainul Huda), *et al.* : « Hearing Risk among Young Personal Listening Device Users: Effects at High-Frequency and Extended High-Frequency Audiogram Thresholds », *The Journal of International Advanced Otolology*, vol. 271, n° 6, 2014, pp. 1463-70.
- Thompson (Emily) : *The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*, Cambridge, MIT Press, 2002.
- Turcot (Alice) *et al.* : « Bruit et vibrations : une combinaison dangereuse », Colloque « Bruit et vibrations au travail », Paris, Mars 2011, pp. 1-6.

« It's not perfect; I have a human element to it »

Un usage des technologies musicales vers la réappropriation du corps

Guillaume Dupetit

*LISAA (EA4120) - Équipe CCAMAN
Université Paris-Est-Marne-la-Vallée*

Science-fiction, technologie et création musicale se sont trouvées de nombreuses fois mêlées depuis le milieu du siècle dernier, jusqu'à devenir même, parfois, un terrain d'exploration favorisant la mobilité des représentations et conduisant à de nouveaux territoires pour la construction et l'affirmation de l'identité et du corps. De Sun Ra à Flying Lotus, du Mothership Connection à la Zulu Nation, la recherche d'une pratique immersive qui place le spectateur/auditeur au cœur d'un univers où le mystique, le fantastique, la science et la fiction infusent le réel, a finalement ouvert des passerelles vers une (re)définition tant du passé que du futur, en un regard qui, avant tout, questionne et même agit sur le présent. Depuis ces technomythologies, comme elles furent nommées par Kodwo Eshun¹, l'état du discours de science-fiction dans la composition musicale actuelle ne cesse d'évoluer à cet instant où les considérations de l'homme-machine s'intensifient et se transforment. Les représentations de l'espace intersidéral ont peu à peu vu céder leur place à celles de l'androïde, de l'humain augmenté, dans un rapport au corps repensé où désormais, comme le souligne Paul D. Miller, « all it takes is a DJ and two turntables to create a universe. »²

1 Eshun (Kodwo) : *More Brilliant than the Sun: Adventures in Sonic Fiction*.

2 Miller (Paul D.) : *Rhythm science*, p. 127.

Dans la longue liste des évolutions technologiques et des pratiques artistiques, synthétiseurs, calculateurs informatiques, platines vinyles, tables de mixage ou encore *samplers* ont longtemps été relégués au rang de simples artefacts technologiques servant non pas la création, mais la production ou la réception du son. Certes, les acteurs d'un discours qui conduisit à un décloisonnement de cette pensée sont nombreux, donnant aux machines une place de choix dans le processus créatif.¹ Mais si la créativité reconnue de ces outils au sein de la création musicale leur autorise désormais le statut d'instrument à part entière, il convient de s'interroger aujourd'hui un peu plus en avant sur les formes de corporéité auxquelles ils exposent et sur l'éventuelle réappropriation du corps dans le discours et la pratique technologique à laquelle ils conduisent. Tandis qu'un nouveau standard est né de cet accord homme-machine, en arrière-plan de ce plein épanouissement de l'idée technologique, la culture populaire en perpétuel renouvellement ne s'est pourtant pas arrêtée là. Si certains artistes utilisent la machine comme véritable substitut du corps, le transcendant au-delà de ce qu'autorisent les capacités humaines, d'autres s'emploient à laisser cohabiter précision machinique et imperfectibilité du corps dans une tout autre forme d'assemblage. C'est pourquoi l'idée ici n'est pas tant d'interroger les nouvelles technologies dans la transformation des facultés créatrices ou compositionnelles qu'elles engendrent, ni même de présenter une exploration exhaustive des incidences de la technologie sur le rapport au corps dans le contexte de la création musicale, mais plutôt de se pencher sur un processus tout à fait actuel de création où le repositionnement et la réévaluation du corps dans l'usage de la technologie prennent une place centrale.

Pour aborder cette pratique qui se propage à l'ère du tout numérique et de l'*electronic dance music*, nous naviguerons entre plusieurs domaines distincts de la production musicale, selon que les technologies soient employées dans la définition d'un imaginaire où coexistent corps et machines, dans l'articulation d'identités multiples, dans la construction des représentations du réel auxquelles elles conduisent et enfin dans les modifications de perception sensorielle qu'elles induisent. Après une lecture du discours technologiste tel qu'il se pratique dans l'afrofuturisme, nous envisagerons ainsi différentes formes de mobilités, celles de l'identité, de la représentation et de la perception, à travers l'exemple précis des compositions et projets du producteur Madlib.

1 Strachan (Robert) : « Affordances, stations audionumériques et créativité musicale ».

Pratiques et discours futuriste : Un rapprochement homme-machine ?

L'usage d'outils technologiques à des fins créatives a de tout temps représenté une préoccupation centrale dans la production musicale et ce sur plusieurs plans, tant symboliques que compositionnels, tant métaphoriques que structurels, ou encore visuels et sonores. Cette mutation sonique à laquelle on assiste à mesure du développement technologique, parallèlement d'ailleurs à celui de la pensée compositionnelle, conduit tant à une modification des matériaux de composition, des fonctions instrumentales, des techniques de production que des habitudes et des contextes d'écoute qui leur sont intimement liées. Les technologies ont ainsi engendré une métamorphose progressive et profonde des attentes des publics en termes de sonorités, de rythmes et de musicalité, tandis qu'à travers les notions de geste, de présence, d'espace et de temps s'est forgé, par là même, un nouvel espace de dialogue.

Le rapport du corps à la machine, dans cet espace entre création musicale et réception, s'est vu augmenté par la médiation des images de la technologie et le symbole de sa maîtrise. Comme le souligne adroitement Erik Davis, « avec l'avènement du cyberspace comme métaphore sociale envahissante, peut-être pouvons-nous en fin de compte admettre que l'électronique a ouvert une autre dimension du réel, voire même de multiples dimensions. »¹ Au cœur de ses dimensions, l'exploration technologique représente un vecteur d'émancipation important et un point de transition d'excellence vers l'expression d'une modernité musicale. Exemple contemporain de ces mutations, « l'électronique noire »², au cours de son développement, porte un discours qui tente de déplacer le processus de construction identitaire en dehors de certaines pressions historiques, sociétales, culturelles et contextuelles environnantes. Au centre de ce projet est né dans les années 1950 un discours artistique nommé plus tard afrofuturisme³, où la science et la fiction deviennent un support narratif qui permet d'explorer des situations variées à travers des personnalités multiples au sein de « mondes imaginés »⁴, comme les nomme Arjun Appadurai. Cet espace ouvert où cohabitent technologie, innovations, science, histoire, mysticisme et spiritualité fut une tentative pour projeter un autre état des relations sociales, dans un territoire à la fois vierge pour la construction identitaire et

1 Davis (Erik) : « Polyrythmie, cyberspace et électronique noire », p. 84.

2 Davis (Erik) : *op. cit.*

3 Dery (Mark) : « Black to the Future », p. 182.

4 Appadurai (Arjun) : « Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy », p. 296.

l'équité, et pour autant hautement référencé dans l'imaginaire collectif. Si la science-fiction, au sein de l'afrofuturisme, confectionne cet *autre* état des choses quant aux représentations historiques, culturelles et sociales qui troublent les distinctions entre vérité et spéculation jusqu'à les confondre, la technologie vise régulièrement au rapprochement symbolique entre l'homme et la machine. Cette considération de la différence par l'hybridation a ainsi permis pendant longtemps de penser l'humain au-delà des cadres stricts de sa représentation. Aujourd'hui, une part de la création afrofuturiste s'exprime encore sous cette forme, à travers des thèmes de science-fiction où humains et machines entretiennent une relation mutuellement profitable. Plus profondément même, parfois, ce rapport de l'humain à la machine permet de réviser les positions anthropocentristes par un dialogue sous-jacent centré sur les formes de hiérarchisation humaine. C'est notamment le cas du dernier album du groupe Clipping., *Splendor & Misery* (2016), décrit par le label Sub Pop comme « un concept-album afrofuturiste et dystopique qui suit le seul survivant d'un soulèvement d'esclaves à bord d'un cargo interstellaire et dont l'ordinateur de bord tombe amoureux. »¹

De façon courante dans la composition musicale de Clipping., l'usage de la technologie ne remplace pas la composante humaine. Fusionnées par une intercommunication constante entre les éléments organiques et technologiques, toutes deux cohabitent et se nourrissent mutuellement pour créer un assemblage obscur et flou. La création électronique devient le cadre d'expression de la voix humaine, tandis que cette même voix semble représenter la condition d'existence du paysage électronique ainsi dessiné. On peut entendre, dans leur morceau « *Taking Off* » exécuté lors d'une représentation au Moog Sound Lab², la façon dont cette coexistence prend forme à la fois de façon structurelle et compositionnelle. Dans une atmosphère hybridée, la réponse instantanée aux fluctuations de la voix par des modifications de timbre électroniques, les



1 « Splendor & Misery is an Afrofuturist, dystopian concept album that follows the sole survivor of a slave uprising on an interstellar cargo ship, and the onboard computer that falls in love with him. » Disponible sur https://www.subpop.com/releases/clipping/splendor_and_misery, consulté le 02/03/2018.

2 <https://www.youtube.com/watch?v=B6Xt5K66dHk>, consulté le 06/03/2018.

accélération de la diction vocale accompagnées par des rythmes croisés entre les machines, semblent être guidées par l'intermédiaire de l'*interplay*. Ces interactions, soumises à un ensemble d'attitudes corporelles, façonnent un dialogue constant entre humain et machine. Visuellement, Clipping, entretient aussi un rapport étroit entre création musicale, représentation de la technologie et discours futuriste. De façon symbolique, le laboratoire Moog dans lequel le groupe opère, un univers technologiste maîtrisé, n'est pas sans rappeler celui du laboratoire du Dr. Funkenstein de Parliament¹, lui-même parodiant à son propre avantage les expérimentations du personnage fictif de Mary Shelley. Un dialogue s'établit ainsi entre manipulation humaine et maîtrise technologique, sous couvert d'une référence intertextuelle qui dessine par ailleurs un pont entre passé, présent et futur. D'une même façon, le logo du groupe sur l'album *Splendor & Misery*, calqué directement sur celui de la firme Philips, ouvre sur un imaginaire technologiste rétrofuturiste.

La pyramide en arrière-plan, symbole largement répandu dans le discours afrofuturiste, laisse ici percevoir une double évocation du pavillon Philips, symbole de la maîtrise passée d'une haute technologie musicale à la pointe de l'innovation. Cet assemblage aux plusieurs niveaux de lecture rend la synthèse des éléments diffuse et la lecture de ces références se heurte en ce point à la question du décodage, de l'interprétation et du double sens.²

Mais comme le souligne Simon Frith, la préoccupation ici n'est pas à l'interprétation indépendante des éléments en présence, mais à celle produite par leurs interactions.³ Dans ce sens, et à travers une coexistence mutuellement enrichissante, la position qu'adopte Clipping, semble tendre vers une reconsidération des dualités préexistantes entre numérique et analogique. Le fait même de proposer une interface de croisement, souvent considérée comme une zone de tension, où chacun des pôles se répondent et s'équilibrent, revient à façonner comme un nouveau territoire d'une électroacoustique où les catégories de technologique et d'organique, de savante et de populaire, semblent en ce point ne plus avoir lieu d'être. C'est d'ailleurs une trajectoire reconnue par Guillaume Kosmicki lorsqu'il souligne que :

le partage des technologies a autorisé assez fréquemment des problématiques communes dans ces musiques. Il ne s'agit pas de transmission dans ce cas,

1 Parliament : *The Clones of Dr Funkenstein*.

2 Pour aller plus loin, on pourrait même référencer cette technique à celle du Signifyin », décrite par Gates dans son ouvrage : Gates (Henry Louis, Jr.) : *The Signifying Monkey: A Theory of African-American Literary Criticism*.

3 Frith (Simon) : « Music and Identity ».

mais de simultanéité réelle de découvertes réalisées quasiment en commun, via la médiation de ces technologies.¹

Dans ce processus de coévolution, les technologies façonnent de part et d'autre un ensemble d'images qui, dans une véritable recherche esthétique tant dans le domaine du visuel et du sonique que dans celui de la performativité, accordent une réflexion centrale sur la définition du corps, de sa place, de son impulsion, non seulement au sein du processus de création, mais aussi dans la vaste question de la construction de l'identité.

L'alter ego, une identité mobile

Afin de contourner certaines pressions stylistiques, commerciales ou même identitaires dirigées à la fois de l'intérieur de la sphère musicale, mais aussi de l'extérieur de celle-ci, considérer le corps dans sa mobilité, sa multiplicité ou même sa dématérialisation, permet de s'abstraire de cette logique d'une électronique dirigée de façon globalisante. La virtualité et le transfert de la personnalité physique par l'intermédiaire d'*alter ego* deviennent alors des stratégies non normatives qui tendent à déplacer les attentes et les présupposés. Effet d'une électronique pleinement intégrée, les résurgences de l'afrofuturisme dans les productions de Madlib ou de Flying Lotus ne se focalisent plus sur l'affirmation d'une hypothétique maîtrise ou une quelconque possession de la technologie, mais sur un caractère transformatif directement lié à la malléabilité de leurs identités. La mobilité, la fluidité et le rapport au corps dans l'usage des technologies s'expriment ainsi à travers les différentes facettes du producteur Madlib. Sans jamais s'être prononcé au sujet d'une quelconque intervention de l'afrofuturisme dans sa création, Madlib s'inscrit pourtant dans une démarche qui vise à mêler organique et numérique, réalité et fiction, passé et futur, pour questionner l'état d'une *autre* réalité :

Today is the present future of yesterday. [...] My point of view is the thought of a better, untried reality.²

Madlib est un producteur hyperactif. Il multiplie les signatures de ses albums sous différents noms en apportant une couleur, une atmosphère, un contexte et des objectifs singuliers à chacun de ses projets. Le site internet Discogs ne lui compte pas moins de 33 alter ego à son actif, de DJ Rels ou Quasimoto, à des ensembles instrumentaux tels que The Yesterday

1 Kosmicki, (Guillaume) « Musiques savantes, musiques populaires : une transmission ? »

2 Paroles de « Shadows of Tomorrow », reprise d'un poème de Sun Ra dans l'album *Madvillany*, Stones Throw Records, 2004.

New Quintet, Monk Hughes and The Outer Realm, sans y inclure les projets collaboratifs Jaylib (J Dilla & Madlib), Madvillain (Madlib & MF DOOM), Jackson Conti (Otis Jackson Jr. & Ivan Conti) ou plus récemment Madgibbs (Madlib & Freddie Gibbs). On constate de prime abord que les noms de scène qu'utilise le producteur répondent à une logique bien précise et peuvent majoritairement être organisés selon qu'ils soient :

- *Réfléchis* : le producteur endosse une identité scénique différente, au-delà du simple pseudonyme, et se trouve ainsi libéré de certains présupposés quant à son personnage initial. Il peut ainsi agir et produire différemment, comme c'est le cas avec Quasimoto.
- *Multiplicatifs* : le producteur prend simultanément les rôles de l'ensemble des musiciens du projet. Chaque membre est alors un alter ego à part entière, selon la catégorie d'instruments qu'il maîtrise et pratique au sein du groupe.
- *Combinatoires* : le producteur collabore avec un autre artiste, le projet donne alors naissance à une nouvelle entité qui se définit par la synthèse de ses participants. Cette démarche est flagrante dans le cas de Jackson Conti (Otis Jackson Jr. aka Madlib et Ivan Conti aka Mamão) où une nouvelle individualité naît de cette combinaison, même si chaque artiste initial conserve dans la production musicale ses propres spécificités.

Ce sont par ses personnalités intermédiaires et complémentaires que Madlib entreprend des passerelles entre ses multiples projets, se donne d'autres images de lui-même qu'il tend à faire exister et évoluer dans des styles, sur des scènes et dans des contextes différents. Dans cette nature devenue performative de l'identité, chaque personnalité est considérée comme autonome, ne limitant donc pas le processus à la seule question du pseudonyme. La notion d'identité plurielle, par le biais notamment de la démultiplication du personnage et l'emploi extensif d'alter ego, construit ici un dialogue actif autour des notions de diversité et de pluralité. Elle brouille l'identification première et favorise l'articulation « des identités multiples [...] et de la liminarité »¹ comme le souligne Kali Tal. C'est peut-être dans des projets comme *Monk Hughes and The Outer Realm* que la diversité des identités du producteur semble d'ailleurs pouvoir être sans fin. À travers une électronique maîtrisée, qui s'exprime par l'intermédiaire de l'*oversampling* et du *re-recording*², le projet renvoie aux limites de la capacité humaine

1 Kali Tal, dans Nelson (Alondra) : « Introduction: Future Texts », p. 3.

2 Techniques de superposition des matériaux sonores qui composent le morceau, l'*oversampling* consiste à ajouter des fragments sonores les uns au-dessus des autres tandis que le *re-*

individuelle, trouvant sa propre réponse dans la fragmentation de l'identité.¹⁷ Ici, outre la présence de Peanut Butter Wolf et Jeff Jank du label Stones Throw, l'ensemble des personnages ne sont que des doubles d'Otis Jackson Jr. aka Madlib. En voici la répartition que nous procurent les notes de livret :

- Basses, Electric Space Keyboards : Monk Hughes
- Drums, Loops, Kalimba : Otis Jackson Jr.
- Fender Rhodes, Arp, Pian^o : Joe McDuphrey
- Moog, Percussion : Morgan Adams III
- Executive – Producer : Peanut Butter Wolf /
- Producer : Joe McDuphrey, Madlib
- Sleeve : Jeff Jank
- Written-By : Monk Hughes & The Outer Realm¹

Dans chacun des projets de Madlib, les outils technologiques utilisés permettent de définir et d'articuler des personnalités distinctes, avec chacune ses spécificités, son comportement, mais aussi ses modes de jeu, ses techniques de programmation et ses affinités musicales. Le choix des matériaux de reprise prend ainsi tout son sens en donnant à chaque configuration une esthétique bien spécifique, des modes de production et des méthodes compositionnelles qui lui sont propres, une finalité et donc une signification bien particulière. La façon de manipuler les *samples* et les choix esthétiques opérés lors de la production deviennent alors constitutifs de l'identité du personnage exprimé. Pourtant, tous les projets parallèles de Madlib sont signés chez Stones Throw Records, un label indépendant américain majoritairement orienté vers le hip-hop, avec une tendance affirmée pour l'innovation technologique et esthétique, l'expérimentation, la composition électronique, l'*ambient music* et plus largement la création d'atmosphères singulières. Si l'on peut voir, chez plusieurs artistes qui emploient des alter ego comme signatures secondaires, une véritable stratégie commerciale qui les éloignent à la fois des attentes d'un public spécifique et des critères d'exclusivité que réclament certains labels, Madlib semble donc privilégier la diversité de ses compositions et de ses personnages au sein de la même structure de production. Cela s'explique sûrement aussi par la diversité des styles musicaux proposée dans le catalogue du label.

recording consiste à cette même superposition dans le temps de la post-production.

1 Monk Hughes & The Outer Realm : À *Tribute To Brother Weldon*, Informations disponibles sur le livret de l'album et sur le site Discogs, <https://www.discogs.com/fr/Monk-Hughes-The-Outer-Realm-A-Tribute-To-Brother-Weldon/release/350858>, consulté le 01/10/2018.

Assimilation et représentations du réel

Dans le contexte actuel de l'industrie musicale et plus largement des institutions culturelles et des infrastructures qu'elles façonnent, l'usage et la manipulation des technologies comme expression de l'identité trouvent certaines de leurs limites dans le processus même du plein développement technologique. Le perfectionnement des outils à des fins de puissance sonore (la *loudness war* qui agit désormais comme un critère normatif), de réduction de la dynamique, de nivellement des différences de timbres, d'atténuation de l'expressivité, de lissage des imperfections, conduit ces dernières décennies à repenser les relations entre industrie musicale, artistes et public.¹ Même s'il s'agit là bien souvent d'un état de fait qui marque une situation de quasi-dépendance du musicien quant à l'usage des technologies, le mettant face à des normes de production qui à la fois intègrent et façonnent à leur tour certaines attentes des publics, ce n'est pas sans un renvoi direct à sa propre condition, ses propres imperfections, ses propres méthodes d'action. En d'autres termes, si l'uniformisation à des fins d'accroissement du marché facilite l'assimilation tout autant qu'elle entraîne de nouvelles réponses à de nouveaux besoins, elle n'en engage pas moins le musicien dans un positionnement face à lui-même. Cependant, pour tout un ensemble de technologies au long de l'histoire de la production musicale, la formalisation d'un cadre d'usage a bien souvent favorisé le développement de stratégies adaptatives pour sortir de ce même cadre. N'était-ce d'ailleurs pas le cas lors des phases successives d'apparition, de développement et de maîtrise de l'enregistrement, de l'électrification de la voix et aussi de tout autre instrument, des synthétiseurs, ou encore de la platine vinyle et du *sampler* ?² N'est-ce pas un peu aussi, aujourd'hui, tout l'enjeu de la querelle autour de l'*autotune*, dans la mesure où celui-ci pose insatiablement la question récurrente d'une limite subjective à une créativité médiée par la technologie ?

En 2009, Jay-Z, déjà souverain à la tête d'un empire commercial colossal, sort son « D.O.A. (Death of Autotune) »³, un morceau dénonçant de façon assez (pro)active, l'usage bien trop étendu de ce qu'il considère comme simple moyen de dissimulation des fausses notes chantées. La controverse que Jay-Z adressa par ce morceau trouva ses propres limites entre les accusations présentes dans ses paroles et la position bien moins engagée qu'il eut ensuite face à ses pairs. Néanmoins, le doute oscilla alors et resta

1 Voir Percival (J. Mark) : « Stone Deaf Forever: Discourses of Loudness », *Volume*, vol. 11:2, no. 1, 2015, pp. 29-49.

2 Voir Rose (Tricia) : *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*.

3 Jay-Z, : « D.O.A. (Death of Autotune) », *The Blueprint 3*.

depuis vaguement en suspens : ces modifications de la voix humaine reflètent-elles une transformation subtile, un effacement des imperfections, une technique créatrice, un simple outil, ou une nouvelle réalité de création ? Dans « D.O.A. (Death of Autotune) », Jay-Z accuse directement le rappeur T-Pain, lequel a pourtant poursuivi dans cette direction jusqu'à sortir récemment une application mobile nommée « I Am T-Pain » qui permet à l'utilisateur de simuler l'effet utilisé par le rappeur sur sa voix dans ses productions. Par un précalibrage des paramètres de modification de timbre vocal, le modèle et la configuration utilisés pour la voix de l'artiste deviennent ainsi référence de création pour l'utilisateur. Xavier Ridel, au sujet de l'*autotune*, parle alors non plus d'un outil, mais « d'un véritable instrument [capable] d'étirer la voix, toucher des notes introuvables, enchaîner des rythmes à la perfection [et] aborder des styles et des formes impossibles à atteindre. »¹ Dans ce contexte, l'*autotune*, pensé comme intermédiaire, agit alors en tant que médiateur non pas dans une finalité de masque ou d'atténuation, mais dans celle d'une modulation effective et maîtrisable. Mais si ce rapport de la technologie à la voix réside dans la possibilité d'outrepasser les limites du corps, il serait cependant dommage de s'en contenter sans suggérer une maîtrise fondamentale des caractéristiques de la voix. En d'autres termes, pour maîtriser une modulation, il faut en maîtriser la source et sa transformation, et c'est là tout un arrière-plan de la créativité qui est mis en avant à travers la reconsidération du corps. Tout comme l'électrification de la guitare n'en a jamais effacé les attaques, les coups de médiator, ou le frottement des doigts sur les cordes (d'ailleurs bien au contraire), penser l'usage de la technologie dans la maîtrise et aussi les imperfections qu'impose le geste instrumental semble être un point d'entrée intéressant.

Loin de souhaiter s'étendre plus en avant sur le long débat entre artificialité et authenticité, la dématérialisation complète de la voix comme l'entreprend Aphex Twin dans « Minipops 67 [120.2][Source Field Mix] »² offre une perspective de réflexion sur la nature même des attentes relatives à celle-ci. La voix d'un artiste entretient un rapport tout à fait particulier avec son public. C'est un marqueur d'identification immédiat que l'on peut mesurer, quantifier, voire même aisément évaluer, par des critères élémentaires de justesse, d'ambitus, ou de capacité. Et comme ce fut déjà le cas à l'apparition du microphone, la suggestion d'effets ou de technologies de transformation comme simples médiateurs de la voix sous-entend une remise en question de la voix en termes de fonction et de positionnement.

1 Ridel (Xavier) : « Comment l'auto-tune a révolutionné la musique ? ».

2 Aphex Twin : « Minipops 67 [120.2][Source Field Mix] », *Syro*.

Dans le cadre d'une transformation importante, il faut admettre qu'une certaine distance se crée par la dématérialisation de la voix, une déconnexion du corps que l'auditeur a parfois du mal à reconnecter. Si Mark Katz voit dans l'usage raisonné des effets et dans leur dosage comme une alternative entre des normes de production et celles de créativité¹, n'est-ce pas plus simplement à une reconsidération complète de la voix, de sa fonction et de son timbre qu'il faut aujourd'hui aboutir ? Dans cette même démarche, le corps résonateur et ses variations sur le son, par l'action et dans le geste, ne doivent-ils pas être les (pré)déterminants des effets et des technologies qui doivent lui être appliqués ? Par des effets de doublage d'une voix détimbrée et pitchée, le producteur Dabrye travaille sur cette question de voix distanciée dans le morceau « Dr. Shroomen »². La somme des effets ajoutés provoque une sensation d'éloignement, une rupture des critères d'identification, et engendre par là même une dissociation de la voix et du corps. C'est un corps multiple qui paraît alors, rendu mobile par un effet de doublage où chaque voix répond à un traitement d'effet spécifique. Là encore, c'est la fonction première de la voix qui ne peut plus être considérée comme auparavant, modifiant ainsi en profondeur l'équilibre sonore dans les relations internes (correspondances entre les instruments) tout comme externes (rapports qui se dressent avec l'auditeur).

À partir de cette dissociation du corps, on constate que derrière un usage de plus en plus standardisé des effets de transformation de la voix se crée parfois une forme de vérité, comme compensatoire. Par la corporalité transférée dans l'usage de l'*autotune* et par sa pratique contextuelle et normée, l'artifice dessine une nouvelle forme d'authenticité, bien au-delà du discours de l'artificialisation de la voix.³ Témoins d'une production musicale qui s'observe tout autant qu'elle ne s'écoute⁴, les clips de PNL comme « Naha », « Le monde ou rien », ou de leur contemporain Da Uzi, « Entre les murs », replacent cet usage de l'*autotune* au cœur d'une nouvelle réalité de la rue, affirmée et validée par des paroles, un environnement, une mise en scène et un contexte visuel qui cherchent à retranscrire un quotidien d'un réalisme effectif et mesurable. Réalisme et authenticité se trouvent ainsi une nouvelle fois placés au centre d'une démarche d'inversion. La distance créée

1 Katz (Mark) : *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*, p.52.

2 Dabrye : « Dr. Shroomen », *Three/Three*.

3 Ce processus fut aussi à l'œuvre de nombreuses fois par le passé avec notamment avec l'apparition des *vocoder* et synthétiseurs vocaux. Voir Harkins (Paul) : « La transmission perdue et retrouvée. Le *sampler* comme outil de composition et de décontextualisation de l'enregistrement ».

4 Voir Kaiser (Marc) et Spanu (Michael) : « "On n'écoute que des clips !" Penser la mise en tension médiatique de la musique à l'image », *Volume*, vol. 14:2, no. 1, 2018, pp. 7-20.

par une voix lissée où les microvariations deviennent imperceptibles se voit en quelque sorte compensée par un avant-plan visuel faisant valeur d'authenticité, où les formes évocatrices de la *street credibility*¹, parfois presque grossières mais néanmoins porteuses de sens, sont mises en exergue. On assiste par-là à une déstabilisation des représentations de la réalité urbaine, comme l'*autotune* fut d'ailleurs reconnu dans d'autres contextes pour déstabiliser celles de la masculinité² ou encore de l'essentialisme.³

Né des manipulations de la voix de son créateur, Quasimoto est comme le Mr Hyde de Madlib. Il affirme par le biais de l'ironie sa crédibilité et sa place dans les affaires de la rue. Dans le clip de « Low Class Conspiracy »⁴, sexe, drogue, problèmes avec la police et même braquage de banque semblent être pour lui un quotidien.



Pourtant, aucun réalisme n'est ici envisagé, le personnage est totalement assumé pour sa fausseté tandis que ses actes et son environnement paraissent, tout au contraire, bel et bien ancrés dans le réel. Quasimoto a une voix qui semble gonflée à l'hélium, irréelle et inidentifiable. À l'origine de

1 Voir Rose (Tricia) : *op. cit.*

2 James (Robin) : « On intersectionality and cultural appropriation: The case of postmillennial black hipness ».

3 Bradley (Regina) : « Contextualizing Hip Hop Sonic Cool Pose in Late Twentieth- and Twenty-first-century Rap Music », p. 62.

4 Vidéo retenue lors d'un concours officiel lancé par le label Stones Throw, STONES THROW VIDEO CONTEST #4: « Low Class Conspiracy » Directed by Kristoffer Crook, 2011.

cette démarche, lors d'une des rares *interviews* de Madlib¹, celui-ci explique que la création de Quasimoto vient de son incapacité à rapper en rythme sur un tempo soutenu. Ce subterfuge mis en place pour pallier les lacunes de son *flow* devient pour autant un élément singulier du personnage. Madlib ralentit ses productions, pose son texte dessus puis réaccélère l'ensemble. La voix obtenue devient ainsi l'objet central de sa composition et l'élément identitaire de son alter ego. Sur les albums, Madlib signe en tant que producteur, Quasimoto devient le rappeur. Le timbre de la voix est transformé par la modification du *pitch*, mais aussi dans ses inflexions, ses intonations et sa prononciation tandis qu'un jeu s'installe dans une ambiguë confrontation entre irrationnel et plausible. L'expression de la voix humaine est substituée par une voix distancée du corps, un corps que Madlib décide lui aussi de rendre grotesque. Quasimoto est un personnage dont les codes et la représentation se veulent duels, à la fois provocateur et dénonciateur.

La magie de Quasimoto, [soulève Olivier Chang], réside dans le fait qu'il permet à son sosie originel, Madlib, de s'exprimer de manière créative comme aucun autre album de rap conventionnel ne peut le faire.²

Par cette duplicité, il crée une zone de tension entre authenticité et trucage, création et pastiche, déroutant l'identification et les présupposés du genre musical auxquels le producteur pourtant se réfère.

De l'identité à la perception

La considération de la part créative d'outils technologiques de composition tient à l'interface qu'ils proposent entre le corps et la machine. Dans ce sens, l'entité musicien-*sampler* pourrait tendre à devenir alors l'exemple parfait de l'accord humain-machine. Pourtant, une distinction de taille se fait ressentir lorsque l'on considère le corps comme impulsion première dans ses interactions avec une technologie pensée comme médium. Dans le contexte global de la technoculture et de ses implications dans la production musicale, il semble effectivement légitime de questionner attentivement la portée d'une électronique dans son rapport étroit, comme disait Steve Goodman, au « corps vibrationnel et son pouvoir d'affecter

1 Madlib, Interview by Jeff "Chairman" Mao, Red Bull Music Academy. Disponible sur <http://www.redbullmusicacademy.com/lectures/madlib-2016>

2 « The magic of Quasimoto is how he allows this doppelganger's originator, Madlib, to creatively express himself in ways that a conventional rap album simply can't. » Wang (Olivier) : « Hip-Hop Artist Madlib, Man of Many Names ». Disponible sur <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4813428&t=1538751647293>, consulté le 02/03/2018.

comme d'être affecté. »¹ L'imperfection du geste humain, la malléabilité du temps qui en découle peuvent ainsi devenir des effets valorisables. Pour certains artistes, cette pensée représente le terrain d'une recherche esthétique qui, loin d'évincer la présence technologique dans la création et la manipulation de la matière sonore, laisse dialoguer les avantages de leur assemblage dans la question fondamentale du rapport au corps et à sa mobilité.

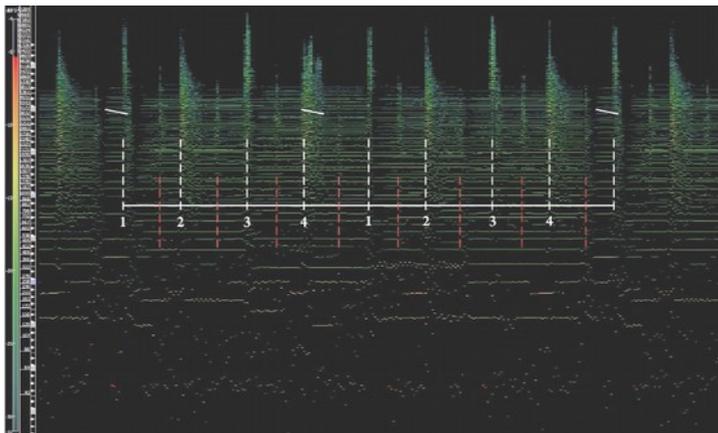
Au sein de la discographie de Madlib, c'est l'usage de la technologie qui lui permet de faire vivre un univers musical complexe et notamment de travailler autour de différentes temporalités superposées. Cette lecture à plusieurs strates, par l'agencement des samples et la multiplicité de leurs timbres, laisse émerger certains sons de façon spontanée. Articulés généralement autour d'un sample principal, les éléments modulables semblent être rattachés à un socle immuable et dense.

Chang remarque « la façon dont Madlib est capable d'orchestrer des dialogues internes étranges, mais fascinants, tenus par une cacophonie de voix qui sont pour la plupart les siennes. »² Les rythmes deviennent fluctuants et provoquent une oscillation entre instabilité et constance, comme un aspect presque boiteux d'un rythme qui se déplace puis se recale à intervalles réguliers. L'homme et la machine coexistent, certes, dans cet agencement, mais semblent parfois être tirillés. Reflet d'un corps, d'un geste imparfait, mais pourtant corrigible par l'action de la machine, l'assemblage des instruments est basé sur un principe des temporalités multiples et adaptatives. Chaque élément sonore en présence possède son propre rythme, dont les microvariations engendrent la perception d'une certaine malléabilité dans le déroulement du temps. Ce processus est flagrant dans le morceau « Accordion », enregistré avec le rappeur MF DOOM et l'accordéoniste Daedelus.³

1 Goodman (Steve) : *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, p. 2.

2 « What's impressive is how Madlib is able to orchestrate these bizarre but fascinating internal dialogues spoken through a cacophony of voices, most of them his. » Wang (Olivier) : *op. cit.*

3 Madvillain : « Accordion », *Madvillainy*. Il est difficile de déceler s'il s'agit ici d'un sample du morceau original de Daedelus ou un réenregistrement du musicien dans le cadre de cette reprise. Même si l'on tendrait plutôt pour l'usage d'un sample (le timbre des cliquetis des clapets ayant été modifiés), la présence de Daedelus dans le clip de MF DOOM laisse pourtant penser le contraire.



Le sonagramme présenté ci-dessus permet de mesurer l'intervention des différents événements sonores et leur placement dans le temps. En pointillés blancs sont représentés les temps de la mesure, en rouge les contretemps (alternance tambourin électronique et son de caisse claire). Comme évoquée plus haut, on perçoit aisément, d'un premier regard, cette mobilité rythmique des éléments en présence au sein de la mesure, par leur placement irrégulier sur l'échelle de temps (horizontale). Cependant, si l'on s'attarde d'un peu plus près à ces fluctuations, on constate que le placement des sons n'est pas effectué de manière totalement aléatoire. En effet, il existe une correspondance dans les écarts entre les différentes attaques des sons de batterie électronique :

Temps de la mesure	1	2	3	4	(1)
Timecode (en sec.)	4,539	5,120	5,793	6,373	7,023
Ecart (en sec.)	0,581	0,673	0,580	0,650	
	1	2	3	4	(1)
	7,023	7,604	8,277	8,858	9,508
	0,581	0,673	0,581	0,650	

L'écart observé entre les temps est strictement identique¹ d'une mesure à l'autre tandis que chaque temps n'a pourtant pas la même durée. Une logique d'équilibre se dessine de ce schéma, permettant de placer certains éléments sonores de durée variable dans une boucle temporelle quantifiée. Un cadre non normé, mais pourtant régulier se dessine ainsi des valeurs inégales entre les temps. Si l'on observe par contre les écarts de temps entre les différentes interventions du claquement de type *woodblock* utilisé de

1 Il s'agit là d'un décalage de 1 milliseconde entre les valeurs, sûrement dû à une imprécision de placement du curseur lors de la mesure.

façon modulée sur chaque contretemps de la mesure (marques rouges sur le sonagramme), on remarque une certaine mobilité de l'événement rythmique par rapport à une échelle de temps linéaire. L'agencement de ces sons n'est probablement pas soumis à la quantification, c'est pourquoi ils semblent osciller autour d'une position de référence. Cette mobilité est fonction de la fréquence d'échantillonnage et souligne un décalage progressif et irrégulier dans l'exécution des événements :

The diagram consists of two tables. The top table shows timecode and offset values for four beats. Red arrows above the table indicate rhythmic drift between beats. The bottom table shows cumulative timecode and offset values for the same four beats. A red arrow below the bottom table indicates a specific offset value.

Contretemps	1	2	3	4	(1)
Timecode (en sec.)	4,911	5,491	6,095	6,722	7,325
Ecart (en sec.)	0,580	0,604	0,627	0,603	

	1	2	3	4	(1)
	7,325	7,952	8,579	9,229	9,880
	0,627	0,627	0,650	0,651	

Autour d'une position métrique stable et calibrée se déploie donc un éventail de sons qui viennent contrarier cette stabilité. Il en est de même pour les interventions de l'accordéon sur le quatrième temps de la première mesure tout comme les instants de vide dans le spectre en anticipation des premiers temps, qui viennent étirer le spectre sonore dans sa durée, provoquant la perception d'un temps étendu (barres horizontales blanches sur la figure). Dans cet espace, le déphasage rythmique¹ permanent procure la sensation d'un décalage presque organique entre les différentes composantes du son. Comme si le temps devenait mobile, tantôt étendu, tantôt décalé, la modulation des éléments thématiques et rythmiques utilisés semble proposer différentes temporalités. Pourtant, chaque élément jusqu'à pensé de façon autonome, évoluant chacun à son propre rythme, prend un sens nouveau de par un assemblage qui modifie la perception globale de l'événement. Cette modélisation d'un son global organisé par la superposition de plusieurs strates est ainsi décrite par G. Russell :

Si l'on se tenait au centre de New York, un de ces jours ou nuits d'activité intense, et que l'on se concentrerait sur tous les types de sons alentour, sans tenter d'en identifier la source, on expérimenterait alors une « forme verticale » – couches ou strates de différents modes de comportement rythmique. Cette unique et énorme masse de son est toujours présente, retenant captif le temps linéaire, et, de ce fait, ne menant nulle part, si ce n'est du haut en bas de l'échelle de la densité et de la complexité verticale.²

1 Ou ambiguïté rythmique comme la nomme Anthony Papavassiliou dans son article : Papavassiliou (Anthony) : « Une caractéristique stylistique de l'Intelligent Dance Music : ambiguïté et rupture rythmiques chez Aphex Twin », p. 142.

La notion de *forme verticale* justifie ainsi l'utilisation conjointe d'un sample continu et microvarié par son pouvoir d'exposer une temporalité non linéaire, mais directive, un temps suspendu qui reste pourtant ancré dans un présent actif. Ce jeu sur la mobilité rythmique, Madlib l'exprime simplement en soulignant :

It's not perfect; I have a human element to it. Everybody else's stuff is like robotic, computerized, quantized. My music ain't really quantized.¹

L'élément humain ainsi évoqué naît simplement de la somme des microdécalages qui interviennent là où l'exécution instrumentale échappe à la quantification et qui, au sein d'un cadre strictement normé, apparaît à l'oreille de façon d'autant plus flagrante. L'imperfection se dessine en contraste avec la potentialité d'une précision machinique, ici évitée, soulignant un rapport au corps retrouvé dans l'usage des technologies numériques.

Pour conclure

Au regard de ces différentes interventions des technologies dans le processus de création musicale, peut-être peut-on parler aujourd'hui d'une approche véritablement corporelle à travers certains usages de celles-ci. Face à leur propension à normaliser les artifices du bon goût et de l'hyperconsommation, et si ces technologies s'inscrivent parfois dans un système qui cherche à dérouter les critères de la créativité vers ses propres orientations, il semble cependant que pour certains le paradigme ait déjà changé. Loin d'un post-humanisme où homme et machine ne font qu'un, loin aussi d'un corps entièrement mécanisé ou de l'image de la prothèse réparatrice, c'est en faveur d'une redéfinition de la pratique de la corporéité, du potentiel créatif et de la performativité auxquelles elle expose, que s'exprime chacune des formes envisagées ici. Par l'apport indispensable de nouvelles technologies, remodelées au contact du corps, il s'agit bien là d'un humanisme augmenté où la technologie nourrit la créativité non pas comme entité corrective, mais comme modèle évolutif. Dans la richesse de cette réciprocité, le corps lui-même façonne la technologie pour lui fournir les conditions de son existence. Vincenzo Caporaletti propose un point d'entrée fondamental à cette démarche lorsqu'il regroupe l'embouchure de John Coltrane, le toucher de Max Roach ou celui de Jimi Hendrix selon le principe

2 George Russell, livret du CD Vertical Form VI, Soul Note, 1981, dans Saffar (Frédéric) : « "Vraie polyphonie" et jazz électrique », pp. 101-102.

1 Madlib, dans Pearce (Christian) : « Madlib Schizophonic ».

des musiques audiotactiles.² Cette présente réflexion ne fait donc peut-être, pour certains, que d'y ajouter les *samplers* de Madlib et la voix de Quasimoto. Repenser le corps comme résonateur principal dans la pratique et les usages technologiques accorde de s'extraire du discours de l'authenticité tout comme de celui de l'artificialité, pour entrer dans un espace intermédiaire qui ouvre à bien d'autres portes de la création. Si l'on n'entend pas exposer en ces quelques pages le bon usage de la technologie ni même prétendre en détenir les codes, c'est donc avant tout une exploration de quelques infimes façons dont les technologies permettent de se réappropriier le corps qui a été présentée ici. Et peut-être plus important encore, c'est là la tentative d'une considération autre que l'on porte à l'usage de la technologie, tentative qui souhaite ainsi agir en faveur non plus d'un engouement détaché de toute réflexivité, mais d'une juste mesure de sa valeur ajoutée.

Bibliographie

- Appadurai (Arjun) : « Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy », *Theory Culture Society*, Vol. 7, n° 2-3, 1990, pp. 295–310.
- Bradley (Regina) : « Contextualizing Hip Hop Sonic Cool Pose in Late Twentieth--and Twenty-first-century Rap Music », *Current Musicology*, n° 93, 2012, pp. 55-70.
- Brøvig-Hanssen (Ragnhild) et Danielsen (Anne) : *Digital Signatures: The Impact of Digitization on Popular Music Sound*, Cambridge, The MIT Press, 2016.
- Caporaletti (Vincenzo) : « La théorie des musiques audiotactiles et ses rapports avec les pratiques d'improvisation contemporaines », *Filigrane. Musique, esthétique, sciences, société*, n° 8, 2008, <http://revues.mshparisnord.org/filigrane/index.php?id=361>.
- Davis (Erik) : « Polyrythmie, cyberspace et électronique noire », pp. 231-9, in Van Assche (Christine) : *Sonic Process : Une nouvelle géographie des sons*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2002.
- Dery (Mark) : « Black to the Future », pp. 179-222, in Dery (Mark) : *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, Durnham, Duke University Press, 1994.
- Eshun (Kodwo) : *More Brilliant than the Sun: Adventures in Sonic Fiction*, Londres, Quartet Books, 1998.
- Frith (Simon) : « Music and Identity », pp. 108-50, in Hall (Stuart) et Du Gay (Paul) : *Questions of cultural identity*, London, Sage Publications, 1996.
- Gates (Henry Louis. Jr.) : *The Signifying Monkey: A Theory of African-American Literary Criticism*, New York, Oxford University Press, 1987.

2 Caporaletti (Vincenzo) : « La théorie des musiques audiotactiles et ses rapports avec les pratiques d'improvisation contemporaines ».

- Goodman (Steve): *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, Cambridge, The MIT Press, 2009.
- Kosmicki (Guillaume): « Musiques savantes, musiques populaires : une transmission ? », Conférence à la Cité de la Musique dans le cadre des Leçons magistrales, le 28 novembre 2006.
- Harkins (Paul): « La transmission perdue et retrouvée. Le *sampler* comme outil de composition et de décontextualisation de l'enregistrement », *Réseaux*, vol. 172, n° 2, 2012, pp. 92-118.
- James (Robin): « On Intersectionality and Cultural Appropriation: The Case of Postmillennial Black Hipness », *Journal of Black Masculinity*, Vol. 1, n° 2, 2011.
- Jeff « Chairman » Mao: *Red Bull Music Academy*, 2016, disponible sur <http://www.redbullmusicacademy.com/lectures/madlib-2016>
- Kaiser (Marc), Spanu (Michael): « "On n'écoute que des clips !", Penser la mise en tension médiatique de la musique à l'image », *Volume*, vol. 14:2, n° 1, 2018, pp. 7-20.
- Katz (Mark): *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*, Berkeley, University of California Press, 2004.
- Lipsitz (George): *Dangerous Crossroads: Popular Music, Postmodernism and the Poetics of Place*, London and New York, Verso, 1994.
- Miller (Paul D.): *Rhythm science*, Cambridge, The MIT Press, 2004.
- Nelson (Alondra): « Introduction: Future Texts », *Social Text*, Duke University Press, Vol. 20, n° 2, 2002, pp. 1-15.
- Papavassiliou (Anthony): « Une caractéristique stylistique de l'*Intelligent Dance Music* : ambiguïté et rupture rythmiques chez Aphex Twin », *Les Cahiers de la Société québécoise de recherche en musique*, Vol. 16, n° 1-2, 2015, pp. 133-146.
- Pearce (Christian), « Madlib Schizophonic », *Pound*, 2005.
- Percival (J. Mark): « Stone Deaf Forever: Discourses of Loudness », *Volume*, vol. 11:2, n° 1, 2015, pp. 29-49.
- Ridel (Xavier): « Comment l'auto-tune a révolutionné la musique ? », *Les Inrockuptibles*, 2016, disponible sur : <https://www.lesinrocks.com/2016/04/27/musique/autotune-revolutionne-musique-11822557/>.
- Rose (Tricia): *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*, Hanover, University Press of New England, 1994.
- Saffar (Frédéric): « "Vraie polyphonie" et jazz électrique », in Olive (Jean-Paul): *Présents musicaux*, Paris, L'Harmattan, 2009.
- Strachan (Robert): « Affordances, stations audio numériques et créativité musicale », *Réseaux*, vol. 172, n° 2, 2012, pp. 120-43.
- Wang (Olivier): « Hip-Hop Artist Madlib, Man of Many Names », NPR Music, 2005, disponible sur <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4813428>

Formes et fonctions d'un média imaginaire

Les « interfaces nerveuses numériques » dans la science-fiction audiovisuelle

Emmanuelle Caccamo

Ph. D. – Université du Québec à Montréal

Les films et les séries télévisées de science-fiction, plus particulièrement *cyberpunks* et *postcyberpunks*, mettent généralement en scène différents dispositifs écraniques. Aux côtés des « écrans aqueux des terminaux vidéo »¹ et des casques de réalité virtuelle des premiers films du genre, abondent aujourd'hui de nouveaux types d'écrans. La science-fiction imagine, par exemple, des usages aux lunettes numériques et aux lentilles cornéennes dites de réalité augmentée. À titre d'illustration, le film *Let's Be Evil* (Owen, 2016) met en scène des protagonistes devant porter des lunettes de réalité augmentée aux bénéfices d'une expérimentation en laboratoire, tandis que le court-métrage *Sight* (Lazo et May-Raz, 2012) anticipe une manière d'utiliser des verres de contact numériques à des fins utilitaires. La présence d'un écran dans un film ou dans une série télévisée peut exprimer de nombreuses intentions. Représenter un écran portatif ou mobile peut, par exemple, relever d'un souci formel, l'idée de réemploi des codes propres à un média particulier possédant des fins esthétiques, ou relever d'un souci de refléter au mieux le milieu technique des spectatrices et spectateurs en vue, entre autres, de créer un effet de réel. L'intention peut aussi être métaphorique ; une technologie figurant autre chose qu'elle-même. L'une des forces de la science-fiction réside néanmoins dans son potentiel d'inventer de nouvelles formes médiatiques, voire de spéculer sur les trajectoires possibles du développement technologique à venir. De cette façon, la science-fiction met en scène des « médias imaginaires ». C'est sur cet aspect que nous focaliserons notre attention dans ce texte en nous intéressant aux

¹ Downham (Mark) : *Cyberpunk*, p. 36.

« interfaces nerveuses numériques » imaginées dans un corpus filmique et télévisuel. Notre démarche relève de l'approche sémiotique et des études médiatiques (*media studies*). Elle s'inscrit plus particulièrement dans le courant de l'archéologie des médias¹, dont l'une des branches s'intéresse aux « médias imaginaires » mis en scène dans diverses productions culturelles. Il ne sera donc pas surprenant que les médias imaginaires ici analysés soient appréhendés dans un premier temps *comme s'il s'agissait* de technologies de médiation réelles. Suivant les principes de l'approche intermédiaire des médias, nous concevons les médias imaginaires mis en scène dans la science-fiction, non pas comme des médias isolés, restreints aux œuvres qui leur confèrent existence, mais comme des éléments interreliés qui partagent des paramètres communs. Par paramètres, entendons les modalités de représentation (visuelle, auditive, haptique, etc.) et d'expressions (photographique, vidéo, etc.), les supports (écran, casques, etc.) ainsi que les fonctions et les modalités d'usages comprises en regard d'un contexte socioculturel donné². Nous concevons également les médias imaginaires comme faisant partie de l'histoire des médias et des techniques³. Au moins trois arguments appuient cette idée :

- 1) les médias imaginaires s'inspirent en partie de paramètres de médias réels et prolongent certaines trajectoires technomédiatiques en spéculant sur le devenir de ces médias et des formes qui leur sont associées⁴ ;
- 2) l'historiographie montre que les médias qui voient le jour sont souvent précédés par des « visions de médias virtuels [qui] existent depuis des siècles, non seulement sous forme de maquettes, de dispositifs pour de futurs alchimistes ou techniciens, mais aussi et surtout comme sujets et produits de textes littéraires »⁵ ;
- 3) le domaine de l'innovation technologique est fortement inspiré par la science-fiction, les médias imaginaires trouvant pour certains des réalisations concrètes⁶, la voiture volante étant peut-être l'un des meilleurs exemples. L'on peut en outre considérer, comme l'écrit

1 Parikka (Jussi) : *What is Media Archeology*.

2 Gaudreault (André), Marion (Philippe) : « Cinéma et généalogie des médias », pp. 25-6.

3 Caccamo (Emmanuelle) : *Imaginer les technologies de « mémoire totale » avec la science-fiction audiovisuelle occidentale (1990-2016)*, pp. 267 et sq.

4 *Ibid.*

5 Müller (Jürgen Eugen) : « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », p. 117.

6 Michaud (Thomas) : « La science-fiction : une culture de l'innovation globale » ; Valantin (Jean-Michel) : *Hollywood, le Pentagone et le monde*.

Günther Anders¹, que les représentations sciences-fictionnelles participent de l'acculturation des peuples aux transformations technologiques.

Dans le cadre de nos recherches sur les métamorphoses des écrans² et sur les technologies de mémoire totale – médias imaginaires prenant en charge l'enregistrement de la mémoire personnelle et y offrant un accès rétrospectif à volonté³ –, la catégorie médiatique des interfaces nerveuses numériques a émergé. Pour étudier cette dernière plus avant, nous avons rassemblé, dans les limites de ce texte, différentes œuvres de science-fiction, que nous avons attentivement sélectionnées pour les médias imaginaires qu'elles mettent en scène. Comme nous le verrons, le corpus à l'étude dans ce texte, qui se penche sur différentes manifestations filmiques et télévisuelles de cette médiation imaginaire, demeure ouvert. Les occurrences choisies en regard de leurs singularités et des paramètres qu'elles partagent nous permettent néanmoins d'identifier clairement une catégorie et de proposer une première typologie. Par souci de cohérence, nous avons fait le choix de laisser de côté les manifestations robotiques, à l'exemple de la série filmique *Terminator*, pour nous concentrer sur les médias reliés au système nerveux humain. Également, nous verrons que plusieurs années séparent les œuvres de fiction ici sélectionnées et qu'elles ne relèvent pas toutes du même contexte de création ni des mêmes sous-genres : les unes appartiennent au *cyberpunk*, les autres au *postcyberpunk* et d'autres encore allient des éléments du *cyberpunk* et du *postcyberpunk*. Dans la première partie de ce texte, notre approche pourra alors sembler anhistorique, car nous nous intéressons de façon *littérale* aux interfaces nerveuses numériques, à leurs formes et à leurs usages dans l'univers fictionnel, parfois indépendamment de ce que ces médias imaginaires figurent, notamment en regard de l'époque et du contexte technoculturel actuel où ils ont été imaginés. Autrement dit, l'approche développée en première instance n'a pas pour visée d'établir une histoire chronologique de l'apparition de ces médias imaginaires dans l'histoire filmique et télévisuelle. Nous nous contentons de décrire ces médias imaginaires (ce qu'ils sont, ce qu'ils permettent dans les diégèses) et d'analyser leur filiation technique. L'accent sera mis tout particulièrement sur l'identification des paramètres qui permettent de regrouper tous nos cas d'étude dans un même ensemble significatif. Nous commencerons donc par traiter de technologies mobilisant uniquement les sens de la vue et de l'ouïe, pour ensuite aborder des technologies plus complexes, multisensorielles. Ce

1 Anders (Günther) : *L'Obsolescence de l'homme*, p. 132.

2 Caccamo (Emmanuelle) et Catoir-Brisson (Marie-Julie) : *Interfaces numériques - Métamorphoses des écrans : invisibilisations*, vol. 5, n° 2, 2016.

3 Caccamo (Emmanuelle) : *op. cit.*

faisant nous nous pencherons sur les fonctions narratives des interfaces nerveuses numériques représentées dans la science-fiction audiovisuelle. La suite du texte sera consacrée à une brève exploration des trajectoires techniques mobilisées par ces interfaces.

Formes et fonctions des « interfaces nerveuses numériques »

Les interfaces nerveuses numériques ne sont ni des lunettes connectées, ni des lentilles cornéennes, ni des casques de réalité virtuelle, bien que ces dispositifs partagent de nombreuses caractéristiques. Elles renvoient, en premier lieu, à des dispositifs reliés aux terminaisons nerveuses, directement implantés dans le corps des personnages. Il est question de nanopuces implantées dans le crâne des individus qui génèrent un environnement informatisé interne, qui est plus ou moins manipulable, navigable¹. On peut ici parler d'« invisibilisation » matérielle de l'écran au sens où l'interface est uniquement perceptible par le personnage dans la diégèse, au même titre que, dans la vie de tous les jours, nous sommes les seuls à pouvoir percevoir nos propres images mentales. La technologie permet aux personnages d'accéder à diverses données numériques depuis leurs corps propres, c'est-à-dire à des images visuelles, à des sons, à des textes, en somme, à un grand nombre d'informations. Dans certains cas de figure, le dispositif permet de « filmer » à travers certains sens (la vue et l'ouïe) des personnages, en l'occurrence de traduire, sous un format numérique, ce qui est vu et entendu. Selon la configuration de la technologie, les protagonistes peuvent accéder par le biais de leur interface à des « souvenirs numérisés ».

Les interfaces nerveuses numériques constituent des sortes de « prothèses » cognitives, et ce bien qu'elles ne remplacent pas des fonctions cognitives endommagées ou absentes, mais plutôt s'ajoutent aux fonctions normales. Elles entrent ainsi dans la catégorie de l'« anthropotechnie » qui renvoie à un procédé de modification du corps humain, au moyen d'instruments techniques, et qui ne répond pas à un but thérapeutique².

Le film *Hardwired* (Barbarash, 2009) présente un cas d'interface nerveuse numérique qui nous servira de premier exemple. Suite à un accident de voiture arrangé, Luke Gibson (Cuba Gooding) se réveille amnésique dans son lit d'hôpital avec une puce implantée dans le crâne. Dès

1 Cette dimension interne n'empêche pas que les contenus enregistrés puissent être vus par d'autres personnes.

2 Goffette (Jérôme) : *Naissance de l'anthropotechnie : de la médecine au modelage de l'humain*.

son réveil, le personnage voit apparaître et disparaître différentes personnes : un acteur en complet gris lui vante les mérites de la montre AON3 (voir image 1) ; plus tard, une actrice en robe rouge met en avant une marque de Whisky. Luke se fait littéralement harceler par différentes personnes qui tentent de lui vendre des produits de consommation. En réalité, l'on apprend que, sans son consentement, Luke est devenu le cobaye et la propriété de Hope Industries, une grande entreprise publicitaire à la fine pointe de la technologie¹. Le protagoniste est en fait soumis à l'apparition de publicités « embarquées », générées par l'implant, que lui seul est en mesure de voir. Et tant qu'il n'a pas acheté le produit en question, la montre AON3 par exemple, les apparitions intempestives continueront à se manifester. La nanopuce expérimentale permet également de géolocaliser le personnage, de le surveiller et de le tuer, en lui faisant éclater le crâne, s'il résiste trop à l'achat. Par le biais de l'interface, Luke peut également percevoir du texte (voir image 2). Celui-ci provient d'un groupe de pirates informatiques prêt à l'aider dans sa quête de libération quant à l'emprise de la compagnie Hope.

D'un point de vue formel, l'écran invisibilisé, sur lequel Luke n'a aucun contrôle, se présente sous la forme d'apparitions pixellisées, quasi hallucinatoires ou fantomatiques. Elles se superposent avec la vue et l'ouïe naturelles du personnage. D'un point de vue filmique, l'interface est représentée en caméra interne (ocularisation et auricularisation, voir image 2) ainsi qu'en projection externe de la focalisation mentale du personnage (voir image 1).



Image 1 – Vendeur de montres en projection externe de la focalisation mentale de Luke (Ernie Barbarash : *Hardwired*, Can/ÉU, 2009, 10'15).

¹ Notons au passage toute l'ironie du nom de l'entreprise.



Image 2 – Focalisation mentale de Luke
(Ernie Barbarash : *Hardwired*, Can/ÉU, 2009, 24'44).

Le film *iBoy* (Randall, 2017) offre un exemple plus récent d'interface nerveuse numérique. Alors qu'il assiste à une agression, le jeune Tom (Bill Milner) prend la fuite. Poursuivi par les malfrats, il tente de téléphoner à la police, mais reçoit une balle dans la tempe. À son réveil à l'hôpital, le médecin lui apprend que, dans sa trajectoire, la balle a à la fois atteint le téléphone mobile et la tempe de Tom ; certains morceaux du téléphone se sont ainsi dispersés dans son cerveau, mais le phénomène est sans danger. Des suites de la fusion entre son corps et les éclats de téléphone, Tom commence cependant à pouvoir capter des conversations téléphoniques. Par le seul pouvoir de sa pensée, il apprend ensuite à naviguer sur internet, à pirater des dispositifs numériques, à envoyer des textos, à hacker des feux rouges, à filmer ce qu'il perçoit, et ce, avec une facilité déconcertante.

Contrairement à la puce du film *Hardwired*, l'interface nerveuse numérique résulte ici d'un événement fortuit et demeure entièrement contrôlée par le personnage. L'interface trouve une fonction utilitaire dans la quête justicière du personnage, qui voudra retrouver ses agresseurs et les punir.

Formellement, l'interface est représentée par une luminescence bleutée, aux contours flous, sous la forme de texte, de chiffres, d'images ou d'une interface graphique (une interface graphique permet de manipuler le langage informatique par la manipulation de symboles) (voir image 3). Les informations se superposent en 3D au monde du personnage (voir image 4). Cette rhétorique visuelle bleutée, luminescente et translucide de l'interface nerveuse numérique, qui connote en autres l'innovation technologique et renvoie aux premiers écrans d'ordinateur, n'est pas une occurrence unique.

On la trouve par exemple dans la web-série *H+ : The Digital Series* (2012-2013) de Stewart Hendler¹. Comme dans *Hardwired*, l'interface nerveuse numérique d'*iBoy* est représentée en caméra interne ainsi qu'en projection de la focalisation mentale du personnage.



Image 3 – Interface nerveuse numérique de Tom
(Adam Randall : *iBoy*, GB, 2017, 40'13).



Image 4 – Superposition de la vue interfacée en 3D
(Adam Randall : *iBoy*, GB, 2017, 40'24).

Le motif d'interface nerveuse numérique graphique se retrouve également dans plusieurs séries télévisées de science-fiction. La web-série *H+ : The Digital Series*, ci-avant mentionnée, et la série *Intelligence* (Seitzman, 2014) imaginent des interfaces graphiques connectées à Internet, manipulables de façon gestuelle ou par la pensée. La série *Black Mirror* (Brooker, 2011-2017) exploite quant à elle à plusieurs reprises l'idée d'interface nerveuse numérique, notamment dans l'épisode « The Entire History of You » (saison 1, épisode 3), où le système Grain génère une interface graphique navigable grâce à une petite manette, et dans l'épisode

1 Caccamo (Emmanuelle) : « Le langage visuel et médiatique au service de la rhétorique transhumaniste. Effets de réel et sémiologie ambiguë dans la websérie *H+ : the Digital Series* ».

« Men Against Fire » (saison 3, épisode 5), où des soldats disposent du système MASS leur permettant de voir des plans graphiques, des images et de communiquer à distance.

Outre les implants, *Strange Days* (Bigelow, 1995) présente une forme encore plus singulière d'interface nerveuse numérique. Ce motif imaginé il y a plus de vingt ans, alors qu'apparaissent les premiers environnements numériques de réalité virtuelle¹, constitue un exemple fondateur et très singulier en ce qu'il mobilise tous les sens, et non pas seulement la vue et l'ouïe. L'interface est ici générée par un casque électromagnétique et un lecteur de minidisques. Dans l'univers du film, les protagonistes utilisent un casque de réalité virtuelle pour vivre des expériences inconnues (faire du ski, cambrioler un restaurant) ou revivre phénoménologiquement des moments passés. Des minidisques sont créés par le biais du casque électromagnétique SQUID (*Superconducting Quantum Interference Device*) qui, posé sur le crâne d'un individu, archive l'expérience phénoménologique de ce dernier. Le casque SQUID enregistre les impulsions nerveuses du cortex cérébral de l'individu et envoie des signaux au boîtier qui grave sur le minidisque un transcript binaire de la séquence des influx nerveux générés par la perception de l'individu en question. À l'aide d'un second casque, il est possible de (re)vivre phénoménologiquement ce qui a été enregistré. De manière métaphorique, en référence à la drogue, ces expérimentations sont appelées des « *trips* » : plus les images sont « pures », c'est-à-dire non coupées par un logiciel de montage qui leur enlèverait leur « *immediacy* »², meilleur est le « *trip* ». Par le biais de cette technologie, Lenny Nero (Ralph Fiennes) expérimente ses propres « souvenirs » pour revivre de façon sensorielle des moments passés avec son ancienne petite amie, qui, par ailleurs, ne veut plus rien savoir de lui. Au début du film, on le voit rentrer chez lui, se servir un verre d'alcool, insérer un minidisque dans sa machine électromagnétique et fermer les yeux. Une fois lancé, le dispositif hautement immersif lui permet de revivre des moments charnels avec elle (13'14). Aucune manipulation du déroulement de l'action n'est toutefois possible, Lenny peut seulement mettre l'appareil sur pause ou sur arrêt. SQUID constitue en ce sens un dispositif permettant de conserver une nouvelle forme de « souvenirs numériques » offrant une expérience riche de remémoration comme si la scène se déroulait au présent, une sorte de « mémoire totale »³.

1 On pense notamment au VIEW (Virtual Interface Environment Workstation) de la Nasa (1990) et aux dispositifs artistiques *The CAVE virtual reality theater* de Dan Sandin (1992) et *The Placeholder* de Brenda Laurel et Rachel Strickland (1993).

2 Bolter (Jay David), Grusin (Richard) : *Remediation. Understanding New Media*.

Le casque SQUID de *Strange Days* forme une version portable et plus sophistiquée du Sensorama de Morton Heilig, le précurseur de la réalité virtuelle aux États-Unis. Ce dernier a imaginé dans les années 1960 un dispositif de divertissement qui mobiliserait tous les sens et qui viendrait remplacer l'expérience cinématographique. Le dispositif SQUID présente le monde tel qu'il a été « filmé » par quelqu'un d'autre¹, donnant l'« illusion totale de la réalité » à celui ou celle qui expérimente le dispositif. Manifestement, comme le défendent Jay David Bolter et Richard Grusin, le but de la réalité virtuelle repose sur une logique d'immédiateté (*immediacy*) qui a pour effet d'induire un sentiment de présence chez la personne qui regarde, lui faisant oublier la médialité et la matérialité du dispositif². Cette logique d'effacement médiatique ou ce mode de représentation procurant une illusion de transparence constitue un élément déjà bien présent dans la perspective de la Renaissance, le trompe-l'œil en peinture, la photographie et le cinéma³. Chacune de ces formes de médiation a « remédié » ou resémiotisé cette logique de transparence médiatique. Or, ni la photographie, ni le cinéma, ni la réalité virtuelle n'a pleinement satisfait cette logique. SQUID, lui, prolonge le Sensorama et figure un perfectionnement de la logique d'immédiateté décrite par Bolter et Grusin.

Visionner un souvenir numérisé par le biais d'une interface nerveuse numérique, comme le fait Lenny dans *Strange Days*, trouve également un intérêt au niveau de l'esthétique du récit et du jeu temporel. En effet, ce type de souvenir numérisé remplace le souvenir organique, lequel est généralement représenté par un *flashback* ou par une coprésence lumineuse, et permet une forme d'analepse synchronique.

Dans la veine du dispositif SQUID, on observe également d'autres types d'interfaces nerveuses numériques qui engagent d'autres sens que la vue et l'ouïe ou qui engagent tous les sens et avec lesquels les personnages peuvent plus ou moins interagir. Les technologies présentées dans la série filmique *Matrix* (Wachowski et Wachowski, 1999, 2003 et 2003) et dans *Sleep Dealer* (Rivera, 2008) en constituent deux exemples. Les corps organiques des personnages sont équipés de ports informatiques reliés à leurs systèmes nerveux dans lesquels ils peuvent insérer des câbles afin d'accéder à une interface informatique invisibilisée. Ici la mobilité n'est pas celle de l'appareil embarqué dans la tête du personnage, le personnage reste plus ou moins

3 Caccamo (Emmanuelle) : *Imaginer les technologies de « mémoire totale » avec la science-fiction audiovisuelle occidentale (1990-2016)*.

1 On trouve ici l'idée de l'« œil-caméra » propre au cinéma.

2 Bolter (Jay David), Grusin (Richard) : *op. cit.*, p. 22.

3 *Ibid.*, pp. 24-6.

immobile (dans un siège, ou debout) et perçoit une autre réalité : dans *Sleep Dealer*, Memo (Luis Fernando Peña) perçoit une réalité distante dans laquelle il agit grâce à un dispositif composé de branchements et de lentilles cornéennes. Il travaille sur un chantier et manie, par le biais de son monde interfacé, un petit robot de construction situé aux États-Unis, tout en demeurant au Mexique. L'interface nerveuse numérique est ici orientée vers le sens du toucher. Dans *Matrix*, dès lors qu'ils sont branchés sur le système informatique, les personnages ont phénoménologiquement accès à une réalité construite de toutes pièces, où tous les sens sont simulés de manière à donner une illusion de réalité. En mettant en scène un système de branchements intracorporels, *Matrix* fonde en 1999 un autre motif filmique d'interface de réalité virtuelle immersive invisibilisée.

Une interface nerveuse numérique renvoie donc à un dispositif technologique, plus ou moins immersif, qui est relié au système nerveux du personnage par le biais d'une puce intracorporelle, d'un branchement intracorporel ou d'un casque électrostimulant. Ces écrans invisibilisés permettent aux personnages d'assurer des formes de contrôle, qu'il s'agisse de surveillance à distance et en temps réel, de contrôle des personnes ou de contrôle de leur environnement. Ces interfaces nerveuses numériques ont aussi des fonctions utilitaires dans le quotidien (*iBoy*), des fonctions marchandes (*Hardwired*), des fonctions de divertissement et des fonctions mnésiques (*Strange Days*).

D'un point de vue formel, les représentations associées à ces médias imaginaires sont souvent axées sur le visuel et sont visibles en caméra subjective. Se superposant à la vision naturelle des personnages, il s'agit, d'une part, d'une « vue augmentée » avec laquelle les individus peuvent interagir, directement par la pensée, en bougeant la main ou grâce à une manette, ou, d'autre part, d'un environnement plus complexe. À la lumière de ces quelques exemples tirés d'œuvres de science-fiction audiovisuelle contemporaine, l'on peut d'ores et déjà proposer une première typologie d'interfaces nerveuses numériques.

Considérons ainsi deux grands ensembles. En premier lieu, les *interfaces nerveuses graphiques*, superposées à la vue naturelle, exploitent les sens de la vue et de l'ouïe. D'un point de vue technique, elles sont générées par des nanopuces, connectées ou non au réseau Internet. On dénombre plusieurs modalités de contrôle de ces interfaces : elles peuvent être contrôlées par la pensée, par une manette ou par les gestes. Le deuxième ensemble est composé d'*interfaces nerveuses numériques immersives ou semi-immersives* émulées par des casques électrostimulants, des puces, des branchements intracorporels. Ce type d'interface exploite d'autres sens que

la vue et l'ouïe ou, parfois, tous les sens à la fois. On compte : 1) les environnements à réalité modifiée (ex. « Men Against Fire »); 2) les environnements de réalité distante, interactifs ou non (ex. *Sleep Dealer*); 3) les environnements numériques préenregistrés ne permettant aucune modification de ce qui est perçu (ex. *Strange Days*); et 4) les environnements interactifs de réalité virtuelle (ex. *Matrix*). Qu'il s'agisse des interfaces graphiques ou (semi)immersives, le personnage n'a pas forcément le contrôle sur son propre dispositif, celui-ci pouvant être contrôlé par un tiers.

Brève archéologie médiatique d'un média imaginaire

Les interfaces nerveuses numériques ne naissent pas *ex nihilo* et leurs inventeurs s'inspirent, plus ou moins consciemment, d'éléments culturels antérieurs ou contemporains pour les concevoir. Nous allons ainsi passer en revue quelques-unes des trajectoires techniques que la catégorie médiatique des interfaces nerveuses numériques semble cristalliser : la trajectoire d'invisibilisation, la trajectoire de portabilité, la trajectoire des machines d'instrumentation des sens et la trajectoire des interfaces cerveau-ordinateur. De notre point de vue, les interfaces nerveuses numériques s'inscrivent dans ces trajectoires dans une « filiation » technique et les prolongent dans la fiction de façon à imaginer de nouvelles formes médiatiques et de nouveaux usages.

Observés dans leur ordre d'apparition, les médias imaginaires à l'étude traduisent en premier lieu une trajectoire matérielle de miniaturisation et d'invisibilisation technique : aux branchements filaires de *Matrix* et à l'appareillage de *Strange Days* semble se substituer progressivement un ensemble de nanopuces directement insérées dans les corps des personnages.

Dans notre actualité, cette idée d'invisibilisation des interfaces constitue un paradigme important de l'histoire de l'informatique et de la cybernétique. Ce mouvement s'inscrit dans un vaste projet de reconfiguration des rapports humain-machine qui a débuté il y a plus de 30 ans au cœur du Xerox Palo Alto Research Center autour notamment de Mark Weiser¹, considéré comme le père de l'informatique ubiquitaire. L'invisibilisation des interfaces se trouve au cœur même du projet d'informatique ubiquitaire. L'intégration des interfaces au plus près de notre quotidien, dissoutes dans la vie quotidienne jusqu'à ne plus être discernables, forme un paradigme dominant dans le

1 Weiser (Mark): « The Computer for the 21st century ».

design de l'interaction humain-machine¹. Avec les interfaces nerveuses numériques, la science-fiction imagine et donne corps à d'autres formes d'invisibilité des interfaces. *iBoy* ou « Men Against Fire » exemplifient littéralement l'idée de l'ordinateur comme prothèse du cerveau que l'on trouve déjà dans les années 1960-1970.

Dans les univers fictionnels, l'invisibilisation matérielle n'est pas sans conséquence. Illustrons cette idée avec l'épisode « Men Against Fire » de la série *Black Mirror*. On se souvient par exemple que dans *Matrix*, pour fonctionner, l'appareillage algorithmique de médiation doit se faire le plus discret possible, masquer au mieux les signes de sa matérialité (malgré les fameux *bugs* dans la matrice où une scène se répète) et combattre la prise de conscience de la médiation par certains personnages comme Neo (Keanu Reeves). L'exploitation de l'énergie humaine par les machines repose en grande partie sur ces conditions. Or, c'est par la révélation de l'appareillage et, surtout, par le processus de débranchement originel que Neo et ses acolytes parviennent à mettre à distance la médiation opérée par l'interface nerveuse numérique. Ce débranchement n'est toutefois pas possible pour le soldat Stripe (Malachi Kirby) dans « Men Against Fire ». La miniaturisation et l'invisibilisation du dispositif concourent certainement à cette difficulté. Dans l'épisode, l'implant militaire MASS allie à la fois certaines caractéristiques du média imaginaire de *Strange Days* et de celui de *Matrix*. D'une part, Stripe ignore que l'interface transforme en temps réel la réalité qu'il perçoit par une vue modifiée (ou « augmentée ») de façon à déshumaniser, par des effets visuels, sonores et olfactifs, les ennemis qu'il doit abattre. Le soldat perçoit une réalité qui est en fait déformée par l'interface nerveuse numérique dont il est porteur, son expérience vécue étant en partie simulée informatiquement. D'autre part, l'implant enregistre en continu les percepts du soldat et a le potentiel de lui faire revivre phénoménologiquement des moments passés. Si l'on observe cet implant imaginaire d'un point de vue chronologique, l'épisode opère en quelque sorte une remédiation du casque SQUID de *Strange Days*, qui provient lui aussi du domaine militaire (SQUID a été créé par une agence fédérale américaine pour remplacer les microphones-espions des soldats). Dans l'épisode de *Black Mirror*, les soldats sont surveillés par le biais de l'implant qui enregistre continuellement l'expérience de chacun d'eux. L'appareillage matériel conséquent de *Strange Days* (les deux casques, le lecteur, les disques) a laissé la place à un implant invisibilisé, dont les personnages ignorent certaines fonctions². En comparaison du film *Matrix*, la prise de

1 Krishna (Golden) : *The Best Interface is No Interface* ; Pucheu (David) : « Effacer l'interface ».

2 Stripe sait qu'il dispose d'une interface nerveuse graphique, qui l'aide à réaliser ses actions militaires, mais n'est pas conscient que sa vision est modifiée en permanence.

conscience par le personnage des fonctions cachées de la technologie, c'est-à-dire de la médiation qu'opère l'appareil, ne conduit pas à une mise à distance matérielle, à un débranchement, car l'implant est inséré dans le corps, dans les globes oculaires semble-t-il. Dans la diégèse, le personnage ne maîtrise d'ailleurs pas totalement son dispositif. Contrôlé par un tiers, l'implant peut devenir un instrument de torture, dès lors que l'on force les personnages à revivre en boucle certaines images (impossible de fermer les yeux ou de se boucher les oreilles puisque l'interface est intracorporelle), de même qu'il permet d'effacer certains souvenirs des personnages. La forme matérielle qui permet à l'interface nerveuse numérique d'exister revêt une importance fondamentale dès lors qu'il s'agit de s'en libérer. « Men Against Fire » est intéressant à cet égard : la transparence de la médiation se double d'une invisibilisation matérielle du dispositif, qui est entremêlé au corps.

En regard de certaines théories en anthropologie des techniques, l'invisibilisation de l'interface nerveuse numérique au sein des corps des personnages demeure somme toute particulière. Comme l'a par exemple théorisé André Leroi-Gourhan, les humains extériorisent leurs facultés dans les outils techniques, lesquels viendraient prolonger les organes¹. Pour Lev Manovich, les interfaces informatiques illustrent un véritable désir d'extérioriser les processus cognitifs. L'auteur parle notamment de l'hypertexte, comme exemple paradigmatique d'une extériorisation de la capacité associative mentale. Il voit cependant ce processus d'extériorisation comme une « exigence de standardisation de la société de masse moderne »². En effet, de son point de vue :

[...] Les sujets doivent être standardisés et les moyens de parvenir à cette fin doivent l'être également. D'où l'objectivation des processus intérieurs, intimes, et leur assimilation à des formes visuelles extérieures facilement manipulables [...] Ce qui était auparavant un processus mental et un état propre à un seul individu devient alors partie intégrante de la sphère publique. Des représentations et des processus intérieurs et imperceptibles furent sortis de la tête des individus et posés à l'extérieur [...] Les médias informatiques interactifs s'adaptent parfaitement à cette tendance à l'extériorisation et à l'objectivation des opérations mentales.³

Un certain nombre d'interfaces nerveuses numériques imaginées dans notre corpus, celle d'*Hardwired* ou de « Men Against Fire » par exemple, constituent une sorte d'extériorisation internalisée ou invisibilisée. Grâce aux implants, les images mentales et les images informatiques ont fusionné de

1 Leroi-Gourhan (André) : *Évolution et techniques. L'homme et la matière* ; Leroi-Gourhan (André) : *Évolution et techniques. Milieu et techniques*.

2 Manovich (Lev) : *Le Langage des nouveaux médias*, p. 147.

3 *Ibid.*, pp. 147-8.

façon à standardiser les processus cognitifs, qu'il s'agisse de l'organisation des idées ou des souvenirs, voire les percepts eux-mêmes. Le film *Hardwired*, avec ses publicités embarquées, et l'épisode télévisé « Men Against Fire », où tous les militaires doivent posséder une perception identique et normée pour être efficaces, illustrent l'idée de massification et d'objectivation mentale. Cette proposition peut être comprise de façon littérale. De même, elle peut être comprise métaphoriquement au sens où le motif d'interface nerveuse numérique exhibe la logique actuelle de standardisation des appareils informatiques décrite par Manovich. Autrement dit, le motif suggère que nos images mentales et nos manières de penser se calquent aux modes d'organisation et de fonctionnement bien normés de l'informatique hégémonique.

Que l'on pense à *Strange Days* ou à *iBoy*, l'interface nerveuse numérique forme dans plusieurs cas étudiés un prolongement d'une série technologique de dispositifs de médiations audiovisuelles portables dont font partie les petits écrans mobiles, les lunettes connectées, les lentilles cornéennes connectées présentement en laboratoire. L'interface nerveuse numérique cristallise certains paramètres techniques et en prolonge d'autres, notamment le rapprochement des technologies du corps et la libération des mains. Cette trajectoire de portabilité, qui s'exprime par une fusion entre l'humain et la machine, peut également être mise en rapport avec l'un des rêves transhumanistes d'hybridation du corps organique avec la machine.

Plus encore, ces médias imaginaires, spécialement les interfaces de type graphique fortement orientées sur le visuel, s'inscrivent dans l'histoire technique des « machines à voir »¹ qu'elles prolongent dans la fiction. Pour ne citer que quelques exemples, ces machines, du télescope au microscope en passant par les miroirs magiques et le cinématographe, créent et accompagnent de nouveaux points de vue sur le monde, soutiennent de nouveaux régimes de pensée, augmentent la vue de façon à voir ce qui n'était pas visible, pallient une insuffisance originelle présumée des sens, mais également mystifient, trompent et dérèglent les sens.² Les interfaces nerveuses numériques offrent, dans certains cas, une vision naturalisée d'un monde assisté et filtré par des algorithmes (*iBoy*, « Men Against Fire ») – une vue « modifiée », ce que d'aucuns qualifient de « réalité augmentée ». Elles permettent de revivre l'impossible en activant un enregistrement perceptuel du passé (*Strange Days*). Par-dessus tout, elles revisitent la catégorie du simulacre en trompant les personnages. Ces machines

1 Gleizes (Delphine) et Reynaud (Denis) : *Machines à voir*.

2 *Ibid.*

imaginaires prolongent ainsi, de façon fictionnelle, l'histoire des machines d'instrumentation des sens.

Enfin, dans cette brève archéologie médiatique de l'interface nerveuse numérique, l'histoire médicale est à considérer. L'interface nerveuse numérique contrôlée par la pensée peut être rapprochée de la catégorie des interfaces cerveau-ordinateur (*brain-computer interfaces*), encore appelées interfaces neuronales directes dans le milieu médical et dans le domaine du handicap. Au croisement de la neurologie et de l'informatique, un certain nombre de recherches sur les interfaces cerveau-ordinateur (*brain-computer interfaces* ou *BCI*) débutent dans les décennies 1960-1970 aux États-Unis¹. Elles explorent la manière avec laquelle les impulsions du cerveau d'un individu, souvent paralysé, peuvent être traduites en information binaire par des casques non invasifs ou des implants cérébraux afin de contrôler, par la pensée, une machine (par ex. un éditeur de texte, un membre robotique, un fauteuil roulant, le système d'allumage des lumières, la télévision). Il existe également un certain nombre de recherches extramédicales dans les domaines du jeu vidéo et de la réalité virtuelle². À ces programmes s'ajoutent les prothèses cognitives : des microprocesseurs cérébraux permettent de restaurer des fonctions sensorielles, motrices ou cognitives endommagées³, par exemple de (re)donner la vue à des patients aveugles. Ces dispositifs médicaux, qui reposent sur la convergence des nanotechnologies, des biotechnologies, de l'informatique et des sciences cognitives, disposent d'une plus ou moins grande capacité à traduire les signaux nerveux en signes numériques et à simuler certains sens. La science-fiction extrapole ces possibilités et imagine d'autres usages extramédicaux.

Conclusion

Imaginant les possibles technologiques, la science-fiction audiovisuelle donne corps, dans les univers fictionnels, à de nouvelles formes médiatiques. Les œuvres abordées dans ce texte montrent que les « interfaces nerveuses numériques » tiennent une véritable place dans le corpus science-fictionnel. Cette étude visait ainsi à élaborer une première recherche sur la thématique. Plus largement, ce travail s'inscrit dans un ensemble de travaux menés sur

1 Miranda (Robbin A.) et al. : « DARPA-Funded Efforts in the Development of Novel Brain-Computer Interface Technologies » ; Lotte (Fabien) : « Les interfaces cerveau-ordinateur : conception et utilisation en réalité virtuelle ».

2 Lotte (Fabien) : *op. cit.*

3 Berger (Theodore W.), Glanzman (Dennis L.) (dir.) : *Toward Replacement Parts for the Brain. Implantable Biomimetic Electronics as Neural Prostheses.*

les représentations des médias dans la science-fiction et développe une approche archéologique et intermédiaire des médias science-fictionnels. Ce texte présente néanmoins plusieurs limites. En regard de l'ampleur du corpus – ampleur délibérée en vue du présent projet – chacun des médias imaginaires n'a pu être analysé en profondeur. Également, la dimension formelle ou esthétique de l'emploi du motif d'interface nerveuse numérique mériterait à elle seule un article. La thématique des « interfaces nerveuses numériques » pourrait de même être approchée de façon plus littéraire de manière à en examiner la dimension métaphorique. Enfin, si nous sommes concentrée sur les formes et fonctions diégétiques de ces médias imaginaires, sur la manière dont les œuvres spéculent sur des trajectoires technologiques et médiatiques, un nécessaire retour au social et au politique doit être réalisé. Comme l'écrit Olivier Simioni, la science-fiction *cyberpunk* et *postcyberpunk* « [...] resocialise ou repolitise [l]es développements techno-scientifiques en les inscrivant dans un territoire, une histoire, des relations sociales »¹. Elle constitue un mode d'appréhension de nos rapports aux changements sociétaux en lien avec les mutations technologiques et pose la question suivante : quels enjeux les interfaces nerveuses numériques soulèveraient-elles si elles devenaient une forme de médiation courante ? Du reste, le motif de l'interface nerveuse numérique n'est pas réductible à une figure fictionnelle, car si la science-fiction s'empare de technologies existantes et en propose des « innovations » ou variations, elle est aussi porteuse d'un potentiel d'influence sur le monde des ingénieurs.² Certains médias imaginaires sont devenus des médias émergents et ont provoqué des changements singuliers.³ Espérons alors que les interfaces nerveuses numériques conservent leur statut de curiosités fictionnelles.

Corpus

Barbarash (Ernie) : *Hardwired*, Canada/États-Unis, 2009, 94 min.

Bigelow (Kathryn) : *Strange Days*, États-Unis, 1995, 145 min.

Brooker (Charlie) : *Black Mirror*, Grande-Bretagne, 2011-.

Hendler (Stewart), Cabrera (John), De Tommaso (Cosimo) : *H+ : The Digital Series*, YouTube, 2012-2013.

Lazo (Eran) et May-Raz (Daniel) : *Sight*, Israël, 2012, 7 min.

Owen (Martin) : *Let's Be Evil*, Royaume-Uni, 2016, 82 min.

1 Simioni (Olivier) : « Politiques du corps et science-fiction cyberpunk », p. 74.

2 Michaud (Thomas) : op. cit. ; Michaud (Thomas) : *La stratégie comme discours*.

3 L'exemple le plus connu est probablement celui du Memex qui préfigure l'hypertexte et le *web* connecté. Cf. Bush (Vannevar) : « As We May Think ».

- Randall (Adam) : *iBoy*, GB, 2017, 91 min.
- Rivera (Alex) : *Sleep Dealer*, Mexique/États-Unis, 2008, 90 min.
- Seitzman (Michael) : *Intelligence*, États-Unis, 2014.
- Wachowski et Wachowski : *The Matrix*, États-Unis, 1999, 136 min.

Bibliographie

- Anders (Günther) : *L'Obsolescence de l'homme. Sur la destruction de la vie à l'époque de la troisième révolution industrielle*, tome 2, trad. de l'allemand par Christophe David, Paris, Fario, 2011.
- Baldick, (Chris) : « Cyberpunk », *The Oxford Dictionary of Literary Terms* [2001], 3 éd., Oxford, Oxford University Press, 2012, en ligne, <<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199208272.001.001/acref-9780199208272-e-280>> (dernière consultation le 2 nov. 2018).
- Berger (Theodore W.), Glanzman (Dennis L.) (dir.) : *Toward Replacement Parts for the Brain. Implantable Biomimetic Electronics as Neural Prostheses*, Cambridge, The MIT Press, 2005.
- Bethke (Bruce) : « Cyberpunk », *Amazing Science Fiction Stories*, vol. 57, n° 4, 1983, en ligne, <<http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>> (dernière consultation le 2 nov. 2018).
- Bolter (Jay David), Grusin (Richard) : *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000.
- Bould (Mark) : « Cyberpunk », pp. 217-231, in Seed (David) (dir.) : *A Companion to Science Fiction*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005.
- Bush (Vannevar) : « As We May Think », *Life Magazine*, vol. 19, n° 11, 1945, pp. 112-24.
- Butler (A. M.) : *Cyberpunk*, Harpenden, Pocket Essentials, 2000.
- Caccamo (Emmanuelle), Catoir-Brisson (Marie-Julie) : « Invisibilisations des écrans », *Interfaces numériques*, vol. 5, n° 2, 2016, pp. 9-22. En ligne : <<https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/index.php?id=3008>>.
- Caccamo (Emmanuelle) : *Imaginer les technologies de « mémoire totale » avec la science-fiction audiovisuelle occidentale (1990-2016)*, Thèse de doctorat en sémiologie, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2017.
- Caccamo (Emmanuelle) : « Le langage visuel et médiatique au service de la rhétorique transhumaniste. Effets de réel et sémiologie ambiguë dans la websérie H+ : the Digital Series », *Eikon - Journal on Semiotics and Visual Culture*, 2017, en ligne : <<http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/eikon/article/view/109>>.
- Charles (Sébastien) : *L'hypermoderne expliqué aux enfants*, Montréal, Liber, 2007.
- Downham (Mark) : *Cyberpunk (Cyberpunk, 1988)*, traduit de l'anglais par Aude-Lise Bémer, Paris, Allia, 2013.
- Gaudreault (André), Marion (Philippe) : « Cinéma et généalogie des médias », *Médiomorphoses*, n° 16, 2006, pp. 24-30.

- Gleizes (Delphine) et Reynaud (Denis) : *Machines à voir. Pour une histoire du regard instrumenté (XVII^e-XIX^e siècle)*, Lyon, PUL, 2017.
- Goffette (Jérôme) : *Naissance de l'anthropotechnie : de la médecine au modelage de l'humain*, Paris, Vrin, 2006.
- Jameson (Fredric) : *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991.
- Krishna (Golden) : *The Best Interface is No Interface: The Simple Path to Brilliant technology*, San Francisco, New Riders, 2015.
- Leroi-Gourhan (André) : *Évolution et techniques. L'homme et la matière*, Paris, Albin Michel, 1943.
- Leroi-Gourhan (André) : *Évolution et techniques. Milieu et techniques*, Paris, Albin Michel, 1945.
- Lotte (Fabien) : « Les interfaces cerveau-ordinateur : conception et utilisation en réalité virtuelle », *Revue Technique et Science Informatiques*, vol. 31, n° 3, 2012, pp. 289-310.
- Manovich (Lev) : *Le langage des nouveaux médias*, trad. par Richard Crevier, Paris, Les Presses du réel, 2010.
- Michaud (Thomas) : « La science-fiction : une culture de l'innovation globale », *Journal for communication studies*, vol. 3, n° 1, 2010, pp. 171-80.
- Michaud (Thomas) : *La stratégie comme discours. La science-fiction dans les centres de recherche et développement*, Paris, L'Harmattan, 2011.
- Miranda (Robbin A.) et al. : « DARPA-Funded Efforts in the Development of Novel Brain-Computer Interface Technologies », *Journal of Neuroscience Methods*, vol. 244, 2015, pp. 52-67.
- Müller (Jürgen Eugen) : « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, n° 2-3, 2000, pp. 105-134.
- Parikka (Jussi) : *What is Media Archeology*, Cambridge/Malden, Polity Press, 2012.
- Pucheu (David) : « Effacer l'interface », *Interfaces numériques - Métamorphoses des écrans : invisibilisations*, vol. 5, n° 2, 2016, pp. 257-276.
- Simioni (Olivier) : « Politiques du corps et science-fiction cyberpunk », pp. 67-81, in Haver (Gianni) Gyger (Patrick J.) (dir.) : *De beaux lendemains? Histoire, politique et société dans la science-fiction*, Lausanne, Antipodes, 2002.
- Valantin (Jean-Michel) : *Hollywood, le Pentagone et le monde. Les trois acteurs de la stratégie mondiale*, Paris, Éditions Autrement, 2010.
- Weiser (Mark) : « The Computer for the 21st century », *Scientific American*, vol. 265, n° 3, 1991, pp. 94-104.

Sommaire

Jérôme Goffette – Introduction	p. 1
Partie 1	
Un imaginaire de la prothèse et du cyborg devenu classique	p. 5
Henri Larski – Steve Austin, Jaime Sommers, premier « couple bionique » Quand la prothétisation permet aux héros de séries télévisées de devenir des superhéros « scientifiques »	p. 7
Brian Munoz – Le « corps prothétique » et ses dimensions dans « Les Sondeurs vivent en vain » de Cordwainer Smith Une lecture philosophique de l'incarnation	p. 21
Clément Pélissier – Quand la prothèse et la machine sont au service de la Justice : Batman, chauve-souris augmentée	p. 35
Hervé Lagoguey – Cyborg Blues : Deathlok et le complexe de Frankenstein	p. 49
Jules Sandeau – Promesses et périls de la cyborgisation masculine dans la trilogie <i>Iron Man</i>	p. 67
Partie 2	
Un imaginaire prothétique actuel déployé tout azimut	p. 81
Jérôme Goffette – <i>Limbo</i> de Bernard Wolfe : une investigation prothétique	p. 83
Albain Le Garroy – <i>Docteur Adder</i> ou la divinité prothétique	p. 109
Kevin Paradis – <i>Harmony</i> de Keikaku Itoh Repenser la liberté avec le corps artificiel	p. 125
Jean-Loup Héraud – Puissance et limites des implants dans quelques nouvelles de Greg Egan	p. 143
Aurélien Mérard – La dimension symbolique de la prothèse cybernétique dans <i>La Caste des Méta-barons</i> d'A. Jodorowsky et J. Gimenez	p. 161

Partie 3

Un imaginaire de l'œuvre d'art et de la performance	p. 177
Adriana Popovic – À la recherche plastique du corps multiple : Science-fiction, prothèse et cyborg	p. 179
Jessica Ragazzini – De la fiction à la science-fiction photographique	p. 199
Julien Feyt-- Le technocorps dans la performance	p. 217
Christophe Becker – Always Crashing in the Same Car <i>Crash</i> de David Cronenberg (1996) à l'épreuve de <i>La Mort volontaire au Japon</i> de Maurice Pinguet (1984)	p. 231

Partie 4

Un imaginaire en pleine exploration – Être, agir, sentir, exprimer	p. 249
Flore Hopkins – Un homme hypermédiatique : des cas d'hypervision dans l'imaginaire merveilleux-scientifique	p. 251
Anaïs Choulet – Toucher les autres pour s'augmenter soi-même Du concept de Cyborg de Donna Haraway à la figure de la télépathe chez Ayerdhal	p. 271
Adrien Quièvre – J. G. Ballard à l'écoute du futur La ville tympanique dans « Le Débruiteur »	p. 281
Guillaume Dupetit – « It's not perfect; I have a human element to it » Un usage des technologies musicales vers la réappropriation du corps	p. 297
Emmanuelle Caccamo – Formes et fonctions d'un média imaginaire Les « interfaces nerveuses numériques » dans la science-fiction audiovisuelle	p. 317