



**HAL**  
open science

# L'Utopisme technologique dans la science-fiction hollywoodienne, 1982-2010 : transhumanisme, posthumanité et le rêve de "l'homme-machine"

Mehdi Achouche

► **To cite this version:**

Mehdi Achouche. L'Utopisme technologique dans la science-fiction hollywoodienne, 1982-2010 : transhumanisme, posthumanité et le rêve de "l'homme-machine". Musique, musicologie et arts de la scène. Université de Grenoble, 2011. Français. NNT : 2011GREN019 . tel-00779615

**HAL Id: tel-00779615**

**<https://theses.hal.science/tel-00779615>**

Submitted on 22 Jan 2013

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

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

## THÈSE

Pour obtenir le grade de

## DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ DE GRENOBLE

Spécialité : Doctorat LLSH/Études anglophones

Arrêté ministériel : 7 août 2006

Présentée par

**Mehdi Achouche**

Thèse dirigée par **Donna Spalding-Andréolle**

préparée au sein du **Laboratoire EA3016 – Centre d'Études sur les Modes de la Représentation Anglophone (CEMRA)**  
dans l'École Doctorale n°50 – Langues, Littératures et Sciences Humaines

# L'utopisme technologique dans la science-fiction hollywoodienne, 1982-2010 : transhumanisme, posthumanité et le rêve de « l'homme- machine »

Thèse soutenue publiquement le **09 décembre 2011**,  
devant le jury composé de :

**Mme Hélène Greven-Borde**

Professeur retraité, Université Stendhal Grenoble III, Membre

**M. Georges-Claude Guilbert**

Professeur, Université François Rabelais (Tours), Rapporteur

**Mlle Sarah Hatchuel**

Professeur, Université du Havre, Rapporteur

**M. Gilles Menegaldo**

Professeur, Université de Poitiers, Président

**M. Patrick Pajon**

Maître de Conférences HDR, Université Stendhal Grenoble III, Membre

**Mme Donna Spalding-Andréolle**

Professeur, Université du Havre, Directrice



## Remerciements

D'immenses mercis à ma mère, sans qui rien n'aurait été possible. Merci pour son soutien moral et financier, son éternelle disponibilité, et tant d'autres choses encore.

Merci également à ma directrice, Donna Spalding-Andréolle, pour sa patience, ses conseils et ses suggestions, ainsi que sa confiance et sa bonne humeur à toute épreuve. Merci également pour sa clairvoyance, avoir cru en moi et m'avoir poussé à passer l'agrégation. Je ne serais pas arrivé jusqu'ici sans elle. Merci enfin pour ses cours de licence et de master, où je découvris notamment *Gattaca* et *The Word for World is Forest*. J'avais sans le savoir déjà commencé à travailler sur cette thèse.

Merci à tous mes relecteurs d'avoir patiemment relu les chapitres et d'avoir supporté mes nombreuses maladresses de style, en particulier mes phrases-fleuves.

Merci à tous ceux qui m'ont soutenu tout au long de ces quatre années parfois difficiles. Merci à vous d'avoir été là, même si vous n'avez pas toujours été conscients du soutien et du réconfort que vous m'apportiez.

Merci enfin aux nombreuses personnes, amis, collègues, étudiants, anonymes, qui ont croisé mon chemin durant ces quatre années et avec qui j'ai pu discuter et débattre du cinéma de science-fiction, ce genre si populaire qui interpelle presque tout le monde. Merci à tous pour ces discussions et débats et m'avoir aidé à développer ma réflexion.

En souvenir d'une armoire découverte un jour d'enfance en Algérie, remplie à craquer d'éditions « J'ai Lu » d'ouvrages signés Asimov, K. Dick, Lovecraft, etc. Les choses ne furent plus jamais tout à fait les mêmes.

*"Science and technology multiply around us. To an increasing extent they dictate the languages in which we speak and think. Either we use those languages, or we remain mute"*

J. G. Ballard

**Pour Loke et Damien**

*In Memoriam*

# TABLE DES MATIERES

<b>INTRODUCTION GENERALE .....</b>	<b>1</b>
<b>PREMIERE PARTIE :</b>	
<b>UTOPIES ET SCIENCES FICTIONS.....</b>	<b>21</b>
<b>• CHAPITRE 1 : L'UTOPISE TECHNOLOGIQUE .....</b>	<b>25</b>
1.1 Genèse du « mythe de la machine » .....	26
a). La République des Lumières .....	26
b). La Destinée Manifeste des machines .....	34
1.2 Le « transcendantalisme mécanique » .....	46
a). Le paradis des machines .....	46
b). De l'utopie à la science-fiction .....	59
1.3 La machine arcadienne .....	73
a). Thomas Jefferson contre les machines .....	74
b). L'utopie pastorale .....	82
<b>• CHAPITRE 2 : SCIENCE(S) FICTION(S) .....</b>	<b>93</b>
2.1 SF « éclairée » contre « anti-SF » .....	95
a). La SF « éclairée » .....	96
. La Nouvelle Frontière .....	97
. SF & Technocratie .....	104
b). « L'anti-SF » .....	112
2.2 <i>Fantasy</i> , SF & utopie : la guerre des mondes .....	121
a). L'épistémologie de la SF .....	124

b). L'ambition démiurgique .....	136
c). Le merveilleux .....	145
2.3 L'utopie technologique sur grand écran, 1930-1982 .....	151
a). « ... and a new world begins » : 1930-1968 .....	154
. Les « nouveaux mondes » des années trente .....	154
. Les années cinquante et le sublime atomique .....	159
b). Les années soixante-dix (1968-1977) :	
le cauchemar technologique .....	165
. La contre-utopie technologique .....	166
. La post-apocalypse .....	172
• <b>CHAPITRE 3 : EXTROPIA</b> .....	<b>185</b>
3.1 L'utopie transhumaniste (1) : les grands « prophètes » .....	187
a). Le complexe de Dédale .....	187
b). L'extropisme .....	201
3.2 L'utopie transhumaniste (2) : l'imaginaire des NBIC .....	207
. Pouvoir sur la matière .....	212
. La Nouvelle Frontière et le <i>megascale engineering</i> ..	216
. L'augmentation de l'homme .....	217
. Une technologie verte et à échelle (post-)humaine...	222
. Extropistes vs. Entropistes .....	228
. L'intelligence artificielle (IA) et la Singularité .....	230
3.3 Les Neuromantiques .....	234

## DEUXIEME PARTIE :

<b>LE NOUVEL HOMME-MACHINE .....</b>	<b>250</b>
<b>• CHAPITRE 4 : LA (POST-)HUMANISATION DE LA TECHNOLOGIE...</b>	<b>253</b>
4.1 La machine humaine .....	255
a). Le Satan cybernétique .....	255
b). La nouvelle femme-machine (1) .....	264
. Triomphe de la posthumanité .....	265
. La monstrueuse (techno-)parade .....	274
4.2 L'homme machine (1) .....	280
a). Un cyborg en Utopie .....	285
. Futurama III / Le sublime technologique (1) .....	285
. Les robots utopistes .....	289
. Le Luddite du futur (1) .....	293
b). La Révolution des Machines / Les IAs .....	297
4.3 L'homme machine (2) .....	308
a). Rédemption de la machine .....	309
b). L'homme de fer .....	314
. L'utopisme technologique 2.0 .....	322
<b>• CHAPITRE 5 : LA ROBOTISATION DE L'HUMAIN .....</b>	<b>330</b>
5.1 Les nanotechnologies (1) : le corps augmenté .....	332
a). Le corps augmenté du monstre (nano-)technologique .....	333
b). Le nanoterrorisme .....	344
. <i>Le grey goo</i> .....	347
5.2 Les nanotechnologies (2) : l'esprit diminué .....	354



a). La nouvelle femme-machine (2) .....	354
b). L'homme-automate .....	360
5.3 La contre-utopie technologique (1) .....	371
a). A la merci du bonheur informatique .....	372
b). La genèse d'Utopia .....	379
c). « Paradise Found » : la condition posthumaine.....	388
c). Les néo-Luddites et la « condition humaine » .....	398
. <i>The Machine Stops</i> .....	402
• <b>CHAPITRE 6 : LES BIOTECHNOLOGIES</b> .....	<b>408</b>
6.1 Le clonage .....	411
a). « Le complexe de Dieu » (1).....	412
. <i>Le mind uploading</i> .....	417
. La pente glissante (1) .....	419
. <i>Le technological fix</i> .....	422
b). Le nouveau rêve américain .....	425
c). Le Luddite du futur (2) .....	435
. Les bioluddites au pouvoir .....	436
. Génétique vs. Mécanique .....	439
. Le nouvel Adam .....	442
6.2 La contre-utopie technologique (2) .....	447
a). L'île utopique (1) .....	448
. Le sublime technologique (2) / Le démiurgisme SF .....	448
. La monade urbaine .....	452
. L'énigme du monde (1) .....	457
b). Le meilleur des mondes .....	461
. La pente glissante (2) .....	462

. Une civilisation eugéniste .....	468
. Le déterminisme génétique .....	472
. L'utopie des étoiles .....	480

## TROISIEME PARTIE :

### LES NOUVEAUX MONDES ..... 498

• <b>CHAPITRE 7 : CYBERIA .....</b>	<b>502</b>
7.1 L'énigme du monde (2) .....	505
a). De l'autre côté du miroir .....	505
b). <i>Matrix</i> et la contre-culture (1) .....	513
7.2 L'hétérotopie utopique .....	525
a). La Nouvelle Jérusalem .....	525
b). Le complexe de Dieu (2) .....	534
c). Le « complexe de Mère » (1) .....	537
7.3 L'utopie du compromis .....	547
a). <i>Matrix</i> et la contre-culture (2) .....	547
b). <i>Tron</i> et la contre-culture <i>hacker</i> .....	558
c). Le sublime technologique (3) .....	567
• <b>CHAPITRE 8 : ECOTOPIA .....</b>	<b>573</b>
8.1 La dystopie terrestre .....	575
a). Ecocide .....	576
b). L'impérialisme des étoiles .....	581
8.2 L'île utopique (2) .....	591
a). L'utopie amérindienne .....	592
. Le complexe de Mère (2) .....	599

b). SF vs. <i>fantasy</i> .....	601
. Le complexe du Messie .....	608
8.3 L'utopie du <i>middle landscape</i> .....	615
a). La Terre 2.0 .....	615
b). Le sublime technologique (4) / Le démiurgisme SF .....	626
<b>CONCLUSION GENERALE.....</b>	<b>642</b>
<b>ANNEXES .....</b>	<b>651</b>
<b>CORPUS .....</b>	<b>710</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>711</b>
<b>INDEX GENERAL .....</b>	<b>752</b>
<b>INDEX DES FILMS CITES .....</b>	<b>759</b>

# INTRODUCTION GENERALE

« Tu viens de dire que tu avais peur du progrès. Moi je suis fasciné par ses merveilles. »  
(L'inventeur dans *The Fly*, 1958)

« Le monde est en train de se transformer si rapidement, nous courons tous après lui pour essayer de le rattraper. »

(Le Dr. Alan Grant, *Jurassic Park*, 1993)

Une des idées majeures concernant le cinéma de science-fiction (SF) hollywoodien consiste à voir celui-ci comme profondément conservateur, voire « technophobe », comme le souligne T. J. Matheson (*passim*). Cette idée s'appuie sur une longue tradition d'intrigues voyant des découvertes scientifiques et des inventions technologiques se retourner contre leur créateur et menacer l'humanité toute entière. Un personnage s'exclame ainsi typiquement qu'« il y a des choses que nous ne sommes pas censés connaître<sup>1</sup> » (Elizabeth dans *Bride of Frankenstein*, 1935). La citation est intéressante en cela qu'elle souligne la prédominance du conte de Mary Shelley, *Frankenstein*, dans l'imaginaire populaire, faisant du docteur la personnification de l'*hubris* traditionnellement associée aux hommes de science. C'est ce qui pousse l'auteur SF Isaac Asimov à parler d'un « complexe de Frankenstein » pour désigner cette technophobie supposée du grand public, en Amérique comme dans le reste du monde (1990, 409). Mais elle souligne également l'historicité du procédé : le cinéma hollywoodien des années trente est plein de « savants-fous » et de leurs épouses qui tentent de les éloigner d'une quête paradoxalement irrationnelle, pour revenir vers le bonheur paisible du foyer domestique. Or comme nous le verrons le schéma narratif typique n'est plus le même dans le Hollywood contemporain, et le célèbre savant-fou a en grande partie (bien que pas totalement) disparu. De même, comme le souligne Aylish Wood dans son étude des représentations de la « technoscience » à Hollywood, la représentation de l'activité scientifique proposée par ces films s'est en grande partie modifiée. Si certains savants peuvent encore être mis en scène travaillant dans leur cave ou leur garage, la plupart sont désormais représentés comme faisant partie intégrante de la société, employés par un laboratoire californien, une grande multinationale ou le gouvernement fédéral (Wood, 1).

---

<sup>1</sup> Nous traduisons toutes les citations, mis à part dans quelques cas lorsque la traduction est impossible ou ferait perdre trop de sens à la citation originale.

Surtout, ce n'est plus tant la science et l'activité scientifique qui sont examinées par ces films que la nature et le rôle social de la technologie et des machines. L'archétypique soif de savoir délétère de l'individu a en grande partie cédé la place à une mise en scène de la place et de l'importance des « machines » dans la société, ainsi que de leur caractère « merveilleux », voire sublime, comme nous le verrons plus en détail. La technologie est trop souvent considérée comme la simple application de la science, la manifestation concrète de l'envie de maîtrise et de puissance à l'origine de l'entreprise scientifique. Or comme nous le verrons le fait technologique dépasse de beaucoup l'activité scientifique. L'historien Lynn White, ainsi que Lewis Mumford et Jacques Ellul à sa suite, ont bien montré en leur temps en quoi le fait technologique était de loin diachroniquement antérieur à la science moderne, et l'on pourrait ajouter à leur réflexion que c'est précisément la rencontre entre le savoir technique séculaire et les machines préexistantes d'un côté, et la science moderne de l'autre, que la « technologie » moderne a vu le jour. C'est cette première convergence que vient sanctionner *The New Atlantis* de Francis Bacon en 1624, qui par bien des aspects préfigure les utopies technologiques qui se multiplient au XIXe siècle.

Nous verrons également que la technologie joue un rôle épistémologique important dans l'avènement de la science-fiction : l'invention du télescope et du microscope est capitale dans l'ouverture de nouvelles perspectives à l'esprit et à l'imaginaire humain ; alors que la science et la technologie moderne prennent leur envol au XVIIe siècle, la science-fiction traduit le nouvel enthousiasme et le nouveau regard que projette graduellement l'humanité sur le monde et l'univers. L'imaginaire exprime alors le nouvel enthousiasme occidental pour les mystères de l'univers, et participe de la réflexion (plus ou moins didactique ou ludique en fonction des textes) quant aux questions que se posent désormais les scientifiques et les philosophes (physique et métaphysique ayant presque part égale en SF). Néanmoins comme nous le verrons plus en détail, l'avènement de la Révolution industrielle cristallise l'intérêt pour les machines, et si Jules Verne est rapidement identifié au « merveilleux technologique », c'est bien en Amérique (qui figure de façon prééminente dans ses écrits) que s'impose ce que Mumford qualifie de « mythe de la machine » (*passim*). Plus encore, c'est un nouvel utopisme, que nous qualifions à la suite de Howard Segal d'« utopisme technologique », qui voit alors le jour et s'empare bientôt de l'imaginaire de la nation – l'idée et le projet de transformer le monde et d'instaurer Utopia grâce au savoir technique et aux machines. « L'Amérique », nom qui acquiert presque instantanément une connotation merveilleuse et mythique et que finiront par s'accaparer les Etats-Unis, devient bientôt synonyme, pour les

Américains comme pour le reste du monde, de progrès scientifique et surtout technologique. C'est cet imaginaire national, tel qu'il se manifeste dans le Hollywood contemporain et qu'il se rapporte spécifiquement à la machine et aux technologies, qui constitue notre objet d'étude.

Nous verrons dans le même temps que l'utopie littéraire et sociale américaine, si elle donne naissance au tournant du XXe siècle à la science-fiction, va évoluer à l'occasion de son transfert dans le nouveau genre. L'utopisme acquiert bientôt de nouvelles caractéristiques, jusque dans le corpus où l'on en trouve différentes variétés et représentations – la technologie n'est pas considérée comme un phénomène univoque, tandis que l'utopie elle-même subit des modifications importantes dans sa forme et la conceptualisation de l'ordre social qu'elle propose. Nous y verrons ainsi Hollywood refléter les perceptions modernes de l'utopie (en tant que forme littéraire définie) et de l'utopisme (en tant que mode de pensée et de représentation de l'ailleurs géographique et temporel et de l'alternative sociale). Si elle critique certes et déconstruit même une certaine conception de l'utopie, discréditée par les utopismes totalitaires, elle tente dans le même temps de reconstruire un nouveau mode et modèle utopique à même de répondre au nouvel imaginaire social et technologique. Nous constaterons ainsi *in fine* à quel point l'utopisme a encore droit de cité dans l'imaginaire américain, et à quel point la technologie continue de jouer un rôle prépondérant dans cet utopisme si spécifique à la nation américaine. Non seulement la technologie est-elle toujours indissociable de l'idée de progrès, d'amélioration et d'avènement de l'utopie, mais l'idée d'un ordre social radicalement autre continue elle aussi d'habiter l'imaginaire américain.

Notre approche de la notion d'imaginaire est concomitante de celle de représentation culturelle. Selon Elaine Graham, qui s'inspire elle-même de Stuart Hall, la représentation culturelle consiste en « toute pratique exprimant des concepts, des images, des émotions, etc., de façon symbolique, tel que le langage ou l'imagerie visuelle » (25). Ou comme l'écrit Leo Marx, la représentation culturelle relève de « la région où la littérature, les idées générales, et certains produits de l'imagination collective » se rencontrent (4). Si nous nous concentrons de notre côté sur la production cinématographique, nous utiliserons néanmoins à notre tour – en particulier au premier chapitre – divers artefacts culturels (tracts, discours, articles de presse, manifestes) qui peuvent être comparés aux productions littéraires, théâtrales ou cinématographiques produits par une culture afin d'en identifier les caractéristiques et les évolutions. Il s'agit à chaque fois de représenter, c'est-à-dire de mettre en scène, au regard mais surtout à l'imagination du spectateur/auditeur/lecteur, une certaine conception de la

technologie, du progrès et de l'utopie – d'où aussi la notion d'une « idée-image » proposée par Baczko au sujet de l'utopie (7 et *passim*). Une image idéale doit être proposée à l'esprit des individus, et nous verrons à quel point le cinéma excelle dans ce genre de représentation.

Le concept de représentation permet ainsi de souligner la représentation d'une même notion à travers de multiples médias et modes d'expressions, et ainsi l'omniprésence culturelle d'un concept aussi important aux Etats-Unis que celui de l'utopisme technologique, qui sous-tend *in fine* celui de la machine. La notion de représentation permet enfin de souligner le caractère dynamique et plastique des « concepts, des images, des émotions, etc. » qui animent et sous-tendent une culture, leur représentation, c'est-à-dire leur mise à jour et leur possible révision et modification par et pour chaque nouvelle génération. Si les représentations en question concernent avant tout « la machine », elles ont également trait à la notion d'un homme (américain) régénéré (comme le soulignent Slotkin et R.W.B Lewis), purifié et augmenté par la technologie, et de la « relation spéciale » qui unit la nation américaine à « la machine » : nous verrons au chapitre un l'utilité de distinguer « la machine » du terme plus général de « technologie ». La notion d'imaginaire culturel, sans être pour autant nécessairement concomitante de la théorie jungienne comme chez Slotkin, permet de traduire la cohérence qui lie les multiples représentations culturelles, diachroniques et synchroniques, de la technologie et de l'utopisme technologique. Il existe donc un imaginaire culturel américain cohérent dont l'étude reste à ce jour la source de précieuses informations quant à la place de la technologie dans la culture américaine, et du rapport de celle-ci à l'utopie et à l'utopisme. Notre travail se fonde enfin sur l'hypothèse qu'il existe bien une culture américaine plus ou moins cohérente et homogène que l'on peut associer aux frontières géographiques du pays. Même si nous verrons que le constat a besoin d'être relativisé tant la réalité américaine est complexe et plurielle, il est néanmoins possible, au-delà même de l'impératif heuristique, de parler d'une « culture américaine ».

La science-fiction a donc tout à voir avec la science et avec la technologie, avec la représentation que s'en font et que proposent les scientifiques (de nombreux auteurs SF sont des scientifiques ou des ingénieurs) et, en retour, avec la représentation que s'en fait la « culture populaire ». Il existe une difficulté importante dans l'application de ce terme à Hollywood, puisque les films du corpus ne sont pas le fait de la population mais de multinationales et de conglomérats qui dépensent plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines de millions dollars, pour financer des films qui par bien des aspects relèvent de produits de

consommation. Il n'en demeure pas moins que ces films constituent une part importante du divertissement de dizaines de millions d'individus aux Etats-Unis et dans le reste du monde, durant leur exploitation en salle, puis lors de leur distribution sur divers supports numériques comme le DVD, et enfin à la télévision ou sur Internet. La science-fiction en particulier a fourni au cours des décennies des films qui ont manifestement frappé l'imaginaire public et s'y sont durablement installés, de *2001* à *Avatar* en passant par les *Star Wars*, les *Terminator* ou les *Matrix*. Si de telles productions ne relèvent certainement pas de l'ancien folklore mais répondent au contraire à de nombreux impératifs commerciaux et marketing, il n'en reste pas moins vrai qu'ils font l'objet de nombreux visionnages, discussions et « rêveries » de la part du public américain et mondial. Il nous semble donc qu'il reste possible de parler dans leur cas de culture populaire, même s'il s'agit de rester conscient des limites de la notion lorsqu'elle est appliquée à Hollywood.

Nous ne traitons presque pas de la réception de ces films par le ou les publics, et nous mentionnons tout au plus, notamment dans le cas d'*Avatar*, les réactions de certaines franges du public au film telles qu'elles ont été rapportées par la presse. Nous nous concentrons plutôt sur la conception des films, sur la réflexion et les messages qu'ils véhiculent, puisque tout film relève d'un acte de communication et véhicule de ce fait un ou plusieurs messages. Ce message peut se rapprocher d'une morale qui, comme nous le verrons au deuxième chapitre, tend à rapprocher certains films de la fable ou de la parabole. Le message peut également revêtir la forme d'une réflexion, plus ou moins explicite, cohérente et aboutie, sur la place de la technologie au sein de la société et son impact sur l'humanité. Il n'est pas toujours certain que le public (les publics) perçoivent tous ces messages, ou en aient la même lecture et interprétation. Ce doute constitue une des grandes limites du présent travail, mais il y est inhérent et n'empêche pas de recueillir de précieuses informations quant aux représentations populaires de la technologie par l'entremise du cinéma hollywoodien. C'est notamment le cas lorsqu'il est possible une fois encore d'établir des connexions entre les films et l'ensemble des productions culturelles synchroniques du pays, en faisant intervenir les représentations proposées par les jeux-vidéos, les bandes-dessinées, les séries télévisées, etc. Le risque ici est d'être partial, puisqu'il est impossible d'être vraiment scientifique en incluant dans l'étude l'ensemble de ces productions, ou même en établissant un échantillon statistiquement représentatif de la culture nationale. Néanmoins le corpus a été constitué afin de refléter fidèlement la production SF de ces dernières années, et l'on verra que la transmédiabilité joue un rôle important au sein de celui-ci. Les films constituent en effet de plus en plus un élément



(plus ou moins central) au sein d'une « franchise » beaucoup plus grande et qui inclut de nombreux autres médias intervenant en amont ou en aval du film lui-même. Il est donc impossible d'étudier le cinéma hollywoodien sans prendre en compte, au moins de manière périphérique, ces autres productions. C'est même précisément ces complémentarités et ce continuum intraculturel qui constituent une des grandes richesses de la production culturelle contemporaine. Même si le terme de « franchise » pointe à nouveau l'aspect éminemment commercial du procédé, nous verrons qu'il serait très partial de ne le considérer que sous le seul aspect mercantile.

Nous verrons également que ces films, qui tendent à traiter d'intrigues et de sujets universels, dépassent de loin, dans leurs thématiques, leur distribution et le succès qu'ils rencontrent, les limites des seuls Etats-Unis. C'est plus particulièrement le cas des films de science-fiction, qui constituent le fer de lance de la « machine hollywoodienne » depuis plus de trente ans, et remportent presque chaque année d'énormes succès financiers sur tous les continents. C'est ici qu'il faudra nous interroger sur l'aspect spécifiquement américain d'une SF mondialisée qui traite de sujets (la science, la technologie et les machines, le pouvoir que celles-ci confèrent à certains groupements d'individus, le projet moderne de conquête et de contrôle de « la nature ») qui 'parlent' à tout à chacun aujourd'hui, quel que soit son pays d'origine (même si tous ne 'décodent' certes pas de la même manière ces films, nous verrons dans le cas d'*Avatar* une grande cohérence interprétative se dessiner autour du monde). Pourtant les Etats-Unis restent, avec le Japon, la source presque exclusive de l'imaginaire SF contemporain ; l'étude de l'utopisme technologique social contemporain nous permettra ainsi de constater encore une fois à quel point le pays se distingue des autres pays industrialisés dans son penchant pour le genre, et pour le mode de pensée et de représentation y attendant, même vis-à-vis du Japon.

Notre travail repose donc sur l'idée que l'étude des expressions populaires de la science et de la technologie, telles qu'elles se manifestent à Hollywood, constitue une précieuse source d'information quant à la perception de la nature et du rôle de la science et de la technologie par une majorité d'Américains. L'étude du corpus nous permettra de confirmer la réflexion d'Aylish Wood, pour qui « les images de la science et de la technologie sont bien plus complexes que ne le suggèrent de nombreux commentateurs. Elles ne sont ni confinées à la SF ou à l'horreur, ni ne sont simplement anti- ou pro-science » (17). Pour des raisons que nous détaillerons en particulier au chapitre deux, nous nous concentrons sur la science-fiction,

tant celle-ci, même si elle ne fut pas toujours nommée ainsi, a vocation à traiter de la nature et du rôle de la science et de la technologie au sein de la société, et même si la définition même du genre prête à confusion et à débat. Nous étudions plus particulièrement les expressions utopiques présentes en science-fiction, tant les deux genres ont en commun, et tant la technologie cristallise l'idée d'une amélioration idéale de la société et du monde. La science-fiction, en tant que genre mais surtout en tant que mode de pensée, d'expression et de regard sur le monde, traduit cette idée et cet utopisme américain.

Le XIXe siècle donne naissance à l'utopisme technologique, mais le XXe siècle crée un techno-utopisme plus spécifique qui tend à se concentrer sur l'augmentation du corps de l'individu et partant de l'humanité toute entière. Ce courant, malgré sa complexité et sa pluralité, tend néanmoins à être qualifié aujourd'hui sous l'appellation générale de « transhumanisme ». Si la pensée transhumaniste naît dans les années vingt en Angleterre en même temps que le terme « science fiction » est façonné aux Etats-Unis, le terme est le fait dans les années cinquante de Julian Huxley, frère d'Aldous Huxley, l'auteur de la plus célèbre anti-utopie technologique du XXe siècle, *Brave New World* (1932). Dès le départ, un débat intellectuel et culturel s'instaure donc entre tenants et opposants d'un projet techno-utopiste qui n'a jamais été aussi important qu'aujourd'hui. Et dès le départ, le débat ne concerne pas seulement les scientifiques mais bien le projet social moderne dans son intégralité, qui repose toujours autant sur le progrès scientifique et technologique. Le chef d'entreprise technologiste continue ainsi de cristalliser l'attention et s'avère être une figure bien plus importante de l'utopie que le savant-fou ; de Thomas Edison et Henry Ford à Bill Gates et Steve Jobs, le CEO<sup>2</sup>/inventeur qui promet de transformer et améliorer le monde grâce sa technologie reste primordial dans l'imaginaire contemporain.

Le terme de transhumanisme, comme nous le verrons plus avant au chapitre trois, a pour but de désigner l'« augmentation » ou l'« amélioration » du corps et de l'esprit de l'être humain, jusqu'à en faire un être qui ne réponde plus à la qualification d'être humain et doive donc être qualifié de transhumain ou même de posthumain. L'idée est aussi de rattacher ce courant de pensée techno-utopiste à l'humanisme historique, afin de légitimer ce qui est présenté comme la continuation logique (si ce n'est matérialiste) de la perfectibilité typique de l'humanisme et des Lumières. Mais le transhumanisme, et plus encore le « posthumanisme », sont aussi importants dans la mesure où ils sont révélateurs d'une nouvelle conception et représentation

---

<sup>2</sup> Terme que nous avons choisi de garder plutôt que de le traduire par « PDG » ou « directeur général », tant il est spécifique à la culture américaine et véhicule des images et des sentiments spécifiques.

de la technologie à partir des années quatre-vingt. Si la contre-culture américaine des années soixante et soixante-dix critiquait et rejetait en grande partie l'utopie technologique traditionnelle, les années quatre-vingt marquent un tournant dans cette représentation. Sans doute lié à la « contre-révolution » conservatrice de la décennie, ce tournant pointe également une évolution fondamentale dans le rapport des Américains à la technologie.

Le texte le plus caractéristique de cette évolution est le célèbre essai de Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto* (1984). Le cyborg est pour la philosophe le moyen rhétorique de traduire la synergie et la symbiose qui existe aujourd'hui entre l'humanité et ses machines, de souligner à quel point nous ne pouvons plus nous passer de celles-ci et ne pouvons espérer que leur détournement, leur « piratage » pour reprendre un terme très contemporain et lié à une des principales technologies utopiques actuelles, Internet. Loin de rejeter la technologie et d'en appeler à un retour au mythe bucolique et édénique (« je préférerais être un cyborg plutôt qu'une déesse », 181), Haraway propose ainsi de détourner la technologie et d'en faire l'adjuvant de la libération de l'humanité. Elle doit aider l'humanité dans sa libération des essentialismes biologiques (sexe et sexualité notamment) mais aussi des gouvernements et multinationales dont le pouvoir repose historiquement sur leur maîtrise de la technologie et des machines. Plutôt que de rejeter celles-ci, il s'agit donc plutôt de les « subvertir » (151) ; si les cyborgs sont « l'engeance illégitime du militarisme et du capitalisme patriarcal », ils peuvent aussi, selon la socialiste Haraway, du fait de leur non-essentialisme biologique, échapper à leur déterminisme et faire advenir le monde autre de l'utopie (ibid.). Les femmes sont les premières visées par l'aspiration de Haraway, mais les autres « minorités » sont également incluses ; la technologie moderne, engendrée en grande partie par « l'homme blanc », doit désormais servir à remettre en cause l'hégémonie de celui-ci. La contre-culture des années soixante et soixante-dix continue donc de jouer un rôle important dans ce nouvel imaginaire, qui tient ainsi en de nombreux aspects lui-même de l'hybridité. Depuis les années quatre-vingt, le transhumanisme et le posthumanisme représentent donc des approches originales de la technologie et de ses potentialités sociales, et l'on verra que cette originalité se retrouve au sein du corpus. Nous verrons ainsi dans le corpus que la réelle critique adressée par ces films ne porte pas tant sur la science et la technologie que sur leur utilisation par le pouvoir politico-économique et par les individus eux-mêmes. Les machines, du fait même de leur importance centrale dans le projet social humaniste et moderne, peuvent alors faire l'objet de métaphore pour une critique qui s'adresse surtout à un certain ordre social.

Pour Haraway, « Le cyborg est notre ontologie ; il sous-tend notre politique » (150) ; nous pourrions ajouter que le cyborg est aussi notre mythologie, tant la figure de l'homme transformé est centrale à l'imaginaire contemporain et au corpus. Si la figure de l'être totalement artificiel reste présente, le cyborg (terme que nous utilisons à la suite de Haraway dans un sens large pour signifier toute modification ou intervention technologique sur le corps humain) constitue cependant la figure centrale du corpus. Ce corps transformé (le cyborg, le clone, l'avatar même), comme nous le verrons, symbolise la fusion entre le biologique et le mécanique, plus largement le naturel et l'artificiel, et sert tout autant à illustrer l'avènement des technologies cybernétiques qu'à symboliser le nouvel état fusionnel de l'humanité mécanisée ou plus globalement artificialisée. Il s'agit néanmoins de ne pas confondre transhumanisme et posthumanisme, qui se recoupent notamment dans leur vision libératrice de la technologie mais n'adoptent pas nécessairement la même attitude critique et subversive vis-à-vis des institutions américaines. Mais tous deux sont caractéristiques des années quatre-vingt, tandis que la science-fiction, animée alors par une nouvelle sensibilité et esthétique « cyberpunk », reflète à son tour les espoirs et les peurs liées à des technologies qui promettent de modifier en profondeur l'humain, son corps et la société qui l'entoure. Nous verrons tout au long du présent travail à quel point les films du corpus reflètent ces thématiques, tendant parfois plus vers le transhumanisme ou le posthumanisme (pour les embrasser ou les critiquer) mais reflétant toujours ce renouveau contemporain de l'utopisme technologique.

En cela nous nous inscrivons également dans le sillage du rapport produit par la *National Science Foundation* en 2002, *Converging Technologies for Improving Human Performances*. Le rapport, produit par et pour le gouvernement américain afin d'aider à décider des orientations futures à donner à la recherche fédérale, s'accroît en effet sur l'idée d'améliorer les performances humaines par le biais de la technologie. Pas n'importe quelle technologie, mais quatre pôles majeurs de la recherche mondiale contemporaine : les nanotechnologies, les biotechnologies, les technologies de l'information et les sciences cognitives (les technologies NBIC, Nano-Bio-Info-Cogno<sup>3</sup>). Nous parlons le plus souvent dans le présent travail de la technologie au singulier (« la technique » d'Ellul ou Heidegger), tant il existe un phénomène cohérent sous-tendant ce phénomène ; néanmoins la technologie, si elle constitue dans une certaine mesure un phénomène cohérent et uniforme, est aussi caractérisée par sa pluralité et

---

<sup>3</sup> Il est effectivement plus difficile de parler de « technologies cognitives », même si de nombreuses technologies ont bien pour objet d'émuler et/ou d'améliorer les performances cognitives humaines.

son hétérogénéité. Ce ne sont ainsi pas toutes les technologies qui sont portées aux nues par les transhumanistes et les posthumanistes, mais les quatre grands domaines de la recherche et des espérances techno-utopiques que sont les NBIC. Plus encore, c'est leur convergence qui est recherchée par les auteurs, tant cette synergie pourrait d'après eux créer une « nouvelle renaissance », renvoyant à l'époque où les diverses sciences et technologies n'étaient pas encore aussi éloignées et catégorisées qu'aujourd'hui (x) : « Il est temps de raviver l'esprit de la Renaissance, en retournant à une perspective holistique à un niveau encore supérieur » (4). On pourrait ajouter que cette convergence renvoie également à un retour de l'imaginaire techno-utopiste dans la recherche contemporaine, tant les objectifs déclarés sont grandioses.

Deux grands projets symbolisent cette double approche : d'une part, le *Human Genome Project*, destiné à cartographier l'intégralité du génome humain, afin de pouvoir modifier le génome et améliorer les capacités humaines en supprimant les anciennes maladies et tares, en améliorant les capacités déjà existantes et en créant de nouvelles (le projet atteint son accomplissement en 2000) ; de l'autre, le *Human Cognitive Project*, destiné cette fois à cartographier le cerveau humain et ses réseaux synaptiques, afin à nouveau de pouvoir reproduire, modifier et améliorer les capacités cognitives humaines. Le corps et l'esprit humain lui-même sont donc visés par le nouvel utopisme, et la figure qui se dessine ainsi est celle d'un surhomme, notion qui revient fatalement en filigrane de celle du posthumain. L'individu mais aussi l'espèce humaine toute entière pourraient être modifiées par ces transformations technologiques, et l'on verra apparaître une certaine tension entre la libération de l'individu et celle de l'espèce toute entière vis-à-vis des contraintes biologiques et sociales traditionnelles, en filigrane de laquelle resurgit l'ancienne notion d'eugénisme. De là l'idée de l'avènement d'une nouvelle ère dans « l'évolution » humaine et du caractère « essentiel pour le futur de l'humanité » de l'entreprise de convergence des technologies NBIC (xiii).

Parmi les avancées prévues pour « les 10 à 20 prochaines années » (4), on dénombre (parmi celles qui apparaîtront dans le corpus) : « des interfaces dotées d'une bande passante large et rapide entre le cerveau humain et les machines » ; « des capteurs et ordinateurs intégrés au corps qui amélioreront la connaissance qu'a chaque personne de sa santé et de son environnement » ; « le corps humain sera plus durable, en meilleure santé, plus énergique, plus facile à réparer et plus résistant » ; « les machines et structures de toutes sortes [...] seront construits de matériaux qui ont exactement les propriétés requises, notamment celle de s'adapter à leur environnement » ; « des handicaps qui assombrissent la vie de millions de

personnes » seront éradiqués ; « la défense nationale sera grandement renforcée » ; « la créativité humaine » sera grandement améliorée ; « la capacité de contrôler le code génétique des êtres humains, des animaux et des plantes agricoles contribuera de beaucoup à améliorer le bien-être humain » ; « les vastes promesses de l'espace seront enfin tenues », etc. (5-6). La convergence pourrait ainsi mener à « un âge d'innovation et de prospérité qui serait un tournant dans l'évolution de la société humaine », l'émergence « de nouveaux types d'individus » et la « transformation de la civilisation », un nouvel « âge d'or » pour la (post-)humanité (x-xii, 6) : « Le XXI<sup>e</sup> siècle pourrait s'achever par une paix mondiale, une prospérité universelle et une évolution vers un niveau supérieur de compassion et d'accomplissement » (6). On voit dans cet exemple une première illustration de l'utopisme technologique contemporain, et ce sont les manifestations de cet utopisme spécifique que nous étudions ci-après dans le corpus. Nous nous axons donc pour ce faire sur les quatre pôles technologiques de la convergence NBIC.

L'utopisme technologique n'est donc, à l'instar de son prédécesseur, pas uniquement littéraire, fictionnel et hollywoodien, mais aussi littéral et social, et a vocation à s'appliquer concrètement au monde. Transhumanisme et posthumanisme constituent en quelque sorte la facette sociale et littérale d'un genre trop souvent relégué à une activité purement « escapist ». C'est là que nous verrons à quel point la science-fiction n'est pas seulement un genre de l'imaginaire mais un mode d'expression, de perception et de représentation du monde moderne, en particulier aux Etats-Unis. C'est en cela que l'on peut toujours parler avec Mumford de « mythe de la machine » : la technologie n'a pas seulement vocation à parler à l'imaginaire, mais, à travers celui-ci, à transformer et à améliorer l'individu et l'humanité – le mythe fonctionne à l'interface entre imaginaire et réalité sociale vécue ; l'imaginaire se fait alors mythologie. D'où également l'intérêt de l'étude du genre science-fictionnel, qui reflète particulièrement les mouvements et évolutions intervenus au cours des années ; si la science et la technologie sont centraux au projet moderne et (post-)humaniste, l'évolution de leurs représentations culturelles apporte donc de précieuses informations quant à l'évolution de leurs perceptions au sein du public. Il n'est pas dans notre objet de nous livrer à une tentative de définition du genre, qui comme on le verra au deuxième chapitre est particulièrement riche et hétérogène. Cependant nous pouvons d'ores et déjà mentionner l'une des principales forces du genre, à la page comme à l'écran : souligner l'artificialité de toute chose, dénier tout essentialisme ou représenter cette dernière notion comme un concept caduc afin de proposer, non seulement la construction d'un monde autre, mais aussi la déconstruction concomitante

du monde présent et réel. Plus rien n'est naturel, plus rien n'est acquis en science-fiction, tout peut donc être critiqué et repensé. La proximité ontologique et historique du genre avec le projet humaniste et moderne en fait dans le même temps l'instrument idéal de la critique et de la déconstruction de ce même projet. Si la technologie doit être détournée, l'utopie et la science-fiction, les genres humanistes et modernes par excellence, doivent donc l'être également.

La citation d'Elizabeth dans *Bride of Frankenstein* permet enfin de souligner la présence fréquente d'un débat ou d'une discussion dans ces films, opposant des conceptions divergentes, voire opposées, de la science et du progrès technologique. Néanmoins comme nous le verrons fréquemment ces films ne cherchent pas tant à prendre parti pour l'un ou pour l'autre camp qu'à présenter les termes du débat et à inviter à une discussion plus fine (c'est-à-dire dépassant l'antagonisme pro- ou anti-) sur la science et/ou sur la technologie. Aucun des films du corpus, même *Avatar*, ne propose en effet l'abandon de la science et du progrès technologique, ou n'exprime une révolusion de principe devant tout fait scientifique. Le débat qui se fait jour tend plutôt à se focaliser sur certaines avancées technologiques en particulier, qui sont celles, tel le clonage reproductif, qui font débat au sein des sociétés occidentales aujourd'hui. Comme l'écrit Elaine Graham, les prises de position sur les technologies de la convergence et leur utilisation, tant elles sont diverses et parfois nuancées, devraient plutôt se ranger le long d'un continuum reliant les pôles technophiles et technophobes (6). Apparaît dans le même temps un débat au sein même du genre et du corpus, tous les films n'adoptant pas la même perspective et les mêmes conclusions quant à la relation liant humains et machines. Nous espérons pourtant pouvoir isoler les grandes lignes de faille du genre aujourd'hui, tout en soulignant les différences réelles qui existent au sein d'un genre qui, même à Hollywood, débat sans cesse avec lui-même et représente continuellement le mythe de la machine.

Pour paraphraser Bruno Latour, toutes les dates sont conventionnelles, mais celle de 1982 l'est un peu moins que les autres (17). L'année voit en effet la sortie sur les écrans de deux films importants du genre, qui annoncent, plus encore que le premier *Star Wars* cinq ans auparavant, un tournant important dans l'histoire du genre et dans l'histoire des représentations culturelles de la machine. *Blade Runner* et *Tron* ouvrent ainsi le corpus, qui s'étend jusqu'à 2010 et la sortie d'*Avatar* et du deuxième *Tron*, qui cloturent le corpus mais certainement pas le cycle ouvert il y a 30 ans. L'année voit également la sortie sur le marché

d'un des premiers ordinateurs personnels, le Commodore 64, qui reste l'ordinateur de bureau le plus vendu à ce jour<sup>4</sup> et symbolise la révolution dans le rapport des individus à la technologie qui est pour beaucoup dans la nouvelle perception et représentation de la machine durant cette décennie. L'année 1982 voit ainsi l'ouverture par Walt Disney du parc à thème Epcot, inspiré des Expositions universelles et du *Tomorrowland* de Disneyland et qui souligne encore à quel point l'utopisme technologique, et le rêve de la cité parfaite, restent vivace à l'orée des années quatre-vingt. On verra par ailleurs l'importance symbolique des Expositions jusque dans le corpus lui-même.

- *Constitution du corpus*

L'utopisme technologique et transhumaniste, les technologies NBIC et les valeurs posthumanistes ont donc constitué nos principaux critères de sélection lors de la constitution du corpus. Une difficulté importante ce faisant a été la définition et l'importance précise à conférer au terme « Hollywood ». District de Los Angeles devenu associé par métonymie à l'industrie cinématographique américaine qui y a historiquement établi ses quartiers, Hollywood n'est pourtant pas l'unique, voire même principal, localisation des studios et plateaux de tournage : le siège de la Columbia se situe à Culver City, tandis que celui de la Fox se trouve à Century City, hors des limites administratives de Hollywood. Surtout, les *majors* cohabitent à Los Angeles et à Hollywood avec des studios beaucoup moins importants dont les productions sont très distinctes et relèvent même parfois du 'film d'exploitation'. Une partie substantielle de leur production est d'ailleurs destinée à une exploitation vidéo, ou ne connaissent que des sorties techniques, c'est-à-dire symboliques, sur grand écran. De même, les *majors* produisent le plus souvent également des séries télévisées et d'autres productions télévisuelles, qui tendent pourtant le plus souvent à ne pas être incluses lorsqu'on parle de Hollywood, beaucoup plus évocateur de cinéma que de télévision.

Il est donc important de spécifier notre acception du terme hollywoodien comme désignant des productions destinées en premier lieu au grand écran et produits ou distribués par les *majors* ou les autres studios d'importance situés à Los Angeles. Le champ d'étude en est tout de suite drastiquement resserré : 558 films furent ainsi distribués sur les écrans nord-

---

<sup>4</sup> <[http://www.sccs.swarthmore.edu/users/08/ajb/tmve/wiki100k/docs/Commodore\\_64.html](http://www.sccs.swarthmore.edu/users/08/ajb/tmve/wiki100k/docs/Commodore_64.html)>, dernier accès le 02/09/2011.



américains (Etats-Unis + Canada<sup>5</sup>) en 2009, mais seulement 111 d'entre eux furent produits par les grands studios, tandis que 633 films furent distribués en 2008 dont 108 produits par les grands studios<sup>6</sup>. Le principal intérêt ici est celui du degré d'exposition d'un film : la production/distribution par les grands studios (et leurs moyens publicitaires) garantit la médiatisation mondiale de films vus par des dizaines, voire des centaines de millions de spectateurs dans le monde durant leur seule exploitation en salles, sans parler des DVDs, d'Internet et de la télévision. Le degré de distribution des films du corpus peut varier, même si il ne passe jamais (en ce qui concerne les films sélectionnés) en dessous de la barre des mille écrans au niveau national, minimum méthodologique qui garantit l'exposition nationale des films en question<sup>7</sup>. Se concentrer sur les films produits ou distribués par les *majors* permet donc de traiter de films à la grande exposition, tout en considérant comme corpus initial un nombre plus raisonnable de films. Distribution, mais aussi production : de nombreuses *majors* sous-traitent dans une certaine mesure en effet la production de leurs films à des studios partenaires, dont les bureaux sont même situés parfois dans leurs locaux mêmes (e.g., *Silver Pictures*, producteur de *Demolition Man* et des *Matrix* pour le compte de la Warner, qui les a ensuite distribués, comme tous les films produits par *Silver* depuis sa création en 1985<sup>8</sup>). On compte, parmi les *majors*, les grands studios historiques : Warner, Universal, Paramount, Columbia, MGM et 20th Century Fox, auquel vient s'ajouter le dernier né, Dreamworks, cofondé en 1994 par Spielberg (venant ainsi renforcer l'influence de ce dernier au sein du « New New Hollywood<sup>9</sup> »). *Walt Disney Pictures* compte également parmi les grands studios hollywoodiens, même s'il est parfois considéré à part du fait de sa spécialisation historique dans le cinéma d'animation.

Mais si Disney produit des films en prises de vue (plus ou moins) réelles (les *Tron* dans le corpus) depuis les années cinquante<sup>10</sup>, les productions emblématiques du studio restent encore

---

<sup>5</sup> Les médias ne le précisent pas toujours mais les chiffres qui sont donnés et qui concernent le marché « américain » incluent le plus souvent, et sauf indications contraires, le Canada. C'est notamment le cas des résultats hebdomadaires du box-office « américain », les sorties cinéma étant simultanées dans les deux pays.

<sup>6</sup> <<http://www.variety.com/article/VR1118016320?refCatId=13>>, dernier accès le 26/04/2011.

<sup>7</sup> Ainsi qu'indiqué par <[boxofficemojo.com](http://boxofficemojo.com)>. Site commercial propriété d'Amazon, le site est une des premières sources d'information pour les médias et les professionnels du secteur.

<sup>8</sup> Même si les maisons de production ne sont parfois qu'un moyen pour le producteur de gonfler son importance mais ne reflètent pas nécessairement la provenance réelle des fonds et du contrôle opéré sur le film.

<sup>9</sup> Terme utilisé par Peter Krämer pour le différencier du « New Hollywood » des années soixante-dix et auquel nous souscrivons (Krämer, 89-91).

<sup>10</sup> Le premier film de science-fiction de Disney, *20,000 Leagues Under The Sea*, sort en 1954. Mais les choses s'accélérent pour Disney dans les années quatre-vingt, lorsque le studio fonde notamment *Touchstone Pictures* (1984), chargé de distribuer des films en prises de vue réelles destinés à un public plus âgé que les productions Disney traditionnelles. Disney commence alors lui aussi à cibler le public adolescent et de jeunes adultes, si central au « New New Hollywood ». Aujourd'hui Disney produit régulièrement certains des plus gros succès du

ses films d'animation, dont la très grande majorité sont aujourd'hui des films en images numériques produits par Pixar Animated Studios pour le compte de Disney. Le cinéma d'animation digital a en effet pris une importance considérable sous l'impulsion de Pixar depuis le milieu des années quatre vingt-dix, l'animation numérique comptant régulièrement parmi les plus gros succès commerciaux annuels<sup>11</sup>. Ce cinéma, qui ne s'adresse pas nécessairement à un public enfantin, entre donc dans les limites de notre étude, d'autant que l'on verra que le film d'animation du corpus, *Wall-e* (2008), met en abyme son propre caractère *high-tech* et traite explicitement de la question de la technologie, de son impact sur le monde et l'humanité et de la place de la technologie au sein de la société humaine. Il existe également des studios qui sont parfois qualifiés de « mini-majors », qui produisent et/ou distribuent certains des plus gros succès financiers annuels du cinéma américain<sup>12</sup>. C'est le cas en ce qui concerne notamment Lionsgate Films, New Line Pictures, Orion et Focus Features (cette dernière appartenant à Universal, même si elle fonctionne comme son propre distributeur), qui ont produit et/ou distribué certains des plus gros succès commerciaux de ces dernières années (e.g., New Line et les *Lord of The Rings*). Les considérer à part des *majors* ne serait donc pas pertinent.

Une autre difficulté tient à nouveau au caractère américain de Hollywood : de nombreuses entreprises ou fonds étrangers participent en effet régulièrement au cofinancement des films produits et/ou distribués par les *majors*. Surtout, plusieurs auteurs<sup>13</sup> des films du corpus ne sont pas américains, à commencer par les réalisateurs : Paul Verhoeven (*RoboCop*) est hollandais, Jean-Pierre Jeunet (*Alien: Resurrection*) est français, tandis que James Cameron (*Avatar*) est né aux Etats-Unis mais a grandi au Canada... Si cette émigration vers Hollywood est vraie depuis ses débuts, on peut souligner l'importance moderne croissante du marché international dans les recettes réalisées par les films, et donc l'importance prise par les marchés internationaux dans des productions qui ne sont plus uniquement destinées au public américain. L'immense succès mondial de *Jurassic Park*, *The Matrix* ou *Avatar* ne démontre-t-il pas la popularité internationale de la science-fiction, de l'esthétique et des thématiques

---

box-office américain et mondial, tel que l'atteste la tétralogie des *Pirates of the Caribbean*, inspiré d'une des attractions de ses parcs.

<sup>11</sup> Le plus gros succès de l'année 2010 au box-office nord-américain est *Toy Story 3*, tandis que des films d'animation numérique arrivent au septième, huitième et neuvième places, la dixième place étant occupée par un film d'animation traditionnelle (<<http://boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2010&view=releasedate&view2=domestic&sort=gross&order=DESC&p=.htm>>, dernier accès le 25/03/2011).

<sup>12</sup> Cf. par ex. <<http://www.variety.com/article/VR1117965918?refCatId=1955>>, dernier accès le 25/04/2011.

<sup>13</sup> Nous utilisons ici le terme « auteur » comme l'équivalent de l'anglais « filmmaker », désignant notamment tant le réalisateur que le ou les scénaristes.

traitées par le genre, et plus généralement de ses représentations de la technologie ? Au-delà du fait que ces films sont fabriqués aux Etats-Unis par (pour la plupart) des Américains, et au-delà de l'importance culturelle de la SF aux Etats-Unis, le caractère mondial de Hollywood ne dément-il pas toute tentative de voir dans ses films l'écho d'une culture populaire spécifiquement américaine ? C'est là une des questions à laquelle nous tenterons de répondre durant l'analyse du corpus.

Les grandes productions commerciales s'adressent donc à un très large public, même si le plus souvent un public en particulier (ou « segment » du public) est ciblé, notamment quand il s'agit de genres aussi spécifiques (dans leur esthétique et leurs thématiques) que le Western ou la science-fiction (parfois qualifiés de « films de genre »), ou quand il s'agit des « blockbusters » estivaux devenus la marque de fabrique du *New New Hollywood*. Cependant même quand un tel public-cible existe<sup>14</sup>, il apparaît à l'étude que ces films peuvent toujours être la source de précieuses informations quant à l'imaginaire culturel global du pays, en particulier via l'étude d'un corpus composé d'un nombre suffisant de films (36) pour que les facteurs quantitatifs et cumulatifs puissent jouer. La durée même de la période étudiée (28 ans) garantit également le caractère structurel des tendances identifiées, tout en nous permettant de souligner l'existence de schémas narratifs ou de thématiques propres à une phase historique spécifique au sein de la période générale étudiée.

Les films SF envisagés dans leur acception hollywoodienne présentent l'intérêt supplémentaire qu'ils constituent le genre hollywoodien majeur depuis les années quatre-vingt : le premier épisode des *Star Wars* (1977) domine le box-office américain jusqu'en 1982, date à laquelle *E.T. The Extraterrestrial* prend la tête du box-office américain, qu'il garde jusqu'à la ressortie en salles des *Star Wars* en 1997 et surtout la sortie de *Titanic* de James Cameron, qui le détrône en 1998. C'est à nouveau un film SF, *Avatar*, toujours de Cameron, qui prend la tête en 2010, tandis que plusieurs des autres films du corpus se placent eux aussi parmi les premières places du box-office nord-américain annuel (*Jurassic Park*, les *Matrix*, *Wall-e*, les *Iron Man*<sup>15</sup>). Le box-office, s'il est un outil séduisant de par sa production

---

<sup>14</sup> Là encore il est difficile de savoir avec exactitude la nature du public d'un film et *a fortiori* d'un genre spécifique, les studios étant globalement avares de ce genre d'informations. Les statistiques existent et sont disponibles sur Internet mais sont généralement payantes et réservées aux professionnels du secteur.

<sup>15</sup> <<http://www.boxofficemojo.com/alltime/domestic.htm>>, dernier accès le 13/04/2011. Ces chiffres sont néanmoins à relativiser, notamment parce qu'ils se basent sur les recettes engrangées par les films plutôt que sur le nombre de places vendues, chiffres tenus secrets par les studios et qu'il n'est pas toujours facile de calculer (la *National Association of Theatre Owners* se contente de donner le prix d'une place de cinéma pour une année donnée, mais cela ne prend notamment pas en compte les différences entre cinémas et multiplexes (notamment

de données chiffrées et objectives, est cependant à manier avec précaution, notamment parce que les chiffres peuvent être présentés par les studios ou les médias de façon quelque peu partielle et partielle (cf. note 14), et parce que l'échec public d'un film lors de son exploitation en salle peut tenir à de nombreux autres facteurs que la seule manière dont il traite, aux yeux du public, de la technologie<sup>16</sup>. On peut également s'interroger sur la définition et la pertinence même de « l'échec » d'un film : si le résultat financier (les recettes face aux coûts) d'un film est un critère rationnel pour son producteur, il n'en reste pas moins vrai qu'un film présenté par son studio ou plus souvent les médias comme étant un échec financier peut très bien avoir été vu, durant sa seule exploitation en salle, par plusieurs millions de personnes. L'échec tend souvent à être défini par les médias vis-à-vis des attentes que suscitait un film, et donc à se faire hautement subjectif, alors que les recettes objectives réunies par celui-ci peuvent être considérées comme parfaitement satisfaisantes. D'autres films, après une exploitation décevante en salle, décollent vraiment au niveau des locations et des ventes de vidéos, succès qui peut même pousser les studios à décider la production de suites.

Les succès eux-mêmes sont parfois à relativiser, notamment lorsqu'une grande partie des recettes d'un film sont réalisés durant son premier week-end d'exploitation et que les chiffres de la fréquentation en salle s'effondrent d'un week-end sur l'autre : *The Matrix Revolutions* a ainsi connu une chute de 66% de sa fréquentation entre son premier et son second week-end d'exploitation en Amérique du nord, réalisant plus du tiers de ses recettes finales les trois premiers jours de sa sortie<sup>17</sup>. Une telle chute est relativement fréquente pour les grosses productions hollywoodiennes, mais il est possible de l'interpréter comme résultant d'un mauvais bouche-à-oreille. Le film pourrait ainsi être considéré comme un échec, d'autant qu'il a rapporté environ deux fois moins que le deuxième volet de la saga sorti quelques mois auparavant, et que le budget du film (production et marketing) n'a sans doute pas été recoupé. D'un autre côté cela reviendrait à considérer un film ayant rapporté 140 millions de dollars aux seuls Etats-Unis, donc vu par plusieurs millions de spectateurs, comme un échec. On voit

---

les séances en 3D et IMAX, plus chères ; <<http://www.natoonline.org/statisticstickets.htm>>, dernier accès le 25/04/2011). Un autre problème est qu'ils se basent sur des chiffres absolus plutôt que sur des chiffres ajustés pour prendre en compte l'inflation qui intervient naturellement au fil des ans. Si l'on prend en compte cette inflation, d'après [boxofficemojo.com](http://boxofficemojo.com) *Gone with the Wind* (1939) resterait en tête du box-office, tandis que d'autres mélodrames historiques, continuent d'apparaître en haut de tableau et qu'*Avatar* n'apparaît plus qu'en quatorzième position. Même dans ce cas de figure les films SF cités plus haut continuent d'apparaître parmi les plus gros succès nationaux. (<<http://www.boxofficemojo.com/alltime/adjusted.htm>>, dernier accès le 13/04/2011).

<sup>16</sup> L'exemple paradigmatique d'un film échouant lors de son exploitation en salle mais rencontrant un écho grandissant à mesure de sa distribution en vidéo et à la télévision est *Blade Runner*, un des films SF les plus étudiés et discutés à ce jour, par les médias, Internet ou les critiques universitaires.

<sup>17</sup> <<http://boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=matrixrevolutions.htm>>, dernier accès le 25/04/2011.

donc que la question du succès ou de l'échec d'un film au box-office est difficile à résoudre et n'est donc pas toujours d'une grande aide dans l'analyse.

L'utilité du box-office est donc limitée. Le nombre de films constituant le corpus, la durée de la période prise en considération, l'exposition de ces films garantie par leur production et leur distribution par un studio important, sont donc autant de critères relativement objectifs qui aident à faire du corpus un échantillon représentatif de la production hollywoodienne. Le corpus, composé de 36 films, s'étend donc de 1982 à 2010. Néanmoins les années quatre-vingt y figurent peu, puisque seuls trois films de cette décennie y sont présents (8% du corpus). Si les premières itérations des thématiques qui nous préoccupent ont lieu durant cette décennie, et si l'utopisme technologique contemporain y prend naissance, c'est néanmoins dans les années quatre-vingt-dix que le nombre de films pouvant y être associé augmente considérablement. Les années deux mille surtout sont celles sur lesquelles nous nous concentrons : 10 des films du corpus ont été produits dans les années quatre-vingt-dix (soit 28% du total), contre 23 (64%) pour les années deux mille. De ces 23 films, 15 ont été produits entre 2004 et 2010 (soit 47% du total). La proportion monte jusqu'à 75% si l'on remonte jusqu'à 1999 inclus.

Nous allons également à l'économie, notamment en ce qui concerne les séries cinématographiques : il n'est pas utile d'inclure dans le corpus chacun des films d'une série si un seul d'entre eux synthétise tous les autres. C'est pourquoi nous incluons le quatrième volet de la série des *Terminator* mais pas les précédents : le film met à nouveau en scène la confrontation entre les humains et les machines, reprenant le thème de l'androïde tueur des précédents épisodes ; mais il propose aussi la figure du cyborg et de l'entre-deux, permettant ainsi dans le même temps une réitération et une variation par rapport aux thèmes et aux tropes traditionnels de la série. Nous nous autorisons à mentionner les précédents épisodes, mais uniquement pour souligner l'évolution intervenue dans la série et pour nous concentrer sur le dernier épisode. De même pour la série des *Alien*, dont chacun des films présente des points pertinents pour nous mais qui sont tous présents dans le quatrième volet, qui dans le même temps dépasse ses prédécesseurs en accordant une place accrue aux créatures artificielles, à l'hybridité et aborde le thème du clonage. On touche ici au grand intérêt que présentent les séries cinématographiques (de même souvent que les *remakes*), qui illustrent très bien le principe de continuités et de variations propres aux genres cinématographiques dans leur ensemble. Ils permettent d'identifier explicitement les caractéristiques et les évolutions d'un

genre, de ses tropes et de ses prises de position éthiques. A l'inverse, la série des *RoboCop* est en grande partie résumée par le premier film, les épisodes suivants n'apportant rien de fondamentalement nouveau à la lecture de la série. C'est pourquoi il nous a semblé également pertinent d'encadrer le corpus de deux films appartenant à la même série, *Tron* : les continuités et variations entre les deux films sont riches d'enseignement quant aux continuités et évolutions de la SF hollywoodienne, et des tropes propres à ces deux films, au cours des 28 années écoulées.

La première partie sera donc consacrée à l'étude de la notion d'utopisme technologique américain, sa naissance et son évolution jusqu'à nos jours, ainsi que ses liens avec la science-fiction. Le premier chapitre est en grande partie diachronique et remonte aux origines du phénomène, au tournant du XIXe siècle. Un tel rappel historique est nécessaire afin de mieux comprendre la place du progrès technologique et de la machine au sein de l'imaginaire américain et du projet national tel qu'il commence à être défini par les Lumières américaines. On y verra également l'expression des premières critiques adressées à la technologie et à l'avènement de la métropole, lui opposant un contre-idéal rural et bucolique. A l'utopisme technologique répond déjà l'utopisme arcadien et pastoral, et si le premier donne bientôt naissance à la science-fiction, le second manifeste quant à lui une sensibilité et une esthétique qui seront bientôt qualifiées de genre à part entière sous le terme de *fantasy*. Le deuxième chapitre étudie plus spécifiquement la science-fiction, ou plus précisément les sciences-fictions tant le genre est pluriel, et le rapport diachronique et synchronique entre celui-ci et l'utopie, ainsi qu'avec la *fantasy*, genre également manifeste dans plusieurs des films du corpus et donc étroitement lié à la SF. Le troisième chapitre définit quant à lui l'utopie transhumaniste basée sur les NBIC, et le type de technologies et de rêves technologistes que nous retrouverons dans le corpus.

La deuxième partie entame l'étude du corpus, en se focalisant sur la figure de l'humain transformé par la technologie. Le chapitre quatre se concentre sur les versions positives de cette transformation, en se focalisant sur les figures de l'androïde et du cyborg (dans son sens restreint), principalement dans les films *Blade Runner*, *Alien: Resurrection*, *I, Robot* et les deux *Iron Man*. La technologie peut potentiellement y conférer un supplément d'humanité à des humains opprimés non pas par la technologie en elle-même mais par des institutions anti-démocratiques qui monopolisent son utilisation. Néanmoins nous verrons dès ce chapitre apparaître des contre-exemples (*Star Trek: First Contact*), tant les films du corpus aiment à

mettre en regard les deux versants du progrès technologique. Le chapitre cinq se focalise à l'inverse sur le schéma de la déshumanisation de l'être humain par la technologie, même si là encore nous verrons apparaître des contre-exemples où la technologie (un certain type de technologie, selon certaines modalités) peut libérer l'individu et l'humanité toute entière. Les représentations des nanotechnologies y sont étudiées, selon leurs caractéristiques propres ou comme nouvel instrument de la déshumanisation et de la robotisation des individus (principalement dans *The Stepford Wives*, *Gamer*, et *The Surrogates*). Le chapitre six fait en quelque sorte la synthèse de ces deux approches en adoptant la perspective des biotechnologies, qui comme nous le verrons méritent une étude spécifique. Y sont plus spécifiquement étudiés *Godsend*, *The 6th Day*, *The Island* et *Gattaca*. Nous aurons également l'occasion d'aborder, notamment aux chapitres cinq et six, la question de l'anti-utopie technologique (*Demolition Man*, *Wall-e*, *Surrogates*, *The Island*, *Gattaca*) et son rapport précis à l'utopisme et à la technologie.

La troisième partie, si elle continue de proposer une figure de l'être modifié, nommément l'avatar, se focalise quant à elle sur les nouveaux mondes imaginés par la SF. Comme nous le verrons dès la première partie une des caractéristiques essentielles du genre est en effet sa propension structurelle à construire des mondes secondaires, caractéristique qui rejoint celle d'Internet et des mondes virtuels qu'on y trouve. Le chapitre sept proposera ainsi l'interprétation des mondes secondaires proposés par les *Matrix* et les *Tron*, les principaux films du corpus à proposer une réflexion sur l'ordinateur, Internet et leur relation à l'individu, à la société et à leur réification ou libération éventuelle par la technologie. Le chapitre huit enfin continue d'étudier le trope du monde secondaire et virtuel, mais se focalise paradoxalement sur ce qui semblerait être l'opposé exact de celui-ci – le monde arcadien et bucolique si souvent opposé aux rêves techno-utopistes et leurs merveilleuses cités, et dont on trouve des représentations dans *Avatar*, mais aussi *Star Trek: Insurrection* et *Wall-e*. Le chapitre sera l'occasion d'examiner la persistance actuelle de ce rêve séculaire d'un abandon total de la machine et d'un retour dans le giron de « mère nature ». En proposant le plus explicitement une vision « anti » et technophobe, le chapitre nous permettra de conclure notre réflexion sur les représentations modernes de la machine et de l'homme modifié, et de décider si le cinéma hollywoodien est véritablement, ou est toujours, technophobe.

## Partie 1 : Utopies et Sciences Fictions

Le rêve technologique n'est en rien circonscrit aux seuls Etats-Unis, et le XIXe siècle positiviste verra tous les pays occidentaux pris d'une fièvre machiniste et technologiste qui se manifeste à la fois dans la réalité concrète et dans l'imaginaire occidental et américain. La Révolution Industrielle se double en effet d'une 'révolution culturelle' à mesure que se développe la presse et l'édition de masse à travers notamment les *dime novels* et *pulp magazines*, dans les pages desquels seront publiés une grande partie des premiers textes de science-fiction américaine. La technologie investit progressivement tous les domaines de l'imaginaire humain, qui se fait peu à peu l'écho des bouleversements culturels et sociaux en cours. La culture populaire moderne voit ainsi le jour dans la deuxième moitié du XIXe siècle, en même temps que la science et surtout la technologie modifient profondément, et de façon spectaculaire, la société américaine. L'imaginaire technologique<sup>1</sup> en résultant se manifeste bientôt via l'apparition de ce phénomène que l'on baptisera bientôt en Amérique *science fiction*, qui pourtant comme on le verra aux Etats-Unis se fait au moins autant le reflet des progrès technologiques que des avancées proprement scientifiques. Pourtant, cette même révolution technologique aura aussi pour effet de créer un nouveau médium, et bientôt une nouvelle forme d'expression artistique, qui devait rester pour la plus grande partie du XXe siècle l'art le plus machinique et le plus technologique qui soit : le cinématographe, qui apparaît aux alentours de 1895 en pleine effervescence technologique. Le cinéma se voit bientôt lui aussi étroitement associé à la civilisation et à la culture américaine, et investit très vite à son tour le rêve technologiste de l'Amérique, 'mettant en scène' à son tour, et symbolisant en lui-même, le progrès et l'imaginaire technologique américain.

Puisque tous les pays affectés par l'industrialisation et le machinisme voient se développer un imaginaire technologique au sein de leurs cultures respectives, il s'agit alors de s'interroger sur les spécificités, voire les particularismes, américains du phénomène. L'auteur le plus souvent qualifié de technologiste<sup>2</sup> est après tout un Français, Jules Verne, tandis que celui qui est souvent caractérisé comme le père de la science-fiction, H.G. Wells, est anglais. Si l'imaginaire technologique est commun à tous les pays affectés par la révolution industrielle

---

<sup>1</sup> C'est-à-dire, en ce qui concerne le XIXe siècle, les représentations culturelles (romans, nouvelles, poèmes, mais aussi articles et dessins de presse, essais, pamphlets, discours) traitant des machines et plus généralement des inventions modernes.

<sup>2</sup> Terme que nous préférons à celui de « technophile », quelque peu péjoratif, et afin de tenter de dépasser la dichotomie, tout aussi caricaturale, des technophiles/technophobes.



et technologique, notre objectif sera alors de tenter d'explicitier les spécificités et particularités américaines au sein d'un processus global qui voit tous les pays s'industrialisant adopter, mettre en œuvre et dans le même temps 'rêver' la technologie. Comme nous tenterons de le montrer, la technologie, sa nature et sa place exacte au sein de la nation américaine, constituent pour les Etats-Unis une question éminemment civilisationnelle et identitaire, phénomène qui n'a peut-être d'équivalent qu'au Japon – la science-fiction est un genre vécu et représenté outre-Atlantique comme éminemment américain. Explicitier ce phénomène nous permettra de mieux comprendre le rapport de l'Amérique à la technologie et surtout au rêve technologique, c'est-à-dire aux représentations diachroniques et synchroniques de l'impact du progrès technologique sur la société américaine, rêve et représentations dans lesquels s'insèrent le cinéma SF hollywoodien et les films du corpus.

Nous verrons ainsi que l'utopisme littéraire et social, si répandu dans l'histoire du continent américain et des Etats-Unis, constitue un phénomène essentiel pour mieux appréhender la place du progrès technologique dans l'imaginaire américain depuis le XIXe siècle, ainsi que pour mieux comprendre la genèse et la nature de la science-fiction américaine. Le XIXe siècle voit en effet, en même temps que la montée en puissance symbolique et culturelle de la science, puis progressivement de la technologie, l'irruption au sein de l'imaginaire utopiste<sup>3</sup> du progrès technologique. En résulte bientôt la multiplication des visions futuristes attribuant à la technologie une nature et un rôle prométhéen et littéralement millénariste. Les machines sont bientôt destinées à enfin faire voir le jour au « Nouveau Monde » : « Et viendra le jour où, grâce à la technique, les hommes seront débarrassés de leur fardeau et où rien ne les retiendra plus de bénir la vie », comme le résume Ernst Bloch, aux accents prophétiques typiques de l'utopie futuriste, en 1918 dans *L'Esprit de l'utopie* (321). Le rêve de régénération, si longtemps présent dans l'imaginaire relatif au continent américain puis central à la pensée des Lumières, se voit ainsi à son tour régénéré par l'irruption dans la réalité, mais plus encore dans l'imaginaire, de la Machine. L'avenir du pays (et à travers lui du monde) sera alors étroitement identifié au progrès technologique, et très souvent au progrès technologique américain, et la science-fiction se chargera bientôt des représentations d'un utopisme technologique dès lors omniprésent dans la culture américaine. La régénération

---

<sup>3</sup> Nous utilisons le terme « utopique » comme adjectif neutre, tandis qu'« utopiste » dénote la présence d'une volonté de construction d'une société à caractère utopique, que cela soit dans un texte de fiction (utopisme littéraire) ou dans la réalité (utopisme extra-littéraire ou social), même si la distinction est souvent difficile à opérer avec précision, comme nous le verrons.

de l'Amérique, du monde et de l'homme passera alors inévitablement par la technologie et la machine.

Le pluriel est de rigueur en parlant des représentations technologiques, tant celles-ci n'ont jamais été uniformes et rigides. Les années soixante et soixante-dix ont marqué un tournant, aux Etats-Unis comme dans le reste de l'Occident, dans la perception et les représentations du progrès technologique, tournant qui a profondément marqué la science-fiction littéraire et (peut-être surtout) cinématographique. Néanmoins la perception du progrès technologique en Amérique, si elle se fait principalement sur le mode utopique, n'en a pas moins commencé très tôt à inclure des visions plus critiques, voire discordantes, de la Machine, celle-ci devenant très vite un symbole utilisé pour véhiculer des valeurs parfois diamétralement opposées. Comme l'écrit R.W.B. Lewis, apparaît très vite un dialogue, voire un débat, au sein de la culture américaine du XIXe siècle quant à la nature et à l'avenir de la jeune nation, malgré la nature consensuelle et linéaire que les historiens ont pu vouloir parfois en donner : « une culture n'atteint pas tant son identité grâce à l'ascendance de convictions spécifiques que grâce à l'émergence d'un dialogue spécifique » (1-2). C'est ce dialogue, tel qu'il se constitue relativement au progrès technologique, que nous voudrions tenter de reconstituer dans cette première partie, afin de montrer comment et en quoi le progrès technologique fait écho aux aspirations profondes de la nation, et apparaît désormais, et aujourd'hui encore malgré les critiques de plus en plus fortes tout au long des XIXe et XXe siècles, comme un élément fondamental de l'identité américaine et du projet politique et social de la nation. Seulement alors pourrions-nous étudier spécifiquement la place du cinéma dans cette discussion nationale et la nature précise du débat, ou de la discussion, que l'on retrouve dans les films du corpus.

S'il n'est donc pas question ici d'étudier dans le détail l'évolution de l'imaginaire technologique américain, nous voudrions en esquisser les grandes lignes à travers un premier chapitre essentiellement diachronique. Il s'agit dans un premier temps d'aborder les débuts de l'ère technologique aux Etats-Unis et les premières représentations qui sont faites de la science puis progressivement de la machine. La technologie remplace progressivement la « raison » ou la science dans l'imaginaire national à mesure que les Lumières américaines cèdent la place au nouveau siècle, et que la révolution politique fait place à la révolution industrielle. L'Américanisme, étroitement associé aux Lumières et aux progrès de la raison aux débuts de la nation, est ainsi progressivement associé au cours du siècle plus

spécifiquement aux machines et à une technologie dont l'apparence et les promesses utopiques capturent très vite l'imaginaire national. Les représentations culturelles de la machine et de la technologie atteignent une première apogée à la fin du XIXe siècle à travers ce que Howard Segal appelle l'« utopisme technologique » (2005, *passim*), dans le même temps que s'expriment les premières grandes critiques de l'industrialisation, de l'urbanisation et plus généralement de la nature et du rôle de la civilisation machiniste qui voit alors le jour.

Nous pourrions alors étudier plus spécifiquement au chapitre 2 la progressive transformation de l'utopisme technologique littéraire dans ce qu'on appellera bientôt aux Etats-Unis la science-fiction. Si ce genre littéraire revêt clairement une dimension plus ludique que son prédécesseur, il n'en continue pas moins de véhiculer les mêmes notions de merveilleux et de sublime technologique, et surtout l'idée américaine désormais fondamentale selon laquelle les machines feront advenir le millénium et Utopia. Pourtant le genre évolue rapidement vers une acception et des représentations plus mesurées et critiques du progrès technologique, même si à nouveau ces doutes et remises en cause sont en fait présents depuis le départ. Le chapitre sera également l'occasion d'une étude plus théorique du genre science-fiction, notamment dans les spécificités qui le distinguent des autres 'genres de l'imaginaire', principalement la *fantasy*, elle aussi apparue au tournant du siècle et en quelque sorte le versant opposé du progrès technologique. Nous pourrions enfin commencer d'y étudier le cinéma SF hollywoodien principalement dans ses évolutions diachroniques.

L'identité relative entre utopisme littéraire et social et science-fiction établie, ainsi que la portée fondamentalement sociale et 'sociétale' de cette dernière, nous pourrions enfin étudier au chapitre 3 l'utopisme technologique contemporain. Centré sur les technologies NBIC, le transhumanisme, né en même temps que la science-fiction de l'utopisme technologique du tournant du XXe siècle, montre la façon dont l'imaginaire SF peut si facilement aux Etats-Unis dépasser le cadre de la fiction et embrasser la société et la culture américaine dans leur ensemble. Complexe et multiforme, le transhumanisme s'axe sur une transformation de l'humain, au niveau individuel et collectif, sur son « augmentation » et son amélioration. Il mène à ce rêve SF pérenne qu'est le posthumain, un être humain si transformé par la technologie qu'il est passé au stade 'supérieur' de l'évolution de l'espèce.

# Chapitre 1 : L'utopisme technologique

« Ainsi au commencement le monde entier était l'Amérique »

(John Locke, *The Second Treatise of Civil Government*, V, 49)

« Ceux qui cultivent les sciences chez les peuples démocratiques craignent toujours de se perdre dans les utopies »

(Tocqueville, *De la Démocratie en Amérique*, II, 62)

« Dieu nous vienne en aide, nous sommes entre les mains des ingénieurs »

(Dr. Ian Malcolm, *Jurassic Park*)

Comme l'écrit John Kasson, l'imaginaire technologique américain « ne peut pas être compris isolément ; [...] les attentes que les Américains ont historiquement eu vis-à-vis de leurs technologies sont profondément liées à leur acception de l'expérience républicaine » (vii). Cette relation de la technologie à la naissance de la république est double : tout d'abord, les deux phénomènes, technologiques et démocratiques, sont chronologiquement simultanés, dans la mesure où la technologie liée à la première révolution industrielle décolle à peu près au même moment que les révolutions américaines et françaises éclatent. Cette simultanéité, qui fait suite au discours des Lumières qui des décennies durant a étroitement lié liberté, raison, progrès et régénération de l'humanité, est primordiale dans la mesure où elle va amener les révolutionnaires américains à associer étroitement la naissance et le destin du pays à l'avènement des 'nouvelles technologies' de l'époque. Au moment où les relations sociales, les institutions politiques et les valeurs américaines sont encore relativement fluides, l'avènement spectaculaire des premières machines industrielles va ainsi durablement marquer l'imaginaire de la nation. Alors qu'émergent dans tout l'occident, en cette fin de XVIIIe siècle, la réalité et les premières représentations de l'Etat-nation (Anderson, 4), et que les révolutionnaires se représentent comme créant un monde entièrement nouveau (un monde 'doublement nouveau' dans le cas de l'Amérique), l'émergence simultanée de la révolution industrielle et technologique a un profond impact sur le nationalisme américain naissant. Comme le souligne David W. Noble, « A partir d'environ 1770 et jusqu'en 1830, l'imagination des classes moyennes des deux côtés de l'Atlantique fut à la fois saisie par l'idée du progrès et par celle de la nation », si bien que les deux phénomènes, quelle que soit leur relation exacte de causalité, sont très vite indissociables (791). De même, les élites américaines vont être confrontées à un dilemme majeur, même s'il n'est pas reconnu par tous comme tel à l'époque, et qui consiste à réconcilier le républicanisme des Pères fondateurs,

apologues d'une vision agraire et pastorale du pays, avec les débuts d'une industrialisation massive qui annonce tant la révolution technologique que l'avènement du capitalisme moderne. L'Amérique post-révolutionnaire n'a pas le temps de reprendre son souffle qu'elle est déjà lancée dans une nouvelle révolution, appelée à la transformer radicalement. Pourtant l'apparition de la machine industrielle ne sera pas accueillie avec le même enthousiasme par tous, et la fameuse notion de progrès, déjà bien implantée dans l'esprit des élites, n'est bientôt plus comprise de la même façon par tous. Le consensus relatif concomitant à la période des Lumières et à la révolution se fissure peu à peu, les différents camps apparaissant au grand jour vers la fin du XIXe siècle autour de la nature et du rôle social précis à attribuer à « la Machine ».

### 1. Genèse du « mythe de la machine »

Avant même la création des Etats-Unis, les colonies anglo-américaines se rêvent comme la nation élue de Dieu et de la Providence, chargées de sublimer le monde et l'humanité. Au-delà même du nationalisme qui se cristallise petit à petit au cours du XVIIIe siècle, l'Amérique est représentée comme appelée à remplir une mission eschatologique planétaire. La science des Lumières est très vite cooptée dans cet imaginaire téléologique, avant que la technologie et « la machine » ne commencent à y occuper, au fil du XIXe siècle, une place centrale. Passé et avenir sont bientôt étroitement liés dans un imaginaire où la science-fiction n'est pas encore un genre littéraire mais déjà une façon de percevoir, de penser et de représenter le monde.

#### a). La République des Lumières

Eu égard au progrès scientifique, la position des Pères fondateurs et de leurs partisans est sans ambiguïté : rendant des hommages constants à Bacon et Newton, la plupart sont des hommes des Lumières et sont de grands défenseurs et apologues de la science et du progrès scientifique<sup>1</sup>. Ils sont pour la plupart des savants ou au moins des hommes de science, et

---

<sup>1</sup> Perry Miller notamment a montré l'importance du raisonnement scientifique et des nouvelles connaissances dans l'esprit des Puritains de la Nouvelle Angleterre. Cette importance se maintiendra dans la théologie américaine ultérieure, même si, comme le souligne Miller, la science y est *in fine* subordonnée à la compréhension de la Bible et à l'avancée de la foi et de la civilisation chrétienne (Miller, 1939, I, chap. V, VI et VII). Jonathan Edwards peut ainsi voir d'un bon œil les progrès de la science, et déclarer en 1739 que « la science humaine servira à l'intelligence de l'Écriture [...] ; et il est hors de doute que Dieu, dans sa Providence, a dernièrement donné l'imprimerie aux hommes et favorisé le grand progrès des connaissances humaines dans le but de préparer ce qu'il se propose de faire pour son Église dans les jours prochains de sa prospérité » (*Rédemption*, 355).

appartiennent à l'une ou l'autre des grandes sociétés savantes de l'époque, la *American Philosophical Society* de Philadelphie (fondée en 1743 par Benjamin Franklin, un des Pères fondateurs et lui-même pionnier des études sur l'électricité) ou la *American Academy of Arts and Sciences* de Boston, fondée en 1780 par John Adams, autre Père fondateur et futur président des Etats-Unis (1796-1800). La plupart sont également membres des grandes sociétés savantes européennes, comme c'est le cas de Thomas Jefferson, qui correspond constamment avec de très nombreuses sociétés européennes, publie plusieurs de ses propres articles scientifiques dans leurs transactions et qui correspond avec les savants européens les plus renommés. Jefferson, avocat de formation aux centres d'intérêts scientifiques innombrables et dont la bibliothèque devait former le point de départ de la *Library of Congress*, s'intéressa sa vie durant à des sciences aussi diverses que l'astronomie, la météorologie, l'agronomie, la botanique, l'ethnologie, l'anthropologie, la paléontologie, etc. Jefferson ne dédaignait pas non plus la technologie, étant un « inventeur invétéré » (Cohen, 65) et collectionneur des inventions et gadgets les plus divers, comme sa résidence, Monticello, truffée des mécanismes en tous genres, en témoigne encore aujourd'hui (cf. Bedini, 2002, 71-83). Il supervisa en outre le tout nouveau *Patents Office*, destiné à promouvoir l'innovation technologique (Bedini, 1990, 206-210)<sup>2</sup>. Merrill D. Peterson écrit ainsi que la plus importante contribution scientifique de Jefferson, à la fois Président des Etats-Unis (1800-1808) et président de l'*American Philosophical Society* (1797-1814), « fut sa création en tant qu'homme d'Etat d'un climat favorable au progrès scientifique » (405).

Quand ils ne sont pas savants, les Révolutionnaires sont ingénieurs : ainsi par exemple l'anglais Thomas Paine, aux multiples projets technologiques, dont un des premiers ponts en fer. Comme beaucoup d'autres hommes de science durant le conflit révolutionnaire Paine met son savoir au service de la lutte pour l'indépendance, proposant de nouvelles techniques et armes de destruction (Hindle, 1974, 244-246, 373)<sup>3</sup>. Bernard I. Cohen quant à lui souligne l'ubiquité des « métaphores et analogies avec la médecine et les sciences physiques et

---

<sup>2</sup> Il y aurait beaucoup plus à dire sur la relation liant Jefferson au progrès scientifique et technologique, et nous reviendrons rapidement sur le sujet un peu plus bas. Ce qui est important à retenir ici est que Jefferson, comme un grand nombre des autres hommes d'Etat américains du tournant du XVIIIe siècle, personnifient en eux-mêmes la vision d'une Amérique 'fille aînée des Lumières'.

<sup>3</sup> De nouvelles armes et engins de guerre verront ainsi le jour durant le conflit, notamment la « tortue américaine », un des premiers sous-marins de l'histoire, mit au point par un étudiant de Yale, David Bushnell (Hindle, 1974, 244-245). Il s'agit là d'un des exemples les plus spectaculaires de l'inventivité technologique américaine de l'époque et de la façon dont les Révolutionnaires tentèrent de mettre leur savoir scientifique et technologique au service de la nation : à la puissance anglaise, les Révolutionnaires comptaient opposer l'inventivité américaine, qu'ils n'eurent de cesse de souligner. Cet état d'esprit perdurera après le conflit lorsque commence la concurrence industrielle entre les deux pays.

biologiques dans leur discours politique », étudiant plus spécifiquement la place de la science dans la réflexion et le discours politique de Jefferson, Franklin, Adams et James Madison (25). On voit ainsi comment la science et les technologies figurent déjà de façon proéminente dans l'esprit et le quotidien de l'élite révolutionnaire.

Mais ce qui nous intéresse plus particulièrement ici réside dans l'importance rhétorique et symbolique alors attribuée au progrès scientifique, et la place que celui-ci va bientôt occuper dans l'imaginaire américain, ou au moins dans celui de ses élites. Ces dernières n'auront en effet de cesse dans leurs écrits et discours de mettre en avant l'avancement du savoir scientifique dans les jeunes Etats-Unis et l'importance de ce fait pour la révolution démocratique mondiale alors en cours, liant étroitement les deux phénomènes. Là encore Thomas Jefferson est emblématique du processus. Pour Jefferson et ses pairs, l'Amérique est la fille aînée des Lumières, et doit, en tant que nation dont la raison d'être est la liberté et la raison, au milieu d'un monde gouverné par la tyrannie et la superstition, exceller dans les domaines démocratique et scientifique, devenant un empire œuvrant pour la propagation de la liberté et de la vérité scientifique et prouvant ainsi la validité de l'expérience démocratique et de la philosophie 'éclairée'. Jefferson peut ainsi écrire, pensant à la future génération d'Américains : « Nous avons passé nos meilleures années à leur offrir la bénédiction qu'est la liberté. Qu'ils passent les leurs à prouver qu'elle est le parent de la science et de la vertu ; et qu'une nation excellera toujours dans ces deux domaines, en proportion à son degré de liberté » (Jefferson, 1984, 949). Benjamin Franklin quant à lui est accueilli en héros par *l'American Philosophical Society* au retour de sa mission diplomatique française en 1785, ayant pu démontrer « l'influence favorable que la Liberté a sur la croissance des Sciences et Arts utiles » (cité dans Hindle, 1974, 382). On verra que l'association faite par Jefferson entre la science et la « vertu », notion revenant sans cesse sous la plume des Lumières, est importante ; mais à nouveau c'est toute l'époque, dominée par les Lumières américaines, qui embrasse cet idéal scientifique et quasiment messianique. L'Amérique, selon le poète Joel Barlow en 1787, est « l'empire de la raison. Ici, ni les mœurs des cours ni l'obscurantisme de la superstition n'ont ébloui ou embrumé l'esprit de l'homme » (cité dans Hindle, 1974, 253).

La corrélation entre liberté, raison et science se retrouve ainsi partout dans les écrits de l'époque, avant même l'indépendance. Philip Freneau et Hugh Brackenridge, dans leur ode à la « gloire grandissante de l'Amérique », décrivent ainsi l'Amérique comme « une contrée de sons joyeux/De liberté et de vie ; douce liberté !/Sans l'aide de qui le plus grand génie

échoue/Et la science immanquablement doit mourir » (cité dans Hindle, 1974, 249). Jefferson n'a ainsi de cesse dans sa correspondance de mêler inextricablement l'avènement de la démocratie américaine à celui du progrès scientifique, tous deux étant caractéristiques de la perfectibilité humaine, « la liberté & la science » étant les deux grandes réussites de la génération révolutionnaire (1984, 1066), la liberté elle-même étant décrite par Jefferson comme « la fille aînée de la science » (id., 1023). William Dunbar, correspondant de Jefferson et qui devait lui-même plus tard participer à une des nombreuses expéditions lancée par le Président, espère ainsi que « les Arts, les Sciences, et la Littérature, prendront un envol, qui finira par les mener loin au-dessus de ceux de nos frères européens, comme nous planons déjà au-dessus d'eux en terme de liberté nationale » (Peterson, 763). Le but n'est plus simplement de prouver aux Européens que l'Amérique les vaut bien, comme lors de la fameuse querelle sur la possible dégénérescence des espèces animales et végétales affligeant le nouveau monde ; un palier symbolique a été franchi et désormais l'Amérique est appelée à dépasser l'Europe de par son adhérence au credo de la liberté, qui marque son niveau supérieur de développement. Pour Jefferson, comme pour bien d'autres, la science ne pouvait se développer librement en Europe du fait des despotismes gangrénant le continent et du fait de la censure papale, obligeant des scientifiques tel le britannique Joseph Priestley à venir se réfugier en Amérique, « tout comme le pape imaginait, en emprisonnant Galilée et en le réduisant au silence, qu'il avait forcé le monde d'arrêter de tourner » (Jefferson, cité dans Peterson, 579). Un texte intitulé *The Progress of Science* (1780) souligne ainsi qu'« en Europe la Science ne règne plus, Leurs âmes sont enchaînées par le pouvoir tyrannique », tandis qu'un sermon (1780) déclare que l'indépendance américaine « libère et étend l'esprit humain, et le prépare à recevoir les vertus les plus exaltées ainsi que la science la plus importante [...] les arts et les sciences aiment la liberté, sont particulièrement amis des Etats libres » (cité dans Hindle, 1974, 250-251). Un autre apologiste remarquait, en 1785 :

L'introduction et les progrès de la liberté sont généralement accompagnés de l'introduction et des progrès des lettres et de la science. Sous les gouvernements despotiques, les peuples sont en général analphabètes, grossiers et barbares ; mais dans les Etats qui chérissent les libertés civiles, l'esprit humain n'a eu en général de cesse de s'améliorer – le savoir et la connaissance y prévalent, les arts et les sciences y fleurissent. (John Gardiner, *An Oration delivered July 4, 1785 ; Boston Gazette*, May 9, 1785; cité dans Hindle, 1974, 251)

Terre d'accueil d'une raison scientifique exilée, l'Amérique, cette nation « avançant rapidement vers une destinée dépassant le regard des simples mortels », comme le déclare



Jefferson lors de son premier discours inaugural, cristallise désormais les aspirations des Lumières et est appelée à une excellence scientifique qui viendrait en valider les revendications et prouverait son stade supérieur de développement (Jefferson, 1984, 492). D'où le besoin, ressenti par la communauté scientifique américaine tout au long du XIXe siècle, de s'imposer sur la scène scientifique internationale, non seulement pour faire ses preuves, pour égaler en puissance et en prestige les empires coloniaux européens et prouver que l'Amérique ne souffrait d'aucune tare congénitale, mais aussi pour démontrer la validité de la vision exceptionnaliste de l'Amérique. La science et la grandeur scientifique, tant dans la pratique que symboliquement, font alors partie intégrante de l'identité et du projet national, et l'on comprend alors pourquoi Gilbert Chinard a pu qualifier Jefferson d'« apôtre de l'Américanisme », c'est-à-dire d'apologue de l'idée selon laquelle l'Amérique serait une nation exceptionnelle appelée à une mission historique et même eschatologique (*passim*). On sait que cet « américanisme » fera l'objet de multiples représentations au cours du XIXe et du XXe siècle à mesure que les Etats-Unis gagneront en puissance et en prestige mondial (représentations opérées par les Américains comme par le reste du monde), et à quel point la science et, de plus en plus, la technologie, a pu gagner une place considérable au sein de cette représentation, notamment au sein du cinéma de science-fiction, ce qu'on verra plus en détail au chapitre suivant. Ce qui est donc important à retenir ici est de voir comment la science, quelle que soit la réalité des avancées américaines (et alors même que ces avancées restent encore modestes au tournant et pendant une partie du XIXe siècle) fait très vite l'objet d'un discours et de représentations grandioses qui la relie de manière étroite au destin national tout entier et font de sa gloire future un synonyme de la gloire américaine et mondiale à venir, opérant une synergie entre les aspirations progressistes des Lumières et les premières velléités nationalistes américaines.

La science est certes devenue un objet de prestige pour toutes les nations européennes depuis le XVIIe siècle et la création des grandes sociétés savantes anglaises et françaises. Chaque découverte, invention et grand homme de science fait désormais traditionnellement l'objet de glorieuses représentations de la part des poètes, orateurs, peintres, etc. nationaux, comme c'est principalement le cas de Newton, un des héros déclarés de Jefferson. En ce sens les Etats-Unis ne font pas exception à la règle, et l'on comprend par exemple les tentatives de ce dernier de décrire le scientifique David Rittenhouse comme « le plus grand astronome en vie à l'heure

actuelle » (Jefferson, 1984, 190)<sup>4</sup>. De même, on sait que la nouvelle notion de progrès a très vite été décrite en termes de progrès scientifique et technologique. Ainsi le célèbre discours de Turgot, le *Tableau philosophique des progrès successifs de l'esprit humain* (1750), emblématique de la nouvelle vision historique et historiographique de l'histoire du monde. Turgot, comme Hegel et de nombreux autres historiens et philosophes par la suite, y distingue l'histoire naturelle, toute en cyclité et répétitivité, de l'histoire humaine, qui, « considéré[e] depuis son origine, apparaît aux yeux d'un philosophe un tout immense qui, [elle-même], a, comme chaque individu, son enfance et ses progrès », « la masse totale du genre humain [...] march[ant] toujours, quoique à pas lents, à une perfection plus grande », Turgot décrivant principalement l'histoire humaine en termes de progrès scientifique et technologique (41-42)<sup>5</sup>.

L'originalité américaine repose sur la cooptation de ce progrès scientifique séculaire dans sa mythologie nationale et dans la vision exceptionnaliste de l'Amérique, synthétisant la philosophie de l'histoire triomphale des Lumières avec la vision providentielle des Puritains. Ernest Lee Tuveson, dans son ouvrage *Redeemer Nation*, souligne ainsi en quoi cet exceptionnalisme est redevable du millénarisme puritain et protestant<sup>6</sup>, et décrit comment le XVIIIe siècle a progressivement laïcisé et 'patriotisé' l'idée millénariste (notamment à la suite de la *French and Indian War*, à partir des années 1760<sup>7</sup>) pour en faire non plus la fin des temps mais le début d'un nouvel âge d'or mondial instauré par l'Amérique. C'est ce que Tuveson qualifie de « nationalisme millénariste » (119), Henry F. May, dans son étude des Lumières américaines, de « millénarisme séculaire » (153), et Michael Lienesch de « millénarisme politique » (447). L'idée de millénium, comme le soulignent Tuveson ainsi

---

<sup>4</sup> Jefferson était loin d'être le seul à vanter les mérites de Rittenhouse, et une pétition fut même présentée en 1784 à l'Assemblée de Pennsylvanie pour financer publiquement les recherches de l'astronome. Le fait que la pétition ait été rejetée souligne par ailleurs le fossé qui pouvait exister entre la rhétorique glorieuse et la réalité quotidienne, et relativise l'assertion de Henry Steele Commager, pour qui l'Amérique, véritable république platonicienne idéale, était à l'époque gouvernée par des philosophes (Hindle, 1980, 248-249 ; Commager, 12).

<sup>5</sup> Turgot mentionne bien les progrès artistiques et moraux, mais toujours de façon superficielle, accordant la plus grande part de son discours au progrès scientifique et technologique et semblant en faire le moteur de l'histoire humaine, comme lorsqu'il décrit les premières avancées puis la paralysie de l'Inde et de la Chine antique.

<sup>6</sup> Le puritain Edward Johnson pouvait ainsi décrire en 1654 les colonies anglaises comme figurant au programme de la Providence et l'endroit où « le Seigneur créera un nouveau Paradis, et une nouvelle Terre » (Miller & Johnson, 145). On a suggéré (cf. note 1) que déjà pour les Puritains la science entrait dans les dessins divins, bien qu'ils ne lui ménagent pas autant d'importance que les Lumières, puisqu'ils la subordonnent à la connaissance et à la révélation du Divin.

<sup>7</sup> Cette guerre est importante dans l'histoire américaine dans la mesure où elle génère les premiers accents du nationalisme américain, en opposant militairement et symboliquement les Anglo-américains tant aux Européens qu'aux Amérindiens, en éliminant la menace traditionnelle française et en ouvrant soudainement la voie de la colonisation de l'ouest du continent, excitant ainsi l'imagination expansionniste des Américains. On peut alors comprendre que dès les années 1760 se multiplient les visions exceptionnalistes du pays, comme le souligne Tuveson (101-102). Le premier religieux à clairement envisager un millénium temporel se rapprochant de la vision futuriste des Lumières semble être Jonathan Edwards dans son *History of the Work of Redemption* (1739).

que Joel Nydahl, se rapproche alors de l'idée d'utopie telle qu'elle pouvait à ce moment être développée<sup>8</sup> – l'avenir envisagé est un monde temporel et rationnel dans lequel règne la perfection et la prospérité matérielle, période de bonheur devant précéder le retour du Christ sur terre (Tuveson, 30)<sup>9</sup>. Apparaît ainsi, comme l'écrit Lienesch, « un discours public dans lequel millénarisme et républicanisme devinrent indissociables » (447).

Il est alors ironique de constater qu'un des premiers à exprimer le versant laïque de cette vision exceptionnaliste est un évêque anglican, George Berkeley, qui publie dès 1752 un poème aujourd'hui célèbre, *America, or The Muse's Refuge*, une « prophétie » qui voit « la Muse » quitter une Europe décadente et instaurer un « nouvel Age d'or » en Amérique, le pays étant destiné à clore l'histoire humaine par un dernier et grandiose chapitre (Tuveson, 91-94). La phrase *Westward the Course of Empire Takes its Way*, un des vers du poème, devait être reprise tel un slogan tout au long de l'histoire américaine afin notamment de justifier l'impérialisme américain du tournant du XXe siècle. Les grands empires s'étant soi-disant déplacé depuis l'Asie toujours plus vers l'ouest depuis l'origine des temps, l'Amérique était la destination logique du prochain grand empire (et peut-être sa destination ultime, puisque le bâton impérial aurait ainsi quasiment accompli une révolution complète autour de la Terre). L'avancée des Anglo-américains toujours plus à l'ouest était ainsi justifiée sinon par Dieu du moins par le mythe (Tuveson, 95 ; Baritz)<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> C'est-à-dire que l'utopie tend désormais à être située dans l'avenir plutôt que sur une île perdue. Sébastien Mercier publie en 1771 le premier roman utopique de ce type, *L'An 2440*, qui synthétise de nombreuses idées et espoirs des Lumières. Et bien sûr de nombreux essais de l'époque contiennent des visions, au moins entre-aperçues, de l'utopie à venir si la raison l'emporte, dont *Les Ruines* de Volney ou *L'Esquisse* de Condorcet. Dans chacune de ces œuvres la visualisation du futur par ailleurs s'accompagne d'une historiographie détaillée, chaque auteur revenant sur les étapes successives de l'histoire humaine jusqu'à son présent, avant de se projeter dans l'avenir. Remarque importante pour une meilleure compréhension du phénomène science-fictif, dans la mesure où le genre est concomitant de la nouvelle conscience historique, la naissance de l'historiographie moderne et du roman historique, le passé étant (re-)découvert en même temps que l'avenir, comme on le verra au chapitre 2. Comme l'écrit Baczko, l'utopie assimile alors, du moins partiellement, « l'idéologie du progrès », ainsi que (et ce n'est pas nécessairement la même chose) « le culte du changement et de l'innovation » (167-173), étape essentielle dans la genèse de la science-fiction.

<sup>9</sup> Il y a plusieurs acceptions et sensibilités relatives à la doctrine millénariste, comme le souligne Lienesch. Si certains se focalisent sur la période de paix et de bonheur promise durant le millénium, d'autres retiennent surtout les cataclysmes et conflits armés prédits avant l'inauguration de la période d'harmonie et font du millénium une doctrine relativement sombre, voire, paradoxalement, pessimiste (Lienesch, 448). Nous verrons plus bas qu'en même temps que l'utopie technologique et la science-fiction, fleurit, à la fin du XIXe siècle, une littérature catastrophiste, imaginant fréquemment un cataclysme naturel ou artificiel ravageant les Etats-Unis, bien qu'elle ne soit encore que rarement liée à l'imaginaire technologique américain.

<sup>10</sup> Il n'est donc pas surprenant de voir Brackenridge et Freneau décrire dans un poème (1771) la marche historique des arts toujours plus à l'ouest, avant d'imaginer « une nouvelle Jérusalem » envoyée des cieux et régner sur terre, « peut-être » même en Amérique, établissant le « Millénium », un « nouveau Paradis » dont cette fois ne sera pas expulsé le « second Adam » (cité dans May, 161). Cf. aussi 153-176 sur ce mélange typiquement américain entre Lumières et millénarisme. Comme le remarque Bronislaw Baczko des utopies sociales pratiquées sous les Lumières en Angleterre et en Amérique, « il est significatif que la quasi-totalité de ces utopies pratiquées soit marquée par une forte tonalité religieuse, par une foi messianique, sinon

Tuveson ne traite jamais spécifiquement de la place de la science dans cet imaginaire eschatologique, mais on voit apparaître, dans les textes qu'il cite (les poèmes nationalistes du pasteur et théologien Timothy Dwight par exemple, qui semble être le précurseur du phénomène) de nombreuses références à la fin de la barbarie et de la superstition de la vieille Europe et des tribus indiennes. Doit advenir le règne de la science et du royaume de Dieu sur Terre via la future gloire américaine, ces poèmes menant alors à la rhétorique exceptionnaliste que nous avons citée (Tuveson, 103-113)<sup>11</sup>. A la barbarie et aux superstitions dénoncées par Turgot et les Lumières en général en référence aux temps anciens et aux peuples contemporains encore 'primitifs', les Américains ajoutent le trope d'une Europe despotique et décadente<sup>12</sup>.

La représentation exceptionnaliste de « l'Amérique », c'est-à-dire du continent américain dans son ensemble, est plus ancienne encore que l'arrivée des premiers Puritains, et dès la première lettre rédigée par Christophe Colomb le nouveau continent est décrit en termes bibliques, mythiques et/ou eschatologiques (cf. Mumford Jones par exemple, chap.1 notamment)<sup>13</sup>. Tuveson montre de fait la lente évolution du phénomène vers l'exceptionnalisme et l'utopisme moderne, les Etats-Unis semblant alors hériter par métonymie de toute la mystique conférée pendant trois siècles à « l'Amérique ». Les colonies anglo-américaines peuvent alors se lancer dans un processus d'autodéfinition vis-à-vis de la superstition, des « vanités, la corruption et la tyrannie » de l'Europe, ses « mœurs licencieuses », où la nature humaine est « dépravée », comme l'écrit Noah Webster en 1798, tout comme vis-à-vis de la sauvagerie indienne (cité dans Maumi, 2008, 43). Thomas Paine, qui avait déjà exprimé son désir de voir le nouveau monde « régénérer » l'ancien, peut alors

---

millénariste », faisant de l' « esprit messianique ou millénariste [...] la force motrice des communautés utopiques anglaises ou américaines à la recherche du « paradis sur terre » », ce en quoi elles se distinguent des utopies françaises de la même époque (35, 55).

<sup>11</sup> Ce même Dwight, écrit Frederic J. Baumgartner, prévoyait lui aussi un millénium temporel, le plaçant aux alentours de l'an 2000 (132).

<sup>12</sup> Les Lumières dans leur ensemble liaient dans leur rhétorique liberté et progrès scientifique, ce que Turgot illustre bien dans son discours. Cependant Condorcet, dans sa célèbre *Esquisse des progrès futurs de l'homme*, se fait plus précis et incisif et prend en compte les révolutions en cours, contrastant « les Français et les Anglo-américains », à la pointe du progrès révolutionnaire, avec les « nations soumises à des rois, [...] la barbarie des peuplades africaines [et] l'ignorance des sauvages », illustrant une fois de plus l'adéquation entre liberté, civilisation et savoir (266). Le progrès et « l'histoire-utopie » sont désormais indissociables de la révolution (Baczko, 195).

<sup>13</sup> Dans sa troisième lettre, Colomb va jusqu'à se décrire comme le messenger de Dieu et l'agent de sa Providence, citant explicitement l'Apocalypse dans une vision eschatologique digne de la vision ultérieure des Puritains (Graziano, 28-29). Graziano montre bien à quel point ces croyances millénaristes étaient répandues parmi les Espagnols du XVIe siècle.

écrire dans *The Rights of Man* : « Des rapides progrès opérés par l'Amérique dans chaque espèce d'amélioration, il est rationnel de conclure que, si les gouvernements de l'Asie, de l'Afrique et de l'Europe avaient commencé sur un principe similaire à celui de l'Amérique, ou n'avaient pas été très tôt corrompus, ces pays devraient à l'heure qu'il est être dans une condition bien supérieure à ce qu'elle est en réalité » (II, 105). L'Amérique, comme le souligne l'ingénieur Paine, « a démontré en politique ce qui n'était que théorie en mécanique » : « Ce qu'Archimède a dit des pouvoirs mécaniques peut être appliqué à la Raison et à la Liberté : 'Si nous avions', dit-il, 'un levier sur lequel nous tenir, nous pourrions soulever le monde' » (II, 104). Comparé à ces deux reliquats du passé, les Etats-Unis peuvent alors apparaître comme le pays du présent et surtout du futur, l'héritier des Lumières au sein duquel l'« Adam américain », comme l'a caractérisé R.W.B. Lewis, retrace l'histoire du monde et régénère ce dernier en prenant à son compte l'avenir de l'humanité. Et puisque la science, la connaissance et la vertu, disent les Lumières, sont les clés de l'avenir et du progrès de l'humanité, l'Amérique devra donc exceller dans chacun de ces domaines.

Comme le souligne Brooke Hindle, ce « nationalisme culturel » devait considérablement s'amenuiser après la mise en place de la Constitution et l'avènement de la République (1974, 382-383). Néanmoins l'association entre la nation et l'idéal progressiste des Lumières était désormais clairement établie dans l'imaginaire américain, et le terrain était prêt pour que le progrès technologique, une fois la Révolution Industrielle inaugurée dans le pays, puisse être vu comme la preuve, le marqueur chronologique et le vecteur éclatants de la vision exceptionnaliste<sup>14</sup>. A nouveau, ce qui importe surtout ici n'est pas la réalité concrète de l'importance du savoir scientifique dans l'Amérique révolutionnaire, mais la sublimation rhétorique et imaginaire de la nation comme personnification du progrès scientifique et moral, image qui n'a jamais depuis abandonné l'imaginaire national et compose une part importante de sa mythologie aujourd'hui encore.

#### b). La Destinée Manifeste des machines

Cette représentation providentielle allait gagner en force à mesure que le XIXe siècle progresserait, pour atteindre une sorte d'apogée au tournant du XXe siècle, en même temps que l'impérialisme américain prenait son essor hors des limites du continent. C'est là qu'est la

---

<sup>14</sup> Il apparaît alors logique de voir le poète Joel Barlow, le chantre par excellence de la future grandeur américaine, écrire que « l'état de paix et de bonheur tel qu'il est décrit dans les écritures et communément appelé le millénium, peut être rationnellement envisagé sans l'intervention d'un miracle » (cité dans May, 192).

deuxième spécificité américaine, outre l'utilisation exceptionnaliste qui est faite du progrès scientifique : si les Américains ont pu se définir par opposition à la vieille Europe comme ses héritiers et successeurs, la proximité des nations amérindiennes (puis mexicaines, cubaines, philippines, etc.), vécues comme 'primitives' et 'archaïques', va ensuite permettre aux Américains de s'identifier d'autant plus à la Civilisation, destinée à 'éclairer', selon le vocabulaire familier des Lumières, les recoins obscurs d'un continent supposément arriéré.

Là encore, le phénomène n'est pas circonscrit aux Etats-Unis : toutes les nations européennes, plus particulièrement au XIXe siècle, se serviront des missions de découverte pour annexer des territoires et pour se représenter comme le véhicule d'une civilisation supérieure et éclairée. Mais c'est toute l'histoire de la nation américaine qui est fondée par des historiens comme Turner sur la civilisation en tant que processus et interaction avec la 'sauvagerie', celle de l'environnement naturel et celle des peuplades amérindiennes, ce que Richard Slotkin nomme « le mythe de la Frontière » (*passim*). Cette notion permet de synthétiser, à l'adresse de l'imaginaire national, l'histoire de la nation comme la lente progression de la civilisation anglo-américaine (expansion qui semble avec le temps devenir inévitable) face aux sauvages amérindiens et aux barbares mexicains, et de contraster leur archaïsme aux prodiges technologiques de la société anglo-américaine. Cette dernière devient alors le symbole par excellence de la Civilisation et la pointe du Progrès, la technologie étant à la fois l'explication et la démonstration de la supériorité des Anglo-américains sur leurs adversaires<sup>15</sup>.

Avant de pouvoir être interprété en termes de croissance économique et industrielle, d'augmentation de la population, etc., le Progrès aux Etats-Unis se mesure donc en termes littéraux d'avancées géographiques vers l'ouest du pays et ce faisant d'asservissement des populations autochtones, les progrès spatiaux, temporels et matériels devenant synonymes. C'est le phénomène que souligne Slotkin lorsqu'il écrit que « Les colons américains avaient donc une relation particulière avec les processus de développements qui étaient en train de moderniser les pays européens », et que la marche vers l'ouest a conduit à assimiler « tout

---

<sup>15</sup> On a vu que depuis Turgot les Lumières se plaisent à établir des phases à une histoire mondiale sous-tendue par le Progrès, et avant tout le progrès des sciences. Les lumières plus généralement décrivaient souvent ces phases successives en trois épisodes (même si de nombreux systèmes différents furent proposés, variant à chaque fois le nombre des phases évolutives), distinguant les sauvages, les barbares et les civilisés. Jefferson ne fera pas autre chose, décrivant, dans une lettre de 1824, les Etats-Unis comme présentant un abrégé de l'histoire mondiale. Les sauvages se trouvent d'après lui à l'ouest près des Rocheuses (la frontière américaine de l'époque) et les civilisés dans les métropoles de la côte est, l'intervalle étant occupé par les fermiers et éleveurs vivant dans un « état pastoral » et des « citoyens semi-barbares », les « pionniers de l'avancée de la civilisation ». Il ajoute : « ceci est en fait l'équivalent d'une étude dans le temps des progrès de l'humanité depuis l'enfance de sa création jusqu'au jour présent » (1984, 1496-1497). Cette description est quasiment la même que celle que devait faire en 1893 Turner en établissant la théorie de la Frontière.

changement progressiste ou désirable [...] avec un mouvement éloignant de la Métropole », le pionnier archétypal étant un agent avancé de la civilisation (1994, 34-35). L'histoire américaine se résumerait alors à un processus renouvelé de combat pour la civilisation, puis de mise en place et de développement de cette civilisation, un progrès à la fois géographique et économique (et moral et spirituel, comme le souligne Slotkin). L'histoire de la nation est une fois de plus assimilée à l'histoire du progrès, de la marche en avant, vers l'ouest et bientôt vers les étoiles. Cette conception est bien résumée par un article paru en janvier 1861 dans *The Atlantic Monthly* : « Le triomphe de la Civilisation sur la Barbarie est la seule Destinée Manifeste de l'Amérique ». Il n'est pas surprenant dans ces conditions de voir l'exposition universelle de 1876, célébrant le centenaire de la République, ou l'exposition de Chicago de 1893 (celle où Frederick Jackson Turner devait précisément élaborer la théorie historiographique de la Frontière) célébrer l'histoire américaine en mettant en scène d'incroyables machines, des « merveilles technologiques » et de grandioses cités futuristes et utopiques (Slotkin, 1994, 5).

Toutes ces merveilles sont supposées sanctionner le processus colonisateur comme la manifestation du Progrès, décrire l'Amérique comme « la nation élue de Dieu » et montrer en quoi les machines sont destinées à poursuivre l'idéal civilisateur, mêlant étroitement l'histoire de la nation à celle de la science et des machines, comme le souligne Robert W. Rydell (15, 20)<sup>16</sup>. Il n'est pas surprenant dans ces conditions de voir les toutes premières expressions américaines de science-fiction mettre en scène la colonisation de l'ouest et l'extension du territoire à tout l'hémisphère (cf. 2.1). On comprend mieux alors la déclaration suivante (1900) du sénateur Albert J. Beveridge, un des grands apôtres de l'impérialisme du tournant du XXe siècle :

Dieu ne prépare pas les peuples anglophones et teutoniques depuis mille ans pour rien  
[...] Non. Il a fait de nous les grands organisateurs du monde pour établir un système là

---

<sup>16</sup> Comme le remarque Michael Kammen, ces expositions instrumentalisèrent un passé présenté de manière parfois très confuse afin de « glorifier le présent » et un progrès mesuré en termes technologiques et économiques, même si le contenu historique de ces expositions s'améliora peu à peu entre 1876 et 1915 (135-136). La valeur historiographique de ces expositions devait à nouveau régresser par la suite, l'exposition de New York de 1939 recommençant à instrumentaliser les traditions et la mémoire américaine, « sa vraie raison d'être [étant] la célébration de la technologie contemporaine et le désir ardent de scruter le futur » (Kammen, 513-514). Un tel phénomène apparaît néanmoins plus compréhensible si l'on accepte l'idée que l'histoire américaine est présentée depuis le XIXe siècle, comme Kammen le souligne lui-même, comme l'extension infinie et inévitable d'un progrès éminemment technologique et économique ; on comprend mieux alors comment une exposition supposée au départ célébrer le 150<sup>e</sup> anniversaire de l'inauguration de George Washington peut devenir un tel condensé d'imaginaire science-fictionnel et se nommer *Building The World of Tomorrow*, comme c'est le cas de l'exposition de 1939. On verra les Expositions jouer un rôle important dans l'histoire de l'imaginaire science-fictionnel (cf. 2.1), jusque dans le corpus (cf. 4.3).

où le chaos régnait. Il nous a donné l'esprit du progrès pour submerger les forces de la réaction partout sur terre. Il nous a fait adepte de la bonne gouvernance pour que nous puissions gouverner les sauvages et les peuples séniles. Ne serait-ce cette force, le monde retomberait dans la barbarie et la nuit. Et de toute notre race il a marqué le peuple américain comme Sa nation élue pour finalement mener la rédemption du monde (cité dans Tuveson, vii)

Là où les nations européennes se destinent à civiliser les pays africains ou asiatiques, l'Amérique se voit coloniser et/ou civiliser le monde entier, les « sauvages » comme les « peuples séniles ». On voit donc comment les notions de civilisation et de progrès, très tôt assimilées par les Lumières américaines à l'essence même du pays, à la science et bientôt aux machines, sont centrales à l'imaginaire américain, à sa relation au reste du monde et à la construction de son identité nationale<sup>17</sup>.

Mais la marche vers l'ouest, qui s'accélère au XIXe siècle avec l'achat de la Louisiane (1803) par Jefferson, aura une autre conséquence majeure : de plus en plus, ce n'est plus tant la science que la technologie qui gagne en importance dans l'imaginaire des Américains. Les machines aident plus particulièrement dans la colonisation de l'ouest et sont très rapidement investies d'une mystique particulière, donnant ainsi au XIXe siècle américain un aspect fortement technologiste<sup>18</sup>. La fascination des Américains de l'époque pour une science appliquée et utile est bien résumée par Arthur Ekirch au cours de son histoire de l'idée de progrès aux Etats-Unis au XIXe siècle. Il note que l'intérêt pour une science théorique ou abstraite entretenu par les Lumières fut supplanté par la domination croissante durant le XIXe siècle d'une science « utilitariste » (« utilitarian ») : « pour la plupart des Américains les applications pratiques des pouvoirs de la science représentaient la marque la plus évidente du

---

<sup>17</sup> Il est vrai que toutes les Expositions Universelles, autant américaines qu'anglaises ou françaises, mettent en avant le progrès technologique et les machines. Baudelaire se plaint ainsi, en 1855 à l'occasion de la première Exposition parisienne : « Demandez à tout bon Français qui lit tous les jours son journal dans son estaminet ce qu'il entend par progrès, il répondra que c'est la vapeur, l'électricité et l'éclairage au gaz, miracles inconnus aux Romains, et que ces découvertes témoignent pleinement de notre supériorité sur les anciens ». Pourtant il explique ce phénomène par le fait que le Français est « tellement américanisé » qu'il en vient à confondre progrès physique et moral, assimilant la technologie et surtout une approche matérialiste du progrès à l'Amérique, ce que fera également par la suite Jules Verne (de façon bien sûr beaucoup plus enthousiaste même si l'on verra Verne lui-même manifester quelques limites à son enthousiasme vis-à-vis du technologisme américain) (Baudelaire, 7).

<sup>18</sup> A nouveau, le but ici n'est pas de nier le fait que cette 'mystique technologiste' se retrouve dans tous les pays occidentaux affectés par la Révolution Industrielle, mais de souligner les spécificités américaines dans l'histoire du XIXe siècle et de « l'avènement de la machine », dont on verra en 2.1 qu'elle sera bientôt identifiée dans le monde entier aux Etats-Unis.



progrès », et de plus en plus l'emphase est placée sur les « useful arts », à savoir les techniques et les technologies (Ekirch, 106 ; Durham, 1424-1426)<sup>19</sup>.

Ce phénomène était déjà souligné en 1840 par Tocqueville, qui le reliait à la nature d'une société démocratique, poussant vers les « jouissances matérielles et présentes » : « Pour des esprits ainsi disposés, toute méthode nouvelle qui mène par un chemin plus court à la richesse, toute machine qui abrège le travail, tout instrument qui diminue les frais de la production, toute découverte qui facilite les plaisirs et les augmente, semble le magnifique effort de l'intelligence humaine » (II, 1, 67). Ce faisant Tocqueville ne décrit pas tant la société américaine, ou une société démocratique générique, que la mentalité d'une société moderne qui place l'emphase sur l'augmentation de la production, la diminution de la pénibilité et l'amélioration de l'efficacité du travail, ainsi que l'accroissement des richesses et des plaisirs pour le plus grand nombre. Il souligne ainsi à la fois le caractère économique et industriel des innovations technologiques en cours à l'époque et leur essence démocratique, et l'énergie avec laquelle les Américains s'insèrent de plus en plus au sein de la Révolution Industrielle. Ils ont déjà « introduit dans la navigation une machine nouvelle qui change la face du monde », le bateau à vapeur, dont la première ligne commerciale mondiale, propriété de Robert Fulton, voit le jour en 1807 sur l'Hudson, reliant New York à Albany et aux Grands Lacs (id., 68). L'invention, permettant enfin de remonter les grands fleuves avec rapidité, rend bientôt possible des communications et des échanges commerciaux inédits entre les différentes parties du pays principalement via le Mississippi et l'Ohio, ainsi qu'entre les différents continents, permettant à l'agriculture et à l'élevage américain de s'exporter aux quatre coins du continent comme jamais auparavant. L'économie américaine reçoit ainsi un immense stimulant, mais aussi l'imaginaire américain, qui peut continuer, une génération après Franklin, à bâtir la légende de ses inventeurs. Comme l'écrit John Kasson, « A partir des années 1820, avec le développement de nouvelles machines ou l'amélioration des anciennes, [...] et en particulier après l'introduction du chemin de fer, les Américains identifièrent de plus

---

<sup>19</sup> Les Lumières ne se départirent certes jamais de l'idéal baconien d'une science utile au quotidien. Comme le souligne Hugo A. Meier, le tract à l'origine de la fondation de l'*American Philosophical Society* et rédigé par Franklin s'intitule ainsi *Proposal for Promoting Useful Knowledge among the British Plantations in America*, et le terme de « useful knowledge » se retrouve constamment sous la plume des hommes du XVIIIe siècle, y compris Jefferson, qui n'eurent de cesser de se démarquer des vaines spéculations scolastiques en insistant sur le caractère pratique et utile de leur propre approche du savoir. Meier souligne également la proposition de Franklin à la *Philadelphia Academy*, dès 1750, d'inclure les sciences appliquées à leur curriculum, ce que fait également Jefferson dans ses projets pour la future université de Virginie, proposant notamment d'inclure la « Philosophie Technique » (Jefferson, 1984, 1350 ; Meier, 623). Néanmoins la science de l'époque, malgré les efforts de Jefferson notamment, reste encore majoritairement théorique, ou alors, comme c'est plus particulièrement le cas en Amérique, se résume dans une large mesure aux sciences naturelles, c'est-à-dire la description des espèces animales et végétales du continent.

en plus les progrès de la nation avec les progrès de la technologie, et les inventeurs nationaux devinrent l'objet d'un culte national » (41). Les grandes inventions et innovations américaines qui sont le plus tôt magnifiées par l'imaginaire américain se trouveront ainsi être des moyens de communication et de transport entre les différentes parties du pays, insérant l'ouest, terre de tous les possibles, dans l'économie et l'imaginaire du pays et de ses habitants.

C'est ce technologisme, et les liens de celui-ci avec la 'conquête' et la mythologie de l'ouest, que chronique l'historien David E. Nye, qui souligne lui aussi la représentation d'une Amérique considérée comme une « seconde création » humaine en harmonie avec la première création divine (2003, 1 et *passim*). Nye identifie les technologies et accomplissements technologiques emblématiques du XIXe siècle et du récit prototypique du « mythe de la Frontière » – la hache, le moulin hydraulique, le canal, le chemin de fer et le barrage – et montre à quel point ces « récits technologiques fondateurs » (« technological foundation stories », 11 et *passim*) ont pu être loués et rendus emblématiques du progrès américain, étant progressivement assimilés dans le récit mythologique national. Ce faisant on voit se dessiner l'importance pratique de ces inventions dans le processus de colonisation de l'ouest mais également l'importance rhétorique, picturale et plus généralement symbolique qui leur est progressivement conférées tout au long du siècle, et l'adéquation qui est faite entre l'avancée toujours plus à l'ouest, la technologie et le destin de la République. Les machines sont républicaines car elles aident à l'extension et au raffermissement du territoire national et des institutions du pays, et leur existence même prouve l'ingéniosité et bientôt la supériorité des Américains.

Cette supériorité, les Américains se la prouvent en se comparant à nouveaux aux Amérindiens à mesure qu'ils avancent vers l'ouest. Comme l'écrit John L. Wright à propos de John Smith dans la Virginie du XVIIe siècle : « On peut observer le fonctionnement de cet enthousiasme dès les débuts de la colonisation de l'Amérique. [...] Un des thèmes récurrents dans l'histoire de Smith est sa capacité à neutraliser la colère des Amérindiens grâce à sa magie technologique » (Smith démontre par exemple les pouvoirs de sa boussole puis de ses canons) (11). Wright continue : « Smith se réjouit de l'hégémonie culturelle garantie par sa puissance de feu technologiquement supérieure, une situation qui devait se répéter de nombreuses fois pendant les deux siècles suivants à mesure que les Européens allaient conquérir les Amérindiens grâce à leur technologie » (*ibid.*). C'est donc tout autant la supériorité technologique des Euro-Américains et leur démonstration de ce fait aux Amérindiens, que

leur célébration continuellement renouvelée de cette supériorité dans l'imaginaire populaire, qui devait fermement ancrer dans l'imaginaire de la nation la supériorité technologique américaine, face aux Amérindiens, puis face aux Mexicains, Cubains, Philippins, etc. Une grande partie de la science-fiction de la première moitié du XXe siècle, celle qui transpose les aventures de l'ouest vers la « Nouvelle Frontière » de l'espace, comme la caractérisa le président Kennedy en 1960, ne fait pas autre chose que démontrer, presque rituellement, cette supériorité (Slotkin, 1992, 1-3 ; cf. aussi Slotkin, id., 195-211, pour un exemple du croisement entre la SF et le Western). C'est ce rituel qu'a en tête l'historienne Frances Fitzgerald dans son histoire de la Guerre du Vietnam, *Fire in the Lake*, lorsqu'elle écrit que « le mythe national consiste en la créativité et le progrès, l'ascension continue vers le pouvoir et la prospérité, pour l'individu comme pour la nation. Les Américains voient l'histoire comme une ligne droite, eux-mêmes représentant l'humanité toute entière à sa pointe » (9).

Mais la technologie joue un rôle imaginaire essentiel tant dans l'ouest 'sauvage' que dans l'est urbain. Comme le note Nye, les machines « devinrent une partie intégrale des célébrations du républicanisme », et sont immédiatement associées aux valeurs et aux promesses des Pères fondateurs, et la teneur démocratique des machines sera continuellement soulignée tout au long du siècle (1994, 45). Le bateau et le train à vapeur sont en effet très vite associés par leurs promoteurs politiques et financiers aux promesses de la précédente génération. Charles Carroll, dernier signataire de la Déclaration d'Indépendance encore en vie, procède en 1828 à l'inauguration des travaux de la toute première ligne de chemin de fer à Baltimore, qui a lieu un 4 juillet et qui, à l'image des inaugurations suivantes à travers la nation (et de celle du *Erie Canal* le 4 juillet 1817), est l'occasion de célébrer le passé et l'avenir glorieux de la nation, promettant de maintenir l'union d'un pays désormais gigantesque et de permettre aux habitants de commercer avec l'ouest (Nye, 1994, 49)<sup>20</sup>. Le chemin de fer, qui promet de « lier [le pays] par des bandes de fer », permet et promet toutes ces choses à la fois, et l'on comprend alors qu'il ait pu être tant encensé par ses promoteurs, tant publics que privés, et qu'il ait pu symboliser de telles promesses pour les Américains, impatients de découvrir l'ouest et anxieux quant à l'avenir de l'Union (ibid.). Hugo A. Meier

---

<sup>20</sup> Il est vrai que ce premier train, composé d'un seul wagon, était tracté par... un cheval. Il faut attendre Noël 1830 pour que le premier train à vapeur transportant des passagers entre en activité, à Charleston. Mais comme le souligne Nye, les cérémonies de Baltimore sont emblématiques de celles qui suivront dans les années et décennies à venir (1994, 49, 52). Le même jour, 4 juillet 1828, sont inaugurés à Washington les travaux du *Chesapeake and Ohio Canal*, concurrent technologique du chemin de fer, comme le souligne Nye, et qui illustre bien la compétition entre métropoles de l'est pour le commerce de l'ouest (id., 48). Néanmoins ce sont les machines comme le train et le bateau à vapeur qui marquent avant tout l'imaginaire populaire de l'époque.

souligne lui aussi à quel point « [L'idée de] démocratie fut alors consciemment et minutieusement associée au progrès américain dans les sciences appliquées » (Meier, 618). Le maintien de la République est alors mentionné par tous les apologues du progrès technologique, y compris Robert Fulton, qui cherche à obtenir des financements pour ses « canaux créatifs » (« creative canals »), qui permettront, dit-il, d'assurer la cohésion économique et sociale du pays, tandis que ses inventions guerrières, les torpilles et « bateau plongeant » (« plunging boat »), explique-t-il devant le Sénat en 1810, permettront de défendre et d'étendre les principes républicains (619).

On a vu que la précédente génération faisait figurer le progrès scientifique comme caractéristique du modèle républicain, et de plus en plus c'est le progrès technologique qui est mis en avant. Le scientifique américain William McClure, de passage à Madrid en 1821, explique ainsi par courrier à l'*American Journal of Science and Arts*, que les Européens commencent à se rendre compte, devant le nombre des inventions américaines et le nombre des citoyens de la République occupés à inventer, de la supériorité des libertés républicaines (Meier, 620). Comme l'écrit Meier, « la technologie américaine et les libertés civiles et intellectuelles américaines, aux yeux de porte-paroles représentatifs, marchaient main dans la main en ces années de forte croissance nationale » (ibid.). L'Amérique ne veut plus se contenter de vouloir égaler le Vieux Monde mais désire maintenant montrer l'exemple au reste du monde. Le premier *Mechanics Institute* américain, le *Franklin Institute*, est fondé en 1824 à Philadelphie, soit la même année que le premier *Institute* anglais, destiné à « la Promotion des Arts Mécaniques »<sup>21</sup>. Plus globalement, les programmes académiques commencent, après le conflit de 1812, à refléter l'intérêt grandissant du pays pour la technologie (Meier, 623). Il est donc symbolique de voir la même année (1828) assister à l'inauguration du chemin de fer de Baltimore, à celle du canal à Washington (cf. note 20), être également celle de l'élection d'Andrew Jackson et de l'avènement de son « républicanisme démocratique ». Les inventions et les machines, destinées à la production de masse, aux opportunités économiques et sociales, à l'ouverture de l'ouest et au bonheur du plus grand nombre, s'insèrent parfaitement dans la rhétorique de la démocratie jacksonienne. 1828 est enfin l'année où est publié un manuel intitulé *Elements of Technology*, de Jacob Bigelow, enseignant à Harvard depuis 1816 les possibilités d'appliquer les sciences aux « arts » quotidiens, et qui le premier donne au terme technologie son sens moderne (Meier, 618, 622 ;

---

<sup>21</sup>< <http://www2.fi.edu/shared/history.php>>, dernier accès le 27/07/2010.

Nye, 1994, 45). Un Américain devient ainsi le premier à définir le phénomène technologique moderne<sup>22</sup>.

Bigelow souligne en premier lieu les réussites du pays en la matière (iv) et fait des remarques révélatrices sur la nouvelle mentalité et le sens nouveau et profond invoqués par le terme technologie. Bigelow remarque ainsi qu'il est devenu difficile de bien distinguer la science des 'arts' : « dans de nombreuses branches du savoir humain, les deux sont si emmêlés qu'il est impossible de les séparer complètement » (1). La nouvelle notion hybride de technologie permet de clarifier les choses<sup>23</sup>. Bigelow souligne que c'est bien la technologie qui différencie le monde moderne de l'Antiquité et « que probablement ses progrès ont contribué, plus que toute autre science, à l'amélioration des temps présents » (iii). Ces progrès technologiques ont affecté non seulement le monde physique « mais aussi les conditions morales et politiques de la société », c'est-à-dire qu'il y résume la nouvelle théorie du déterminisme technologique, reliant les avancées technologiques aux mutations politiques et sociales du monde moderne : le progrès technologique serait celui qui tracte derrière lui tous les autres progrès (4). C'est une pensée cruciale dans la mesure où elle va sous-tendre l'imaginaire américain et occidental pour de nombreuses années à venir, et qu'on en voit donc ici une des premières manifestations explicites, qualitativement différente des assertions des Lumières quant aux progrès de la science. Surtout, le glissement n'est pas loin entre cette assertion d'un déterminisme technologique et l'idée selon laquelle l'innovation technologique entraîne *nécessairement* le progrès social, ou même que le progrès technologique représente à lui-seul le progrès, et c'est au final la question du rapport entre ces deux formes de progrès qui constitue le cœur du problème technologique moderne et la problématique au cœur de nombreux films de science-fiction, qui interrogent, voire critiquent, cette 'hypothèse technologiste'.

De même, Bigelow relie la technologie au « dominion sur le monde physique et moral » acquis par les modernes, et donne l'objet suivant à la technologie : « Nous convertissons les

---

<sup>22</sup> Le sens traditionnel du terme technologie, dérivé du grec « tekhnologia », désigne un traité portant sur un art en particulier, <<http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?11;s=451245705;r=1;nat=;sol=0>>, dernier accès le 27/07/2010. Pour le sens théologique que lui donnait notamment les Puritains, cf. Perry Miller, *The New England Mind* (I), 161-180.

<sup>23</sup> Bigelow remarque en outre que les « arts » préexistent aux sciences dans la mesure où ils étaient déjà relativement développés dans l'Antiquité, époque où la science était au contraire encore rudimentaire, et que c'est l'application de la science aux arts, à partir de la Renaissance, qui va permettre le décollage moderne et l'apparition de la « technologie ». C'est une remarque importante dans la mesure où la technologie est plus souvent perçue comme la simple application de la science plutôt que comme un domaine autonome. Lynn White sera un des premiers historiens américains à souligner l'autonomie et la préséance historique du phénomène technologique.

agents naturels en ministres de nos plaisirs et pouvoirs, et suppléons les déficiences de notre force personnelle par l'application du savoir acquis » (4). La technologie (outils, armes à feu, machines) permettrait donc de suppléer aux « déficiences » de l'homme, et permettrait ainsi d'améliorer les performances humaines, ce qui est à nouveau un objectif très actuel des recherches technologiques. Cette analyse historiographique permet de justifier l'innovation technologique et les 'améliorations' humaines dans la mesure où elles sont dans la continuité de l'histoire humaine la plus reculée, et constitueraient même une part essentielle de notre humanité, l'homme étant à la fois *sapiens* et *faber*, argument repris très fréquemment aujourd'hui pour justifier de diverses innovations technologiques. Il serait dans la nature humaine d'expérimenter, de découvrir et de s'adjoindre l'aide de ses technologies, l'histoire humaine étant caractérisée avant tout par l'innovation technique et technologique. Et la référence aux « agents naturels » relie Bigelow à d'innombrables discours et représentations du XIXe, qui voient les hommes devenir enfin « comme maîtres et possesseurs de la nature », célèbre citation de Descartes qui montre une fois encore à quel point ce contrôle du milieu naturel est ancré dans le projet moderne et lié au phénomène technologique (Descartes, 163).

Ces points sont exprimés clairement dans l'extrait suivant : « Le travail d'une centaine d'artificiers est désormais accompli par les opérations d'une seule machine [...] Nous accomplissons ce à quoi les anciens se contentaient de rêver dans leurs fables ; nous montons au-dessus des nuages, et pénétrons dans les abysses de l'océan » (4). Cette citation est intéressante dans la mesure où elle aurait pu être prononcée à n'importe quelle époque du XXe siècle, et alors que n'avait été inventé ni l'avion ni le sous-marin, Bigelow faisant référence à la montgolfière et aux premiers modèles de sous-marins. Les moyens de transport y sont mis en avant, permettant l'exploration des territoires les plus 'fantastiques' et par là même la conquête de l'environnement naturel (le progrès devra toujours être avant tout technologique *et* géographique, exploration de territoires inconnus de l'homme civilisé). De même, si la machine peut accomplir des exploits incroyables, Bigelow souligne les capacités de la machine à faire plus efficacement ce que font déjà les êtres humains, permettant de soulager les hommes d'une lourde charge de travail et d'accroître la production et la productivité. Enfin, en faisant références aux mythes antiques Bigelow illustre le rêve profond attendant aux technologies et aux machines mécaniques, pouvoir enfin accomplir ce dont l'homme n'a fait que rêver pendant tant de siècles et qui constitueront à l'avenir le cœur du rêve technologique moderne : voler, visiter le fonds des océans, mais aussi marcher sur la Lune et visiter les autres planètes, animer ou créer des êtres artificiels, construire des tours

grimant jusqu'au ciel, acquérir une force surhumaine ou devenir immortel, etc.<sup>24</sup>. La mythologie antique sera ainsi convoquée, au cours des XIXe et XXe siècles, tant par les promoteurs des nouvelles technologies, annonçant fièrement la réalisation des anciens « songes » (comme les appelaient souvent les auteurs classiques) derrière lesquels court l'humanité depuis des siècles, que par les critiques de ces mêmes technologies, soulignant le caractère souvent tragique de ces mêmes mythes, la figure héroïque et tragique de Prométhée étant dès lors le plus souvent citée. Il n'y a dès lors plus lieu d'une quelconque querelle entre Anciens et Modernes : le progrès technologique est là pour prouver l'immense supériorité des Modernes, et des Américains en particulier<sup>25</sup>.

La nouvelle notion de technologie, de par les formidables inventions qu'elle propose, tend donc à se séparer qualitativement de celle de science, et en vient à cristalliser les aspirations démiurgiques du pays. Ces aspirations se cristallisent autour des machines mécaniques, le fer, l'acier et la vapeur en venant à symboliser le nouvel « Age Mécanique », comme le qualifie Thomas Carlyle avec mépris (*passim*). Ce sont donc avant tout ces machines aux pouvoirs si incroyables et à l'apparence si intimidantes qui concentrent l'attention et l'imagination des contemporains, et qui reprennent à leur compte les projets autrefois véhiculés plus généralement par la science. Un dictionnaire de mécanique de 1852 (qui souligne par ailleurs la nécessité économique des machines pour faire face à la concurrence européenne) remarque ainsi en introduction, presque rituellement, que le caractère « libéral » des nations est lié à leurs progrès mécaniques et industriels, « et nulle part ailleurs dans l'histoire peut-on en trouver une illustration aussi brillante que celle des progrès de notre propre pays » (*Appleton's Dictionary*, 7). Un orateur à Yale peut quant à lui s'exclamer, en 1844 : « L'âge de la philosophie est passé, et a laissé bien peu de souvenirs de son existence. Celui de la gloire s'est évanoui, et rien d'autre qu'une douloureuse tradition de souffrances humaines ne

---

<sup>24</sup> On connaît l'antiquité du rêve humain de voler, mais le rêve de visiter le fond des océans, s'il est peut-être moins vieux, est tout de même présent dans l'imaginaire occidental depuis au moins le XVIIe siècle, époque où l'anglais John Wilkins, qui a déjà imaginé une Lune abritant sa propre civilisation, imagine un des premiers sous-marins de l'histoire culturelle occidentale (Bush, 1941, 89-90). De même l'exploration des fonds marins est traditionnellement importante dans l'imaginaire science-fictionnel. On voit avec Bigelow comment chaque machine ou invention entraîne déjà l'esprit à se projeter dans l'avenir pour imaginer ses perfectionnements et conséquences futures ; les innovations technologiques réelles s'accompagnant dès le départ d'un versant imaginaire et futuriste, chaque nouvelle machine en appelant une autre plus grandiose encore dans une chaîne ininterrompue dont l'objectif est souvent de concrétiser un rêve mythologique.

<sup>25</sup> Cette constatation est également utilisée pour combattre une angoisse sourde de l'époque, relative à la vision cyclique de l'histoire : celle de voir la civilisation américaine, voire occidentale dans son ensemble, bientôt sombrer dans la décadence, comme ce fut le cas de toutes les anciennes civilisations, principalement les Romains. Démontrer la supériorité technologique de l'époque présente sert donc également à prouver que l'on est entré dans une phase inédite de l'histoire de l'humanité, une 'singularité' historique. On verra plus bas que cela ne sera pas suffisant pour chasser les fantasmes d'une prochaine 'chute' de la civilisation.

subsiste. Celui de l'*utilité* a commencé, et il faut bien peu d'imagination pour lui anticiper un règne aussi long que celui du temps, et rayonnant des merveilles d'une nature dévoilée » (cité dans Hofstadter, 1963, 239). Le terme « d'utilité » (« utility ») est certes relativement vague, et rappelle l'idéal baconien, repris en cœur par les hommes des Lumières, d'un savoir toujours utile, par opposition à l'enseignement scolastique du Moyen-âge. Néanmoins la citation est révélatrice dans la mesure où son auteur n'hésite pas à se projeter dans le futur et à « anticiper » (« to anticipate ») les « merveilles » (« wonders ») du monde à venir : il montre ce faisant à quel point les innovations technologiques radicales du temps excitent l'imagination des contemporains et leur ouvrent des perspectives « rayonnantes » (« radiant ») sur les lendemains technologiques, phénomène qui se reproduira par la suite à chaque fois que de grandes innovations seront introduites – les nouveaux procédés et nouvelles machines semblent toujours en appeler d'autres et s'inscrire dans un processus évolutif qui semble logiquement devoir se poursuivre, pour la plus grande gloire de l'humanité<sup>26</sup>. C'est en cela que l'on peut parler de rêve technologique : chaque nouvelle invention semble en appeler d'autres, et chaque innovation est l'occasion pour un orateur, un journaliste ou un artiste de dévoiler à l'esprit du public une perspective grandiose sur l'avenir du pays. La technologie s'inscrit ainsi toujours dans un lendemain qui semble à portée de main et dont on souligne bien qu'il est sur le point de survenir. Comme l'écrit Langdon Winner :

Cela commence au début du XIXe siècle et continue encore de nos jours. Annoncé avec un enthousiasme immense de sources extrêmement variées, il est devenu l'un des thèmes les plus chéris et résistants du discours public américain [...] : l'arrivée de toute nouvelle technologie qui a un pouvoir significatif et un potentiel concret véhicule toujours dans son sillage une vague d'enthousiasme visionnaire qui anticipe l'avènement d'un ordre social utopique. Sans aucun doute, l'avènement de telle machine, de tel appareil, de telle nouveauté technique revitalisera la démocratie [...] encouragera une plus grande égalité et une prospérité universelle [...] distribuera le pouvoir politique plus largement parmi les citoyens [...] nous aidera à nous améliorer individuellement [...] connectera les individus et les groupes d'individus de façon à créer plus d'harmonie sociale et un relâchement des conflits humains (2004, 34)

La technologie, depuis le train à vapeur jusqu'à nos jours, semble ainsi promettre, à chaque nouvelle invention et presque à chaque nouvelle génération, l'avènement imminent d'une utopie à caractère technologique. Les machines semblent ainsi merveilleuses tant pour les 'miracles' qu'elles accomplissent sous les yeux des contemporains que pour le monde qu'elles semblent annoncer, fragment de futur égaré dans le présent. Les historiens identifient

---

<sup>26</sup> Et pour Samuel Tyler, commentant en 1844 la philosophie de Bacon, le système inductif baconien « recèle le principe du progrès perpétuel » (cité dans Ekirch, 107).



généralement la période de l'entre-deux guerres comme étant l'*Age de la Machine*, néanmoins, dès ses premières manifestations dans l'Amérique du XIXe siècle, la machine investit l'imaginaire américain et ne le quittera plus, régénérant le rêve utopique si étroitement lié à l'Amérique.

## 2. Le « transcendantalisme mécanique »

Le terrain est donc prêt, au début des années 1830, pour l'émergence de la première véritable utopie technologique, qui conserve encore certains des aspects religieux de ses prédécesseurs mais subordonne clairement ces derniers aux machines. Le dernier tiers du XIXe siècle verra les machines faiseuses d'utopie se multiplier, en même temps que l'économie et l'industrialisation du pays décollent vraiment. La machine, ses potentialités et les modalités de son utilisation deviennent alors l'objet d'un débat important dans une société profondément travaillée par la croissance mais aussi par les crises économiques et les relations sociales, la montée en puissance du marxisme, et le développement des grandes métropoles et d'un nouveau mode de vie industriel et urbain. L'arrivée imminente du XXe siècle offre alors à l'imaginaire l'occasion de représenter l'avenir utopique, mais parfois aussi dystopique, de la nation.

### a). Le Paradis des machines

Nous avons précédemment vu comment les visions millénaristes puritaines avaient pu graduellement se séculariser et donner lieu aux discours exceptionnalistes américains, ménageant une place de choix au progrès scientifique, lui-même déjà encouragé par les Puritains (cf. note 1, p. 26). A la fin du XVIIIe siècle on arrive ainsi au stade où « très peu d'éléments permettent de distinguer l'utopie chrétienne du Millénium des utopies imaginées par les penseurs séculaires inspirés par les Lumières » (Baumgartner, 132). Le même phénomène se vérifie avec le progrès technologique et matériel de la société américaine, le progrès de celle-ci étant souvent considéré par les religieux américains comme le signe et l'agent de la Providence divine. Jonathan Edwards, considéré comme le premier grand théologien à explicitement décrire un Millénium temporel et matériel (Nydahl, pas de pagination ; Baumgartner, 127-132), écrit ainsi au sujet du monde futur :

Il est probable que ce monde sous le millénium ressemblera plus au paradis [...] Il y aura tellement de dispositifs (« contrivances ») et d'inventions pour faciliter et expédier leurs affaires séculaires, qu'ils auront plus de temps pour des exercices plus nobles, et qu'ils

auront de meilleurs dispositifs pour s'aider mutuellement sur toute la terre, par une communication plus rapide, simple et sûre qu'aujourd'hui. L'invention de la boussole est une chose découverte par Dieu au monde à cette fin [...] Et qui peut dire si Dieu ne la rendra pas plus parfaite encore [...] (Edwards, 1722, 369).

On a vu (note 4) que ce même Edwards décrit le progrès technologique comme l'instrument et le signe de la Providence, et on voit ici qu'il fait de l'utopie future la condition nécessaire pour une meilleure spiritualité des chrétiens. Peu à peu le millénarisme sacré se sécularisera et libèrera la technologie de tout lien avec les desseins divins, le millénium ne s'accompagnant déjà plus nécessairement chez Edwards de la fin du monde. On aura cependant l'occasion de voir aux chapitres 2 et 3, ainsi que dans l'étude du corpus (principalement au chapitre 4), que l'utopie technologique moderne et la SF ne sont pas dépourvues de certaines formes de spiritualités et messianismes, et qu'encore aujourd'hui certaines sectes chrétiennes aux Etats-Unis fusionnent progrès technologique et avènement du royaume de Dieu. Tuveson de même souligne l'importance, dans le millénarisme temporel qui se développe à partir du XVIIe siècle, du « bien-être matériel sans précédents » qui sera celui de la société future (31).

Il n'est alors pas surprenant de trouver une des premières manifestations de l'utopie technologique dans un traité religieux, le *Treatise on the Millennium* (1793) du pasteur Samuel Hopkins. Le caractère séculaire et temporel du millénium selon Hopkins ne fait aucun doute dès les premières pages : l'auteur dédie son livre aux « Millénariens », qui vivront heureux sur terre tandis que leurs ancêtres les contempleront depuis le Paradis. Pour Hopkins, le millénium sera accompagné d'un immense accroissement du savoir humain, plus particulièrement le « savoir utile » (le « useful knowledge » que l'on retrouve si souvent sous la plume des Lumières), puisqu'« une époque d'imminente sacralité doit proportionnellement être une époque de grande lumière et connaissance » (456). Surtout,

il y aura aussi sans aucun doute, de grandes avancées réalisées dans tous les arts mécaniques, grâce auxquels la terre sera soumise et cultivée, et tous les articles nécessaires et utiles, tels que les ustensiles, vêtements, bâtiments, etc., seront fabriqués de meilleure manière, et avec beaucoup moins de labeur, que ce n'est le cas aujourd'hui. Il y aura peut-être des inventions et des arts de ce type, qui sont au-delà de notre compréhension présente. Et s'ils pouvaient être connus de quelqu'un aujourd'hui [...] la plupart penseraient qu'ils sont totalement incroyables et impossibles (457-458).

Grâce à toutes ces nouvelles techniques et technologies, « dans un sens littéral, les vallées seront comblées, et les montagnes et les collines seront nivelées, et le sinueux sera redressé, et les voies rugueuses seront aménagées, pour rendre les voyages plus faciles et confortables, et

la terre sera plus productive et fertile » (468). Dans ce monde parfait, « il ne sera pas nécessaire que chacun travaille plus de deux ou trois heures par jour, et pas plus que nécessaire pour favoriser la santé et la vigueur du corps. Et le reste de leur temps ils le passeront dans la lecture et la conversation [...] pour améliorer leur esprit et faire progresser leurs connaissances, en particulier leurs connaissances théologiques » (468). Des « millions et millions d'habitants » couvriront alors la Terre, et même plus, puisque l'homme pourra gagner sur la mer pour aménager de nouvelles constructions et abriter ainsi des « centaines de millions de personnes » (470). Une langue commune règnera et permettra l'unification du monde, les livres pourront être imprimés en très grand nombre grâce aux nouvelles techniques, les connaissances seront facilement accessibles, et bien sûr chacun aura sa propre bible (472). Comme l'écrit Joel Nydahl,

D'Edward à Hopkins via Bellamy, la vision millénariste de l'Amérique se sécularise à mesure que les millénaristes eux-mêmes s'intéressent de plus en plus aux détails matériels du confort et des commodités et aux causes secondaires que l'homme pour la première fois semblait en mesure de contrôler, ou au moins de manipuler (pas de pagination)

La première utopie technologique, entièrement sécularisée, peut alors voir le jour, en plein essor des nouvelles technologies mécaniques. Un immigrant allemand, J.A. Etzler, publie ainsi en 1836 un ouvrage au titre révélateur : *The Paradise Within the Reach of All Men, Without Labour, by Powers of Nature and Machinery*. Ce livre est remarquable dans la mesure où il anticipe les utopies technologiques qui verront le jour à la fin du XIXe siècle mais aussi une grande part de l'imaginaire technologique américain au XXe et même au XXIe siècle. L'ouvrage d'Etzler est d'autant plus important qu'il ne s'agit pas d'un récit imaginaire mais bien d'un tract destiné à convaincre les contemporains de construire les formidables machines décrites par l'auteur, créant « un paradis d'ici dix ans » (1). Etzler y promet d'établir le programme vers le monde parfait, une « route nouvelle, facile, directe et courte vers le sommet de vos désirs », programme qui résonne avec les projets techno-utopistes entrepris depuis lors (iii). Le secret du monde futur, écrit Etzler, réside dans de nouvelles sources d'énergie, des « puissances naturelles suffisantes pour réaliser en un an plus que tous les hommes de la terre n'ont jamais réussi à faire en des milliers d'années » (v). Une fois ces sources découvertes et maîtrisées, « il ne reste plus qu'à l'inventivité humaine à inventer des outils ou machines adaptés à leur application » (ibid.).

Les quatre formes d'énergies naturelles qui recèlent l'avenir de l'humanité selon Etzler sont les marées, les vagues, le vent et l'énergie solaire, qui serviront à faire fonctionner d'immenses et omnipotentes machines qu'Etzler décrit par la suite. Mais les projets d'Etzler se mêlent aussi à une grandiose vision du futur technologique, Etzler focalisant l'esprit du lecteur sur un complexe immobilier, construit à l'aide d'immenses machines utilisant du ciment et des pierres vitrifiées par la chaleur. Ces gigantesques immeubles sont composés d'un amalgame d'appartements privés, chaque appartement disposant d'eau chaude et froide, la température de chacun pouvant être réglée à volonté, des ascenseurs permettant de s'y déplacer, des auditoriums et des aires de récréation parsemant les complexes (dans un texte ultérieur, *Emigration to the Tropical World*, 18, il décrira un système de climatisation). Quant aux enfants, ils pourront résider avec les parents, mais des dortoirs particuliers seront prévus à leur destination. Seules les cuisines communes pourraient requérir le labeur des habitants, néanmoins aidés dans leur tâche par l'ingénierie moderne, et en règle générale il suffira dans l'utopie d'Etzler d'actionner un levier spécifique pour satisfaire ses moindres désirs (71-82). Tout autour de ces immenses palais,

les vues les plus enchanteresses, depuis les appartements privés, les galeries, depuis le toit, ses tourelles et ses coupoles – des jardins à perte de vue, plein de fruits et de fleurs disposés dans le plus magnifique ordre, avec des promenades, des colonnades, des aqueducs, des canaux, des étangs, des plaines, des amphithéâtres, des terrasses, des fontaines, des sculptures, des pavillons, des gondoles, des places destinées aux loisirs publics, &c. &c., ravissent les yeux et l'imagination, l'odorat et le palais (80-81).

L'Amérique est l'endroit parfait pour la mise en place de l'utopie technologique, écrit Etzler, du fait de sa nature démocratique, ainsi que grâce à la présence des immenses terres de l'ouest pouvant accueillir « plus de cent millions d'hommes » (2<sup>e</sup> partie, 1). Grâce aux machines, l'homme pourra transformer « sans labeur n'importe quelle nature sauvage en magnifiques jardins » et instaurer « un jardin ininterrompu de l'Atlantique au Pacifique, rempli de ce qui est agréable à l'homme ; avec des palais, des routes et des instruments de locomotion dans chaque direction », ces jardins devant *in fine* recouvrir la Terre entière (II, 2; II, 11 ; Claeys, 355).

Mieux encore, Etzler propose des « îles flottantes [...] pour la traversée de l'océan à la vitesse de 1000 miles en 24 heures » (II, 7). Il serait également possible de cultiver des fruits et légumes sur des îles artificielles stationnaires, qui à terme pourraient recouvrir la surface entière des océans, permettant ainsi de solutionner l'accroissement démographique. Etzler

combat ainsi, comme les socialistes de son époque, l' « absurdité » et l' « ignorance » de théoriciens comme Malthus qui proclament des limites matérielles et démographiques aux capacités de développement humain (*Tropical World*, 8), débat très similaire aux controverses actuelles (cf. 3.2). Etzler soutient que les progrès de la science et la colonisation des terres fertiles des tropiques permettront de multiplier les rendements agricoles : « Et là où peuvent à peine vivre aujourd'hui 100 hommes civilisés, peuvent vivre 10 000 hommes rationnels, faisant bon usage de leurs sens et de leurs sciences » (id., 7). « Au jour d'aujourd'hui il peut sembler très bizarre à des gens qui n'ont jamais réfléchi au sujet de parler de l'habitabilité de l'océan par l'homme » (id., 8). Comme il l'explique pourtant : « la forêt et l'océan, tels que conçus par la nature, ont bien peu d'utilité à l'homme. L'un comme l'autre requiert l'intervention humaine pour les transformer en jardins productifs » (id., 8). Ces merveilles technologiques, déclare encore Etzler, permettront d'abolir l'esclavage, puisque le travail sera réalisé par « des machines propulsées par des énergies qui ne mangent pas, ne boivent pas, ne dorment pas, ne se fatiguent jamais et travaillent nuit et jour pour toujours ». Ainsi les hommes seraient libres de cultiver leur intelligence (id., 11). Au-delà de la question de l'esclavage, les machines semblent rendre possible pour la première fois le vieux rêve de se débarrasser du travail débilisant. Comme l'écrit Dolores Greenberg, qui se concentre sur les promesses utopiques véhiculées dès le XIXe siècle par d'hypothétiques nouvelles sources d'énergie :

Dès la fin des années 1830, la promesse de l'énergie avait déjà été transformée en un ensemble détaillé de formulations puisant dans le désir séculaire d'éliminer le labeur, s'appuyait sur un héritage culturel sanctionnant la technologie comme étant le moyen de parvenir à l'utopie, et postulait un idéal d'automation [...] comme source première de bien-être (709).

Ce rêve d'automation, qui libère enfin les hommes de tout labeur (ou cauchemar les condamnant au chômage et à la misère, ou à l'immoralité comme on va le voir), devait pour longtemps reposer au cœur de l'imaginaire technologique américain et occidental, constituant l'une des promesses les plus concrètes du progrès technologique, mais aussi comme on le verra une des raisons majeures du malaise et des remises en question relatives à ces technologies.

A plus court terme encore, Etzler propose l'achat de terrains en Amérique (grâce aux putatifs achats d'actions de sa société par ses lecteurs), un gouvernement démocratique et représentatif par l'intermédiaire de plusieurs comités spécialisés et levant très peu de taxes. Chaque

communauté sera composée d'au moins 1000 personnes, 100 communautés formant un Etat. Chaque communauté sera reliée aux autres par des routes faites de substances vitrifiées sur lesquelles circuleraient des engins mécaniques à la vitesse de 50 km/h (Armytage, 1956, 83-84). La durée de vie moyenne des habitants du monde d'Etzler, préoccupation pérenne des techno-utopistes, atteindrait 110, voire 170 ans. On voit donc comment la vision d'Etzler inclut et renouvelle des thèmes séculaires tout en proposant cette fois les machines comme agent du changement. Ainsi que le souligne Greenberg,

Le paradis d'Etzler régénère en termes technologiques un rêve archétypal, peut-être le plus ancien de l'histoire de l'Occident. On peut trouver des rêves de conciliation des loisirs et de l'abondance matérielle dans des légendes antiques de terres fertiles se trouvant vers l'ouest, des mythes helléniques d'une cité céleste et les textes religieux judéo-chrétiens. Dans les temps modernes, la quête active d'un Eden terrestre est un phénomène sans équivalent dans les autres cultures. (693)

C'est une remarque importante dans la mesure où les techno-utopistes contemporains ne font pas autre chose qu'Etzler et que les anciens rêves et mythes promettent les mêmes accomplissements. L'immortalité prochaine de l'homme, la création d'êtres artificiels et de nouvelles formes de vie, la transfiguration de la matière ou l'acquisition par chaque individu de pouvoirs quasi-divins : autant d'éléments que l'on retrouve tout au long de l'histoire culturelle occidentale, rêves qui par ailleurs trouvent parfois leur concrétisation (l'invention de l'avion, la marche sur la Lune). Nous aurons l'occasion de revenir sur cette proximité (cf. 2.2), mais ce qui importe ici est de souligner comment, dès ses toutes premières expressions, l'imaginaire technologique (américain et occidental) puise dans un fonds culturel multiséculaire ; et comment ces rêves (que l'ouest américain et ses mystères cristallisent en grande partie, de la fontaine de jouvence de Ponce de León à l'Eldorado), sont toujours d'actualité, sous un jour plus technologique.

On touche là à une des fonctions et caractéristiques premières de la science-fiction : la régénération des rêves mythiques et mythologiques, et l'idée qu'enfin ces rêves pourraient devenir réalité, la SF intervenant presque comme interface entre le fantasme et l'imaginaire d'un côté et la réalité vécue de l'autre<sup>27</sup>. On serait tenté alors de renouer avec l'ancienne appellation française du genre, le « merveilleux scientifique » (tandis qu'à la même époque

---

<sup>27</sup> « [...] même quand le discours utopique ne fait que reproduire les paradigmes classiques il n'est jamais enfermé sur lui-même. Il puise dans le fond de l'imaginaire collectif, exploitant, par exemple, les mythes du pays de Cocagne ou encore du paradis perdu » (Baczko, 34). Par son aspect matérialiste, l'utopie technologique rappelle aussi parfois le pays de Cocagne. L'excès de confort matériel est également dénoncé par les critiques de l'utopisme technologique comme on va le voir. Pour le paradis perdu, cf. 1.3.

H.G. Wells qualifiait ses œuvres de « scientific romances »), si ce n'est que, comme le montre Etzler, ce merveilleux, en se concentrant sur l'avenir possible ou probable du monde, a au moins parfois vocation à se concrétiser, le monde réel devenant alors lui-même 'merveilleux' (Comme sa description du bâtiment du futur le montre, Etzler prévoit avec justesse de nombreuses inventions modernes). C'est donc à un rêve de réconciliation, de fusion harmonieuse entre imaginaire, désir et réalité que convie l'utopisme technologique, phénomène à la fois littéraire et social soutenu par l'idée que *cette fois* l'humanité a trouvé le moyen de transformer le monde et de se sublimer. Là où la science et l'approche rationaliste du monde chercheraient à expliquer et rationaliser le monde, découvrant ses mécanismes les plus secrets et « désenchantant » au passage celui-ci, comme le regretta au début du XXe siècle Max Weber (134 et *passim*), la technologie inventerait des machines et des procédés entièrement nouveaux, rendant enfin possibles les anciens rêves et ce faisant réenchantant le monde, ce dont la science-fiction, le « merveilleux technologique » pourrait-on dire (plutôt que le « merveilleux scientifique » traditionnel), rendrait compte. Le terme a l'avantage qu'il permet, comme celui d'utopisme technologique, de désigner tout autant les représentations littéraires et imaginaires des technologies que leurs applications réelles, le futur et ses promesses apparaissant alors comme le topos idéal pour les réconcilier. Loin d'avoir disparu avec les remises en question du progrès technologique des années soixante et soixante-dix, nous verrons que ce merveilleux technologique est toujours présent dans l'imaginaire américain, dans les écrits techno-utopistes mais aussi dans le cinéma hollywoodien, nouveau topos et médium technologique idéal pour la rencontre entre rêves et réalités technologiques.

Un dernier point important pour nous à souligner consiste dans les sensibilités idéologiques d'Etzler, et à travers lui les techno-utopistes, puisque les machines réelles ou putatives seront par la suite mises au service de programmes politiques ou d'idéologies spécifiques et partisans. Gregory Claeys souligne ainsi les caractéristiques socialistes des projets d'Etzler, même si ce dernier précise que le collectivisme de sa colonie sera créé par la force des choses. On trouve chez Etzler, écrit Claeys, « une vision du futur à laquelle peu de socialistes contemporains auraient pu trouver à redire » (Claeys, 356). C'est ce qui explique, comme il le souligne, l'écho positif rencontré par les projets d'Etzler dans les cercles fouriéristes et owenistes notamment, Robert Owen lui-même saluant les projets d'Etzler. Il ne semble pourtant pas y avoir d'idéologie autre que technologique, ou technologiste, chez Etzler, si ce n'est qu'il croit en la nature démocratique des machines et de la société technologique de l'avenir. Les machines, par leur productivité et leurs capacités prométhéennes, rendront le

confort si universel que chacun pourra en bénéficier de manière égalitaire. Elles solutionneront une fois pour toutes les débats hérités des révolutions politiques et renouvelés par les mouvements socialistes de son époque, ce qui explique la proximité de la vision d'Etzler de celle des 'socialistes utopistes'. Si Etzler dénonce ainsi les conditions de vie des ouvriers anglais et explique que grâce à lui les millions de pauvres d'Angleterre pourront bientôt émigrer vers ses colonies tropicales, il n'en demeure pas moins entièrement dévoué aux machines, là où les socialistes tendent à reconnaître le pouvoir de ces dernières mais à souligner leur utilisation égoïste par les industriels et le gouvernement, donc à entretenir un rapport plus ambivalent, moins automatique, à leur égard (Claeys, 361 ; Greenberg, 711).

Etzler n'est pas tout à fait isolé : l'utopiste français Etienne Cabet, qui lui aussi devait fonder une colonie utopique dans l'ouest américain, rejoint Etzler dans son enthousiasme technologiste : « le développement actuel et infini des capacités de production grâce à l'utilisation de la vapeur et de la machinerie [...] peut amener égalité d'abondance, et aucun autre système n'est plus favorable à la perfection des arts et aux plaisirs raisonnables de la civilisation » (cité dans Sibley, 266)<sup>28</sup>. Cabet et Etzler, et après eux les utopies technologiques de la fin du siècle, divergent donc des utopies de la Renaissance ou des nombreuses autres utopies sociales du XIXe, dans la mesure où ils n'insistent plus du tout sur la simplicité, voire l'ascétisme, des habitants d'Utopia, mais expliquent au contraire que la société du futur sera rendue parfaite par la création d'une corne d'abondance artificielle. C'est ce matérialisme qui est souvent opposé dans le corpus, où lui sont opposé la spiritualité et la religion, les valeurs (post-)humaines, ainsi que la satire, comme dans *Wall-e*, d'un excès de confort matériel et consumériste.

De même, là où les utopistes insistent traditionnellement sur la juste répartition sociale des biens, les techno-utopistes se concentrent sur la production de ces biens : les incroyables capacités de production et de productivité rendront les anciennes questions de justice et d'équilibre social obsolètes. Les socialistes utopistes comme Owen soulignent la probabilité de voir les nouvelles machines récupérées par les industriels et ne servir qu'à enrichir une minorité, et Marx et Engels souligneront bientôt la nécessité pour les ouvriers de s'appropriier les machines (plutôt que les détruire) et les fruits de leur production. Les techno-utopistes

---

<sup>28</sup> Sibley remarque dans la foulée que cette égalité chez Cabet (mais aussi chez Etzler et les techno-utopistes) équivaut à la standardisation des conditions et des individus, ce que ne manqueront pas de souligner plus tard les dystopistes (266). Ce n'est pas tant une égalité de principe qu'une standardisation de fait que propose Etzler, conséquence heureuse mais *a posteriori* du progrès technologique.



visualisent au contraire un débordement naturel et inévitable des nouvelles richesses dans tous les secteurs de la société, la résolution et l'obsolescence de tous les anciens problèmes politiques (y compris parfois la nécessité même d'institutions et de structures politiques), économiques et sociaux, et l'avènement d'une démocratie de fait, en bref le dépassement et la fin de l'Histoire qui est l'objectif de l'utopie futuriste. C'est là que réside le cœur de l'utopie technologiste, hier comme aujourd'hui.

C'est pourquoi Steven Stoll souligne à quel point Etzler est aussi le signe d'une « conception émergente du progrès matériel » (7). La notion de progrès est de plus en plus assimilée à l'idée d'une croissance économique infinie garantie par les progrès scientifique et technologique, ainsi que par l'exploitation d'un milieu naturel imaginé inépuisable. Le but de Stoll est de démontrer à quel point le rêve technologiste d'un Etzler annonce les technologistes actuels, et à quel point son imaginaire est proche d'un discours économiquement libéral qui décrit une croissance économique sans limites sous-tendue par un progrès d'essence technologique et éternelle, où les fruits de la production et de la croissance se répandent naturellement dans toute la société. Dans cette mesure l'utopisme technologique est plus libéral que socialiste, puisque la richesse et le confort universel doivent alors se répandre à parti du haut (les moyens de production et leurs propriétaires) vers le bas, et la croissance et le développement engendrés par les machines se répandre et brasser 'automatiquement' le reste de la société.

Etzler écrit ainsi une lettre révélatrice, adressée à un journal chartiste en 1842 et dans laquelle il déclare que ce sont bien les nouvelles machines, non des réformes politiques ou morales, qui permettront d'améliorer le monde : « Si nous devons attendre que les gouvernements et les peuples soient éclairés et vivent en harmonie avant de bouger le petit doigt pour améliorer les choses, nous pourrions attendre éternellement [...] De nouvelles connaissances, et la mise en œuvre de nouvelles choses, engendreront de nouvelles circonstances et de nouvelles idées » (Claeys, 358). Le changement social et moral du monde suivra le changement matériel, et non l'inverse, et c'est en cela que l'on peut qualifier l'utopie d'Etzler de matérialiste et de technologiste. Dans des sociétés occidentales déstabilisées par les révolutions politiques et par une révolution industrielle génératrice de nouvelles inégalités, et vécue par certains comme fondamentalement contraire aux idéaux républicains et démocratiques comme on va le voir, Etzler imagine bien un nouveau *deus ex machina*, fruit de la raison des Lumières (Etzler n'a de cesse de stigmatiser l'obscurantisme de ses

contemporains et rappelle ainsi souvent les écrits des précédentes générations). La machine viendrait ainsi subitement régler tous les problèmes de l'époque et instaurer un dernier acte utopique dans l'histoire de l'humanité. Etzler montre donc de quoi sera constitué l'héritage des Lumières. Si la raison et la science continuent d'être louées et placées au pinacle des réussites humaines, c'est la technologie qui est de plus en plus placée au centre de l'attention, les machines prométhéennes, les sublimes structures architecturales qu'elles permettront de construire, les nouveaux moyens de locomotion, symboles des nouvelles libertés de l'individu, l'immense jardin ou parc que deviendra le monde, la terra-formation du globe (aménagement des océans mais aussi des pôles), etc. Autant de tropes qui reviendront sans cesse dans les écrits des techno-utopistes mais aussi des auteurs de science-fiction, et qui constitueront bientôt le cœur de l'imaginaire technologique américain.

Et à chaque fois, comme chez Etzler, la nature littéraire du monde parfait n'est qu'un médium d'où les idées de l'auteur doivent s'échapper et s'appliquer au monde. Tracts, essais ou romans, ces textes ont ceci en commun qu'ils font rêver aussi et surtout parce que le lecteur peut croire, du moins en partie, à la faisabilité, voire à l'inévitabilité, de changements présentés comme des buts à atteindre. C'est cette part de 'merveilleuse vraisemblance', plus ou moins grande en fonction de l'auteur et du lecteur, qui constitue une des caractéristiques les plus importantes de la science-fiction telle qu'elle s'est développée au XXe siècle. Quel que soit le degré de sublimité du monde décrit par l'auteur, son éloignement spatial ou surtout temporel permet de maintenir l'idée selon laquelle le monde ressemblera peut-être un jour à la description qui en est faite par avance et que les innovations présentées à l'esprit du lecteur/spectateur sont possibles, ou vraisemblables, voire inévitables, tant l'idée de progrès est vite indexée sur le perfectionnement constant des technologies. Le glissement entre utopie et science-fiction ne doit donc pas surprendre : comme nous avons commencé à le montrer, la SF tient en partie du genre utopique ; et comme son modèle, elle saura conserver la plupart du temps un lien avec la réalité et le vraisemblable, plus particulièrement lorsqu'elle se fera extrapolative et qu'elle se concentrera, comme l'utopie futuriste, sur l'avenir de la société humaine, ce qui englobe une grande partie du cinéma de science-fiction hollywoodien et des films du corpus. Comme chez Etzler donc, le « merveilleux » (ou, terme peut-être aussi pertinent comme on le verra, le « sublime ») du monde futur cohabite avec la vraisemblance ainsi qu'avec le caractère volontariste propre au genre utopique, des caractéristiques qui se retrouveront, à des degrés certes variables, dans les utopies technologiques ultérieures, ainsi qu'en science-fiction.

« Nous sommes à la veille de la période la plus mouvementée de l'histoire de l'humanité » : il s'agit de la première phrase du tract *Emigration to The Tropical World*, et elle pourrait être celle de tous les tracts et 'manifestes' transhumanistes et techno-progressistes actuels. La phrase défend l'idée, comme l'a souligné Langdon Winner plus haut, selon laquelle la technologie, dont le rythme évolutif s'accélère toujours plus, est sur le point de transformer radicalement le monde. Le lecteur/spectateur vit une époque de transition et se trouve sur le palier du devenir utopique, qu'il connaîtra de son vivant. Dolores Greenberg souligne ainsi que les projets d'Etzler « faisaient écho à des théories utopistes mais largement répandues quant au rythme de l'adoption technologique et de l'immédiateté de ses conséquences sociales » (697). C'est une remarque importante dans la mesure où, si l'on peut mettre le caractère grandiose de ces « théories » utopistes sur le compte de la naïveté d'une époque encore peu expérimentée en termes de progrès technologique moderne, on retrouve néanmoins des convictions similaires dans l'esprit de nombreux technologistes actuels. Tous sont persuadés que le rythme du progrès technologique s'accélère selon un ratio plus ou moins géométrique, et persuadés que les conséquences sociales seront immédiates, universelles, aux conséquences facilement discernables et en très grande partie positives et 'progressistes' (même si, l'histoire aidant, les techno-utopistes actuels reconnaissent plus facilement la possibilité de conséquences négatives). Ces convictions ne nous semblent donc pas tant être propres à une époque en particulier qu'au phénomène technologiste lui-même, très cohérent depuis les années 1830 et l'apparition du phénomène technologique dans l'imaginaire américain.

Etzler cherche dans son *Paradise* à convaincre l'Amérique d'adopter ses projets, et il sait comment tourner la chose : « Américains ! Voilà la direction que vous devez prendre, et votre gloire sans précédent et votre domination sur le monde est chose faite » (II, 4). Les Etats-Unis pourront grâce à lui et les machines devenir « une grande nation [...] regardée avec fascination et respect par le reste du monde » (II, 13). Il conclut ses descriptions iréniques en proposant la fondation d'une société chargée d'étudier et d'aider le gouvernement à mettre à exécution ses plans, Etzler fournissant la constitution possible de cette société, qu'il nomme *l'Association pour l'amélioration de la condition humaine* (*Association for the improvement of the human condition*), nom qui pourrait parfaitement être celui des associations techno-utopistes actuelles (107). L'objectif ultime d'Etzler est le même que celui des 'techno-progressistes' actuels : « la régénération de l'humanité vers une classe d'êtres très supérieurs,

dotés de plaisirs, savoirs et pouvoirs supérieurs » (118). Etzler n'oublie pas enfin de souligner le fait que les Etats-Unis sont les mieux placés pour mener à bien ses projets, de par leur nature démocratique ainsi que grâce aux immenses terres contenues dans l'ouest et pouvant accueillir « plus de cent millions d'hommes » (II, 1)<sup>29</sup>.

On voit donc comment la vision utopique d'Etzler fait écho à l'enthousiasme de l'époque pour le progrès technologique. Néanmoins, de par ses dimensions, son ambition démiurgique, sa mise en avant de l'omnipotence technologique et son caractère à la fois imaginaire et concret, dans la plus pure tradition utopiste, Etzler inaugure l'ère des utopies technologiques modernes. Il annonce les rêves transhumanistes d'aujourd'hui, celui d'un homme sublimé par la technologie et transformé en une nouvelle divinité, même si l'on en est pas encore tout à fait à fantasmer les modifications du corps humain : « L'homme est aussi puissant qu'un dieu – il peut changer la face du monde s'il le veut – il est le seigneur des gigantesques pouvoirs de la nature » (II, 47). L'humanité, pour Etzler, sera bientôt radicalement transformée par ses technologies, et même lui est à court de mots pour décrire l'imminente transformation : « Une combinaison de tous les moyens exposés doit alors produire des hommes, si supérieurs à n'importe quel homme aujourd'hui sur terre, que notre langue est à court de mots pour le décrire, ou pour en donner la plus faible idée » (II, 57). Tout le reste – organisation sociale, institutions politiques, religion, etc. – est alors voué à disparaître et n'a pas le droit de cité dans l'œuvre de cet utopiste d'un nouveau genre. Seules les machines sont désormais présentées comme pouvant réellement véhiculer le progrès et instaurer égalité parfaite et opulence généralisée, chacun devenant comme un milliardaire, comme l'écrira l'un des plus célèbres technologues américains du XXe siècle, Buckminster Fuller (Stoll, 142)<sup>30</sup>.

La vision d'Etzler rappelle enfin le discours eschatologique étudié plus haut. Dans son essai *Two Visions of J.A. Etzler. A Revelation of Futurity*, publié par une communauté utopiste anglaise en 1844, il présente ainsi l'utopie à venir comme la volonté divine réalisée par les hommes. Il s'y décrit comme recevant deux visites successives d'un ange, qu'il appelle

---

<sup>29</sup> Etzler n'hésite pourtant pas à présenter les technologies sous un aspect plus menaçant : « les pouvoirs et moyens présentés à vous ici peuvent devenir, dans les mains de la barbarie, une malédiction, un esclavage des nations, et dans les mains de l'intelligence la plus grande bénédiction de l'humanité » (II, 17). Le sublime propre aux technologies prométhéennes semble tel qu'il est même capable de ravager le monde, ce qui souligne encore plus sa puissance phénoménale. Etzler annonce de même une réforme inévitable du capitalisme, et prévoit la mise en place d'une forme technocrate de gouvernement, « sans, toutefois, entrer en contradiction avec la Constitution des Etats-Unis » (II, 18).

<sup>30</sup> Comme l'écrit Etzler : « super-abondance pour tous ; et la richesse devient aussi bon marché que l'eau » (cité dans Stoll, 58).

« Seigneur » (6 et *passim*), qui lui inspire des visions des inventions futures et lui commande de prêcher la bonne parole dans le monde occidental, exhibant ses inventions et produisant ainsi « plus de miracles encore que Moïse » (7). Cherchant à convaincre le lecteur de l'accompagner au Venezuela pour fonder sa communauté utopique, Etzler n'oublie pas de donner de l'Amérique du Sud, un « paradis sauvage » où règne un « été perpétuel » et où la fertile nature attend d'être travaillée, une description digne de Christophe Colomb (7, 13).

Il ne s'agit pas ici de dire qu'Etzler a influé de quelque manière l'imaginaire technologique américain, même si ces efforts rencontrèrent un certain écho. A son arrivée aux Etats-Unis en 1831, il parvient à convaincre des émigrés allemands de fonder une colonie dans l'ouest, projet qui ne mènera à rien<sup>31</sup>, tandis que sa *Tropical Emigration Society* anglaise compte plus de 1500 membres un an après sa fondation en 1844 et que des antennes ont été ouvertes dans plusieurs villes anglaises (Claeys, 362-363). Mais l'aventure vénézuélienne tournera au fiasco et se soldera par la mort de plusieurs dizaines de colons, et le discrédit d'Etzler. Malgré les inlassables efforts de celui-ci, parcourant les Etats-Unis, l'Angleterre, la France, l'Allemagne et la Belgique « comme une sorte d'évangéliste séculaire itinérant prêchant la possibilité d'une nouvelle sorte de Millénium grâce à la raison et aux efforts humains », Etzler échoua à enthousiasmer les foules, et ses efforts pour mettre au point ses formidables machines, tel le *naval automaton*, un navire automatisé propulsé par la force des vagues, ou le *Satellite*, machine agraire devant permettre de défricher et cultiver jusqu'à 20 000 acres de terre, échouent systématiquement (Nydahl, pas de pagination). Mais Etzler annonce surtout la nature des rêves technologiques à venir, et souligne l'émergence et la nature de l'imaginaire technologique.

Comme le remarque Thoreau dans sa critique du *Paradise* d'Etzler, l'ouvrage est un « signe des temps » ; il existe désormais un « transcendantalisme en mécanique de même qu'en éthique », c'est-à-dire que la technologie elle aussi peut être utilisée par l'homme pour transcender sa condition présente, même si Thoreau bien sûr critique l'approche d'Etzler et sa volonté d'adapter le monde à l'homme plutôt que l'homme au monde (Thoreau, 30, 31). Mais comme le souligne Perry Miller, l'imaginaire de l'Amérique du XIXe siècle appartient bien

---

<sup>31</sup> Ce faisant Etzler rompt avec un compatriote qu'il a convaincu de l'accompagner en Amérique pour réaliser ses projets, John Augustus Roebling, lui-même un ingénieur, qui devait par la suite élaborer le *Brooklyn Bridge*, inauguré en 1883 et comme on le verra grand symbole du merveilleux technologique moderne. Ainsi que le remarque Alan Trachtenberg, malgré le désenchantement ultérieur de Roebling, « les deux hommes partageaient un idéal, dérivé en grande partie de Hegel, d'un nouveau monde dans lequel l'homme serait enfin le maître de la nature et se libérerait de l'irrationalité de l'histoire », Hegel ayant aidé à convaincre ces deux ingénieurs allemands que l'Amérique était la terre du futur (44-48).

plus à l'utopisme technologique d'Etzler qu'au retour à la nature de *Walden* : « Tandis que les gadgets se multipliaient [...] l'intellect de la République fut de plus en plus saisi par la gloire et le frisson de la transformation technologique » (1979, 197-198)<sup>32</sup>.

#### b). De l'utopie à la science-fiction

Les utopies technologiques ultérieures devaient dès lors adopter le modèle proposé par Etzler : le lecteur/auditeur/spectateur se tient sur le palier de l'utopie technologique, un monde futur dont la perfection est attestée par le caractère sublime du paysage urbain et technologique qu'on lui représente, par la quantité des incroyables machines offertes à son regard et le caractère physique et intellectuel quasi-divin des hommes de l'avenir. Ce sont là les trois grands centres d'intérêt de l'utopie 'revue et corrigée' par le rêve technologique, passant du général au particulier et tâchant de transmettre au lecteur le caractère sublime (terme sur lequel nous reviendrons) de la cité du futur, de ses constructions et de tous les appareils et machines mis à la disposition des hommes de l'avenir. De nombreux films de science-fiction procèdent de la même façon, 'plongeant' littéralement dès leurs premières images le spectateur dans un monde futur au panorama urbain et aux machines esthétiquement très proches des utopies technologiques, et utilisant leur intrigue pour faire visiter au protagoniste et au spectateur le monde du futur, même si comme on le verra, peut-être parce que l'utopie s'est le plus souvent transformée aujourd'hui en dystopie, la traditionnelle visite-guidée d'Utopia cède fréquemment la place à une course-poursuite urbaine. Mais le but reste le même : montrer le plus de facettes possibles du monde miroir, et utiliser toutes les potentialités de l'intrigue et de ses protagonistes pour refléter et illustrer un peu plus les caractéristiques, utopiques ou dystopiques, de ce monde spéculaire. De même, le futur décrit par ces utopies et ces films reste néanmoins reconnaissable et presque familier par ses nombreux points de convergence avec l'époque contemporaine, invariables qui permettent de proposer au spectateur un avenir à la fois grandiose et rassurant : tout sera différent, mais tout sera similaire, quantitativement meilleur plutôt que qualitativement différent, paradoxe qui s'applique encore pleinement aux techno-utopistes contemporains.

---

<sup>32</sup> Malgré ses échecs, Etzler réussit tout de même à convaincre et à engager financièrement suffisamment de personnes, en Angleterre et aux Etats-Unis, pour paraître un peu plus qu'une voix prêchant dans le désert. Etzler n'est pas tant « une synecdoque de l'Amérique des années 1830 et 1840 », comme l'écrit Patrick Browtownin, que le signe qu'il est désormais concevable à cette époque que les machines puissent elles-mêmes accomplir les rêves démiurgiques et investir les schémas millénaristes ou utopistes (cité dans Nydahl, pas de pagination).

Etant donné l'adéquation et la concomitance, signalées par l'œuvre d'Etzler, entre développements technologiques réels et leurs contreparties imaginaires, il n'est dès lors pas surprenant de voir l'accélération du développement économique, industriel et technologique de l'Amérique du tournant du XXe siècle s'accompagner de la floraison de ce que nous appelons, à la suite de Howard P. Segal, l'utopisme technologique (« technological utopianism », 2005, *passim*), utopisme à la fois littéraire et extra-littéraire<sup>33</sup>. Là où Etzler avait été une voix isolée, le phénomène utopiste se multiplie subitement, et bientôt les machines et inventions fictives sont partout, transformant l'Amérique de l'avenir en un véritable paradis technologique. Les années 1880 et 1890 en particulier voient la publication d'une centaine de textes, romans, nouvelles ou pamphlets utilisant le genre utopiste pour mettre en scène les maux de l'Amérique contemporaine et avancer leurs diverses solutions<sup>34</sup>.

Les utopies technologiques ne sont alors qu'une partie d'un phénomène littéraire utopiste beaucoup plus vaste en lien direct avec le développement économique et politique du pays et les déséquilibres et mutations sociales qu'il entraîne. Le pays se développe et s'enrichit comme jamais auparavant, tandis que la pauvreté et les inégalités sociales se creusent, un constat résumé par Henry George dans un best-seller au titre révélateur, *Progress and Poverty*

---

<sup>33</sup> Le train reste l'icône centrale de cette phase de développement économique, même s'il sera bientôt considéré sous un jour beaucoup moins positif que par le passé par le grand public : la première ligne transcontinentale est inaugurée en 1869, le paysage économique est dominé par les grandes compagnies de chemin de fer, tandis que les tramways et métros font leur apparition dans les grandes métropoles. Le téléphone, inventé par l'Américain Alexander Graham Bell, fait son apparition en 1876, tandis que la 'fée électricité' commence également à entrer dans le quotidien de l'Amérique (New York adopte l'éclairage électrique en 1880). Thomas Edison invente le phonographe (1877), l'ampoule électrique (1879), avant d'être crédité par l'Amérique pour l'invention du cinéma dans les années 1890. Dans le même temps l'acier permet la réalisation d'immenses ouvrages architecturaux qui deviendront bientôt emblématiques de l'époque, les premiers gratte-ciel et gigantesques ponts suspendus commençant à apparaître (le *Brooklyn Bridge* notamment). Le premier zeppelin vole en 1900, l'avion des frères Wright en 1903 et bientôt les premières automobiles d'Henry Ford apparaissent sur les routes (Clareson, 7-9). Autant d'inventions centrales à la modernité et qui sont le fait, du moins dans l'imaginaire américain, de compatriotes, ce qui contribuera bientôt à faire de l'inventeur et de l'ingénieur le nouvel héros national. Comme le souligne Cecilia Tichi, « l'ingénieur devint un symbole américain vital entre les années 1890 et les années vingt. [...] Il était le visage humain de la technologie [...] il représentait le pouvoir de la civilisation » (99). On a vu que le phénomène peut déjà s'observer avec Franklin et Rittenhouse, mais il gagne une nouvelle dimension à la fin du XIXe siècle, du fait notamment de l'apparition de l'industrie culturelle de masse à la même époque, et atteint son apogée, comme le souligne Tichi, avec l'élection de l'ingénieur (et multimillionnaire) Herbert Hoover à la Maison Blanche en 1928, grâce notamment à une campagne jouant à plein sur l'image de l'ingénieur (169-170). I. F. Clarke quant à lui souligne l'héroïsation du scientifique et de l'inventeur dans la fiction de l'époque, aux Etats-Unis comme en Europe (cf. note 33). Il paraît logique de voir alors Edison devenir le protagoniste de romans de science-fiction, comme dans *Edison's Conquest of Mars*, de Garrett P. Serviss (1898), suite américaine non-autorisée du *War of the Worlds* de Wells, dans lequel Edison, grâce à une profusion d'inventions imaginaires, permet l'invasion américaine de Mars.

<sup>34</sup> Roemer en comptabilise, pour la période 1888-1900, « un minimum de 160 [...], probablement beaucoup plus » (3), tandis que John Kasson dénombre plus de 150 romans utopiques et dystopiques (189).

(1879)<sup>35</sup>. Les machines industrielles et de transport, au cœur du développement du pays et des luttes sociales, représentent alors pour les utopistes un enjeu considérable, dans la mesure où c'est le contrôle des moyens de production, comme l'écriront Marx et Engels, qui est bientôt vu comme l'enjeu de la bataille sociale. Tenues pour de simples instruments éthiquement neutres en elles-mêmes, les machines et inventions sont ainsi rarement rendues responsables des inégalités, les grands cartels et les capitaines d'industrie aux commandes de pans entiers de l'économie étant systématiquement pointés du doigt. Dans le même temps le tournant du siècle voit l'apparition du *Progressive Movement*, terme utilisé aujourd'hui pour désigner la multiplication de campagnes réformatrices se vouant à améliorer les conditions sociales du pays et l'état de la démocratie américaine (conditions de vie urbaine, lutte contre la corruption, contrôle législatif des grandes entreprises et des trusts, salaires minimum, retraites, protection de l'environnement, interdiction de l'alcool, réformes électorales et droit de vote pour les femmes, etc.). Une grande partie des utopies littéraires publiées à l'époque problématisent ces revendications et mettent souvent en scène un monde futur parfait car réformé par les Progressistes, même s'il existe également, comme Jean Pfaelzer notamment le souligne, des utopies « conservatrices », ainsi que des dystopies « satiriques » visant à combattre le progressisme (vécu très souvent comme une forme de socialisme) de leurs adversaires (Pfaelzer, 7, chap. 4)<sup>36</sup>.

Kenneth M. Roemer quant à lui remarque ainsi que ces fictions ne sont le plus souvent que l'enveloppe d'un texte explicitement didactique et militant<sup>37</sup>, en faisant un « utopisme pratique » dédié à réformer la société. Il relie de même l'utopie au *Progressive Movement* de l'époque, même si, comme le souligne Segal de l'utopisme technologique, la plupart des techno-utopistes ne se connaissent pas et n'ont jamais formé, tout du moins jusqu'au mouvement technocrate des années trente, de mouvement organisé (Roemer, 3 ; Segal, 2005, 3)<sup>38</sup>. La plupart des utopies de l'époque ne prennent pas le progrès technologique comme sujet

---

<sup>35</sup> Critique qui n'empêche cependant pas l'auteur de conclure son ouvrage sur une vision de la société utopique future, « l'Age d'Or [...] la cité de Dieu sur la terre » (cité dans Tichi, 114).

<sup>36</sup> L'existence d'utopies conservatrices, ou (économiquement) 'libérales', vient alors rappeler cette remarque de Bronislaw Baczko, soulignant que « le même mode de discours utopique est utilisé pour véhiculer des visions utopiques socialement, voire politiquement opposées » (206, note 88) (cf. aussi notes 44 et 49).

<sup>37</sup> Ce qui rappelle la remarque de William Bainbridge, pour qui la science-fiction relèverait d'une pédagogie de la science, la SF étant pour lui une « pilule enrobée de sucre » (« a sugar-coated pill ») permettant au lecteur de mieux s'approprier les faits scientifiques (cité dans Mather, 564). C'est-à-dire qu'utopie et SF se recouperaient dans la mesure où tous deux auraient une vocation pédagogique et didactique, voire partisane, idée sur laquelle nous reviendrons en 2.2.

<sup>38</sup> L'utopie la plus célèbre de l'époque, *Looking Backward*, d'Edward Bellamy (1888), « un des plus importants best-sellers du XIXe siècle », provoque la création d'un parti politique national, *The Nationalist Party*, se vouant



principal de leurs intrigues ou de leurs programmes, se focalisant plutôt sur les relations socio-économiques mouvementées du *Gilded Age* et les réformes défendues par le *Progressive Movement*. Néanmoins, la technologie est désormais trop répandue pour pouvoir être ignorée, et les machines industrielles et autres inventions sont au cœur du débat politique. C'est pourquoi « les avancées technologiques étaient nécessaires à l'utopie ; leurs effets étaient les mêmes que ceux créés par de nouveaux systèmes économiques », c'est-à-dire qu'aucune utopie, à tendance socialiste, progressiste ou 'conservatrice', ne peut alors se passer du progrès technologique, tant celui-ci est désormais identifié à l'avenir et au progrès national (Roemer, 111). Et si la plupart des utopistes étudiés par Roemer reconnaissent que la machine est en elle-même neutre et qu'elle peut avoir des effets aussi bien bénéfiques que catastrophiques et oppressifs, ils l'utilisent la plupart du temps à des fins positives, la machine garantissant à nouveau confort et loisirs, favorisant la famille et la pratique de la religion et permettant de combler à moindres frais le fossé séparant pauvres et riches (id., 111-114).

De nombreux textes utopistes mettent ainsi en scène des véhicules futuristes, sous-marins, automobiles ou aéronefs, pour réaliser notamment le mariage tant désiré entre ville et campagne et permettre à leurs protagonistes de vivre dans les deux univers, quand ils n'imaginent pas des cités 'vertes', heureux hybrides entre univers urbain et naturel, comme Bellamy dans *Looking Backward* (chap. 3, 18 ; cf. Clareson, 107-112). Comme dans ce roman également, des instruments de communication futuristes, ancêtres imaginaires du téléphone, de la télévision et de la radio, sont représentés comme foncièrement démocratiques, ces appareils permettant au plus grand nombre d'avoir par exemple accès aux pièces de théâtre et opéras autrefois réservés à l'élite des grandes villes, donnant ainsi aux utopistes « une deuxième chance d'établir une démocratie jeffersonienne », c'est-à-dire privilégiant l'individu, la décentralisation, l'extension du savoir et de la raison et ainsi la vertu républicaine (Pfaelzer, 116).

La principale spécificité américaine de cet imaginaire technologique, comme le souligne notamment Kenneth M. Roemer, ainsi que Thomas D. Clareson dans son étude des débuts de la SF américaine, est donc qu'il se caractérise par une prépondérance et une immense popularité du genre utopiste. Cet utopisme littéraire (et encore parfois extra-littéraire) ne trouve de parallèle dans aucun autre pays de l'époque et fait ce que Baczkó appelle (en parlant du XVIII<sup>e</sup> siècle) une « période chaude » dans l'histoire des utopies, tant par le nombre que

---

à réaliser l'utopie décrite par Bellamy. Le parti fera long feu mais suscite des lois réformatrices dans plusieurs Etats et influencera les partis Populistes et Démocrates (Roemer, 2-3).

par la diversité idéologique de ces utopies (Clareson, 103 ; Roemer, 2-3 ; Baczko, 37). Dans un contexte social et politique difficile marqué par la multiplication des grèves, manifestations et répressions sanglantes, où socialisme et communisme semblent, au choix, menacer de détruire ou au contraire promettre la rédemption des institutions républicaines, les utopistes progressistes promettent un nouveau départ, la régénération et la seconde fondation du pays, sur des bases cette fois réellement pérennes et justes et en adéquation avec les valeurs des Pères fondateurs et la Déclaration d'Indépendance. Et la plupart de ces utopies, à des degrés certes variables, représentent la technologie comme rendant possible cette seconde fondation, le nouveau monde que sera, que doit être, le XXe siècle qui approche. Le 'mythe' américain du nouveau départ et du nouvel Adam se voit ainsi lui aussi régénéré par la machine et le progrès technologique.

Howard P. Segal décrit spécifiquement les utopies technologiques du tournant du siècle, en se concentrant sur les ouvrages de vingt-cinq techno-utopistes publiés entre 1883 et 1933, tant les romans utopistes que les textes et manifestes des Technocrates des années trente. Il démontre ainsi à quel point l'utopie technologique figure au cœur de l'imaginaire américain de l'époque. Cette nouvelle utopie se caractérise par la prépondérance esthétique, thématique et même éthique des machines et par l'organisation scientifique de la société. La traditionnelle visite de la société utopiste à laquelle procède un narrateur souvent homodiégétique concerne ici avant tout la description des machines et technologies sous-tendant la société du futur, ainsi que ses sublimes structures et véhicules de transport, le confort matériel et intellectuel dans lequel vivent les Américains de l'avenir et les 'améliorations' souvent apportées au globe terrestre. L'un d'eux imagine, par exemple, le pompage des eaux du pôle nord vers le pôle sud afin de redresser l'axe terrestre et permettre ainsi des saisons inchangées partout sur le globe toute l'année<sup>39</sup>.

Ces techno-utopistes expriment, comme l'écrit Segal, « un point de vue progressivement adopté par une part croissante, peut-être une majorité, d'Américains, durant ces cinquante années : la croyance en l'inévitabilité du progrès et dans la nature technologique de ce progrès », ces utopistes assimilant le progrès technologique à l'utopie à venir (2005, 1). Néanmoins comme Segal le remarque lui-même, on peut remonter jusqu'à Etzler pour trouver la première expression de ce nouvel utopisme, et l'on peut avancer jusqu'en 1969 et le *Utopia or Oblivion* de Buckminster Fuller comme expression de cette forme utopiste. On a vu que les

---

<sup>39</sup> John Jacob Astor IV, *Journey in Other Worlds* (1894).

utopies ‘généralistes’ utilisent également la technologie comme élément positif, et semblent prendre pour acquis que l’avenir sera marqué par un progrès technologique encore plus marqué que par le passé. Mais là où les utopistes étudiés par Roemer tentent de réconcilier le progrès technologique et économique d’un côté avec le progrès social de l’autre, et font du premier le moyen d’accéder au second, voire simplement le marqueur de la révolution sociale (la technologie est désormais utilisée à des fins positives parce que la Révolution a eu lieu, et non l’inverse), les techno-utopistes au contraire se focalisent quasi-exclusivement sur la technologie. Dans le sillage d’Etzler, ils expliquent que seuls de nouveaux progrès technologiques seront à même de résoudre les difficultés présentes, y compris les difficultés créées par la technologie elle-même. L’hypothèse qui sous-tend ces utopies, comme chez Etzler, est que le progrès technologique est appelé à créer une société d’abondance où tous les produits de consommation seront facilement accessibles, les utopistes se servant de cet argument pour balayer les grandes controverses du *Gilded Age* et l’affrontement entre libéralisme économique et socialisme. Peu importe, disent les utopistes, la technologie permettra de toute façon de supprimer peu ou prou le travail, tout le monde aura accès facilement et rapidement à tous les produits et tous les loisirs possibles, l’argent et le capitalisme eux-mêmes étant appelés à plus ou moins disparaître, ce qu’Etzler déjà prédisait. On comprend que dans un monde où l’or et les diamants peuvent être artificiellement créés via la future technologie atomique pour un coût dérisoire, comme dans *The World Set Free* de H. G. Wells (1914), les problématiques économiques et sociales de l’époque puissent paraître aux techno-utopistes de moindre importance. Une pensée similaire sous-tend aujourd’hui les nanotechnologies, souvent représentées comme permettant de créer n’importe quel matériau ou article de consommation à partir de quelques atomes, appelées ainsi à révolutionner le monde. L’égalité entre concitoyens, grand objectif des utopistes de l’époque, sera donc garantie par les futures machines, qui bientôt rendront obsolètes toutes les questions sociales et économiques.

Ni capitaliste ni socialiste, le gouvernement du futur sera certes collectiviste mais surtout technocrate, mot qui semble apparaître dans les années 1880, et Segal montre bien la solution de continuité entre les premières utopies technologiques de cette même décennie et le mouvement technocrate des années trente (Segal, 1996, xiii)<sup>40</sup>. Il est en outre intéressant de

---

<sup>40</sup> On peut toutefois regretter que Segal n’aborde pas le thème de l’eugénisme, figurant pourtant au programme de nombreux ‘progressistes’ et apparaissant dans plusieurs utopies technologiques, comme en témoignent fugitivement Pfaelzer (102) et Roemer (70, 80-81, 115). On trouve notamment des propositions eugénistes dans

constater que l'on retrouve parmi ces techno-utopistes (à la différence des utopistes 'généralistes') des inventeurs et/ou hommes d'affaires millionnaires, tel John Jacob Astor IV, qui publie en 1894 *A Journey in Other Worlds*, ou King Camp Gillette (inventeur du rasoir éponyme) qui publie *The Human Drift* (1894), dans lequel il imagine la population des États-Unis vivant dans une unique grandiose cité, Metropolis, alimentée en énergie par les Chutes du Niagara, puis *The World Corporation* (1910), qui défend l'idéal technocrate et cosmopolite.

L'utilisation par l'utopie du progrès scientifique ou technologique n'est pas tout à fait nouvelle<sup>41</sup>. Néanmoins jamais auparavant n'étaient apparus autant d'ouvrages utopistes durant la même période et surtout faisant un usage aussi spectaculaire et central des technologies et des machines. Celles-ci sont représentées transformant la société pour le meilleur, dans la mesure où ces machines fantasmatiques ont un impact sur les dimensions économiques, politiques, morales et sociales du monde à venir. De même, jamais un pays ne s'était autant distingué dans le registre utopiste en une période aussi ramassée, ce qui fait dire à Roemer, parlant des années 1890, que « pendant une décennie, le roman utopiste fut peut-être le type de littérature le plus lu en Amérique » (3). Les questions sociales, mais aussi peut-être la proximité d'un nouveau siècle, stimule ainsi l'imagination utopiste du pays. L'émergence de l'utopie technologique représente ainsi un nouveau palier franchi dans l'imaginaire technologique américain, et l'apogée logique de l'imaginaire en train de se former depuis les années 1830. Le progrès technologique n'est plus seulement considéré comme le signe de la grâce divine ou de la gloire de la nation, ou comme un simple garant de confort et de loisirs, mais bien comme l'agent principal, voire unique, du progrès. Pour la première fois des auteurs donnent une vue d'ensemble et relativement détaillée de ce à quoi ressemblera l'Amérique et le monde technologisé de demain. Machines et inventions, autrefois périphériques aux

---

un article techno-utopiste paru dans *Cosmopolitan* en 1908 et au titre révélateur : *Man's Machine-Made Millennium* (cf. bibliographie).

<sup>41</sup> Francis Bacon avec son *New Atlantis* (1626), comme le souligne notamment Raymond Trousson, est le premier à mettre l'accent sur la recherche scientifique mais aussi, et peut-être surtout, sur le progrès technologique comme fondement et valeur dominante de la société moderne idéale, rejoignant également les utopies technologiques du XIXe dans la mesure où il y imagine un gouvernement plus ou moins technocrate (Trousson, 2003, 43-55). Comme le remarque encore Trousson, l'introduction au sein d'Utopia du progrès technologique s'accompagne d'un « nouveau paysage mental, où la technique relaie la grâce et le salut dans la conception du destin humain » (id., 55). Surtout, l'utopie de Bacon se fonde « non sur une perfection atteinte une fois pour toutes, mais sur la confiance en un progrès soumis certes à bien des vicissitudes, mais indéfiniment en marche » (ibid.). Cette introduction d'un progrès technologique indéfini, paradoxe flagrant pour une société supposément parfaite, n'est autre que la valeur centrale de la science-fiction, du moins dans son versant 'classique' (jusqu'aux années soixante). Bacon diverge de More en cela que sa société imaginaire n'a pas atteint son stade ultime de perfection, mais qu'elle est tout de même basée sur une organisation sociale et politique idéale (cf. aussi note 48).

discours providentiels et millénaristes, sont donc désormais fermement ancrés dans l’imaginaire utopiste. Et comme chez les millénaristes, les machines sont représentées comme l’agent de la gloire mondiale américaine : les Etats-Unis ont l’avantage, pour Astor, d’immenses ressources naturelles (et de très bas impôts), sont ainsi représentés par lui comme ayant annexé, à leur demande, l’ensemble de l’Amérique du Nord et du Sud, les autres ‘races’ s’éteignant d’elles-mêmes et cédant la place aux Anglophones (Astor, 92-101). Dans le roman d’Ignatius Donnelly, *Caesar’s Column* (un des plus populaires de l’époque), publié en 1890, l’Afrique est la nouvelle Frontière, et comme chez Astor la langue anglaise est en passe de devenir la langue universelle grâce à l’agrandissement parallèle de l’empire colonial britannique (Saxton, 227)<sup>42</sup>.

Toutes les techno-utopies de l’époque, et même toutes les utopies, progressistes ou conservatrices, sont donc remarquablement similaires dans leur vision et leur approbation de la nature technologique de l’utopie<sup>43</sup>. Elles extrapolent à partir des innovations contemporaines pour imaginer le monde de demain, imaginant de sublimes cités de l’avenir, souvent le New York de l’an 2000, la ville connaissant à l’époque un immense essor économique et démographique. Cette New York fantasmatique est le plus souvent constituée d’innombrables et gigantesques gratte-ciel reliés par de multiples passerelles permettant la circulation de millions de piétons, automobiles ou trains, et parmi lesquelles circulent des essaims d’aéronefs, une vision rendue célèbre au cinéma par le *Metropolis* de Fritz Lang (ce dernier s’étant inspiré de *Lower Manhattan* et de ses tours pour le visuel de sa cité ;

---

<sup>42</sup> On assiste dans le même temps à l’apparition d’un nouveau genre, les guerres du futur, inauguré en 1871 par l’anglais George Tomkins Chesney avec *The Battle of Dorking*, récit de l’invasion future de l’Angleterre par l’Allemagne, genre qui fait dès lors l’objet d’un grand engouement en Europe et aux Etats-Unis entre 1871 et 1914. Le genre, qui met souvent en scène de nouvelles technologies de guerre extrapolant sur la recherche en cours (aéronefs, sous-marins, divers engins blindés, mais aussi guerre bactériologique), fait écho aux tensions internationales de l’époque, et tend à montrer une fois de plus à quel point la (proto-)science-fiction peut entretenir de liens avec la réalité et les préoccupations et angoisses collectives contemporaines. Avec l’utopie technologique, la guerre du futur contribue ainsi à imposer le topos du futur et à élaborer le genre qui sera bientôt appelé « science-fiction » (Clarke, 1997). *The War of the Worlds* (1898), *The Land Ironclads* (1903) et *The War in the Air* (1908), de H.G. Wells, rappellent dans une grande mesure le genre inauguré par Chesney. Comme le remarque Clarke, ces écrits sont aussi l’occasion, en Amérique comme en Europe, de glorifier le scientifique, l’ingénieur et l’inventeur, même s’il arrive occasionnellement qu’ils soient décrits sous un jour plus négatif. On peut appréhender *The World Set Free* (1914), à nouveau de H.G. Wells, comme la synthèse de la guerre du futur (cette fois-ci atomique) et de l’utopie technologique (et même en partie de la dystopie, cf. *infra*), dont Wells est l’un des rares représentants non-américains. On peut enfin voir dans ces textes la genèse du genre post-cataclysmique, qui avec la guerre du futur et l’utopie technologique constituera une part importante de la SF américaine au XXe siècle, jusque dans les films du corpus.

<sup>43</sup> Pfaelzer remarque que seules les quelques utopies pastorales de l’époque (abordées plus bas) proposent une vision réellement critique et alternative à l’utopie technologique (19).

Bachmann, in Minden & Bachmann, 4)<sup>44</sup>. Et la plupart du temps ces utopies font la part belle à une nouvelle forme d'énergie, l'électricité, « ce fluide presque omnipotent » qui désormais « fait tout le travail » (Astor, 86). Présentée comme propre, silencieuse et sans danger (les « moteurs électriques » sont « sans fumée et sans bruit », Donnelly, 36), l'électricité est produite, comme chez Etzler, par le contrôle des forces naturelles (le soleil et le vent chez Astor).

Enfin la dynamite, inventée en 1866, est souvent présentée comme une invention formidable dans la mesure où elle permet d'aménager le milieu naturel, de pêcher en eaux profondes ou même de chasser le gros gibier (comme chez Astor, qui imagine ses héros explorer le monde préhistorique, et la nouvelle Frontière, à la surface de Jupiter, chassant à coups de dynamite). Elle permet surtout la paix mondiale (sous l'égide de la puissance technologique et morale de l'avenir, les Etats-Unis), puisqu'il serait folie de continuer à faire la guerre avec une arme aussi meurtrière<sup>45</sup>. L'aviation elle aussi suscite des rêves utopistes. Winner cite ainsi Henry Woodhouse, éditeur d'un célèbre magazine d'aviation de l'époque, dans lequel ce dernier parle de l'avènement, grâce à l'avion, d'une « nouvelle période dans les relations humaines », provoquées par la prise de conscience que toute l'humanité partage le même ciel et est désormais unie par ce moyen de locomotion révolutionnaire, une « révolution sociale pacifique » (2004, 35).

On voit donc comment certaines technologies en particulier peuvent stimuler l'imagination des contemporains et constituer la base de l'utopie à venir, visions qui se définissent par extrapolation du présent et comme réponses et solutions au présent. Les maux contemporains

---

<sup>44</sup>La presse de l'époque se fait aussi souvent l'écho de ces visions futuristes, publiant des dessins des cités de l'avenir et popularisant une première représentation visuelle du New York du futur si proche de celle de *Metropolis* qu'il paraît étonnant que Lang ou d'autres membres de l'équipe de tournage n'en ait pas eu connaissance. Cf. par exemple les dessins réalisés pour la presse New Yorkaise par Moses King en 1908-1909 (*King's Dream of New York*), ainsi que le *New York City as it Will be in 1999*, de Louis Bidermann (1900), <[http://www.skyscraper.org/EXHIBITIONS/FUTURE\\_CITY/NEW\\_YORK\\_MODERN/walkthrough\\_1900.php](http://www.skyscraper.org/EXHIBITIONS/FUTURE_CITY/NEW_YORK_MODERN/walkthrough_1900.php)>, dernière mise à jour le 16/10/2007, dernier accès le 29/07/2010 ; ou encore les illustrations accompagnant *Man's Machine-Made Millennium* (cf. bibliographie). A nouveau Astor et Donnelly ne font pas exception, Astor décrivant une New York de 14,5 million d'habitants, des parcs étant néanmoins disséminés de façon continue dans toute la ville (102-103) et Donnelly des rues abandonnées aux paisibles piétons, les autres véhicules utilisant les passerelles aériennes ou les airs. Les rues y sont couvertes et la cité abrite des magasins souterrains comme chez Bellamy (Donnelly, chap.1, *The Wonderful City*).

<sup>45</sup> Astor explique ainsi en 1894 que l'invention de nouveaux puissants explosifs et de « machines volantes » auraient pu exterminer la race humaine toute entière, « si bien que la 'Grande Guerre', si longtemps attendue, n'eut jamais lieu » (90-91). H.G. Wells, s'il est l'un des rares non-Américains à écrire des utopies technologiques, représente toutefois une image de l'avenir nettement plus sombre que ses homologues américains, imaginant toujours un conflit armé mondial et la quasi-destruction de la civilisation comme prélude à la reconstruction utopiste et à l'avènement de la technocratie planétaire. La science et la technologie sont capables du meilleur comme du pire, et Wells n'est pas toujours certain de la direction qu'empruntera l'humanité. En cela Wells annonce assez bien la SF du XXe siècle.

(conditions de vie urbaines) et traditionnels (la guerre), seront solutionnés par de formidables inventions américaines, tandis que le confort quotidien sera encore accru, que les institutions traditionnelles, comme la famille nucléaire et la religion chrétienne, seront maintenues et même renforcées, et que l'homme pourra plus encore maîtriser et modifier la planète, et se lancer dans l'exploration de l'univers<sup>46</sup>. Le même phénomène allait se reproduire, dans une certaine mesure, dans les années cinquante avec l'énergie atomique, et à partir des années quatre-vingt avec les NBIC, même si l'on verra que les changements d'époque et de mentalité impliquent fatalement des modifications dans la nature des utopies technologiques, notamment la disparition presque complète de la rhétorique impérialiste<sup>47</sup>.

On voit donc émerger en filigrane, à travers ce bref aperçu de l'utopie technologique, le genre bientôt qualifié de « science-fiction ». La solution de continuité entre les deux genres est telle qu'il est parfois difficile de décider à quel genre précisément appartient tel ou tel texte. Le *Journey in Other Worlds* d'Astor, identifié par Segal comme une utopie technologique, décrit comme son titre l'indique le premier voyage spatial et l'exploration de Jupiter et Saturne, et seuls deux chapitres se consacrent à décrire le monde de l'an 2000 et s'apparentent plus clairement au genre utopiste (livre 1, chap. 4 et 5). A l'inverse, le roman *Ralph 124C 41 +* (1911), classé par tous les spécialistes comme appartenant à la science-fiction, et dont l'auteur n'est autre que l'inventeur du terme même de « science fiction » (1929) et éditeur des premières revues spécialisées du genre, Hugo Gernsback, s'apparente pourtant dans une large mesure à l'utopie technologique. Le narrateur y utilise ainsi de longs passages à décrire le New York de l'an 2660, ses immenses tours et passerelles pour automobiles et piétons, ses innombrables aéronefs, le tunnel percé à travers la croûte terrestre qui relie New-York à Brest,

---

<sup>46</sup>Malgré la nature réformatrice et 'progressiste' de nombreuses de ces utopies, la plupart restent très conservatrices dans leur vision de l'ordre social parfait, embrassent l'impérialisme américain et l'acculturation des minorités du pays, et en appellent très souvent aux valeurs chrétiennes, notamment. Ainsi que le souligne Segal, « la différence entre leurs utopies et le présent n'était pas qualitative mais quantitative : ils grossissaient ce qu'ils considéraient comme la tendance principale de leur époque et prédisaient l'avancée et la diffusion de plus en plus rapide de la technologie », en faisant la panacée aux inégalités sociales et le moyen de remplir enfin les promesses de la génération révolutionnaire (Segal, 2005, 21). Si l'on ne peut donc nier le caractère réformateur du *Progressive Movement* comme des techno-utopistes, la technologie apparaît souvent comme un moyen commode de contourner des problématiques économiques ou politiques moins consensuelles. Il faut toutefois remarquer que ce sont avant tout les utopies conservatrices qui mettent en scène des aventures spatiales et l'exploration et la colonisation d'autres planètes (ce qui sera bientôt qualifié en science-fiction de *space opera*), les utopies progressistes, comme celle de Bellamy, insistant plutôt sur la fin de l'échappatoire colonialiste et donc sur le besoin de réforme sociale.

<sup>47</sup> La confiance illimitée que place Astor dans le progrès scientifique et technologique, faisant des ingénieurs (et des entrepreneurs) les héros de ses aventures spatiales, est particulièrement ironique lorsque l'on considère les circonstances de sa mort, à bord du *Titanic*.

toutes les applications de l'électricité créées en captant les rayons solaires (« Tout est beaucoup mieux aujourd'hui, avec l'électricité qui fait tout le travail », 45), etc.<sup>48</sup>

Quant au premier *feature film* hollywoodien identifié par la plupart des critiques aujourd'hui comme appartenant à la science-fiction, *Just Imagine* (1930), il relève également clairement de l'utopie technologique : il utilise un procédé narratif similaire à cette dernière (un homme perd conscience en 1930 et se réveille en 1980), puis transpose fidèlement à l'écran la vision du New York futur des techno-utopistes (et s'inspirant sans doute beaucoup des décors et du visuel de *Metropolis*, sorti trois ans auparavant), avant d'arborer à peu près les mêmes inventions (aéronefs privés, vidéophone, portes automatiques, nourriture lyophilisée, etc.). Les habitants du futur quant à eux, comme chez Gernsback, portent un numéro, signe du haut degré de scientificité du monde de demain, et les héros partent dans la première fusée spatiale explorer Mars et affronter ses sauvages habitants (cf. aussi 2.3)<sup>49</sup>.

Le tournant du XXe siècle présente le dernier intérêt qu'il est témoin de l'apparition des premières expressions de ce qui sera bientôt qualifié de dystopie futuriste, c'est-à-dire l'inverse de l'utopie futuriste et la représentation d'un avenir cauchemardesque plutôt qu'idéal, genre aujourd'hui prédominant à Hollywood et signe supplémentaire que l'imaginaire technologique arrive alors à maturité<sup>50</sup>. Mais si ces premières dystopies posent

---

<sup>48</sup> Le roman est d'autant plus intéressant qu'on peut observer dans ses pages la transition qui s'opère entre le genre utopiste et la science-fiction. Le genre utopiste se caractérise souvent par une visite guidée du monde utopique et essentiellement un dialogue entre le visiteur et son ou ses guides, afin de décrire et d'expliquer en quoi et comment ce monde spéculaire est meilleur. La science-fiction emprunte à l'utopie technologique la société hyper-technologique du futur en y ajoutant ses propres tropes, par exemple, dans le cas de *Ralph*, l'exploration spatiale et la présence d'extraterrestres. Une différence majeure entre les deux genres est le statisme nécessaire de la société utopiste parfaite (*Utopia* étant par essence parfaite, le Progrès n'y a plus cours), tandis que le monde du futur tel qu'il est envisagé par la SF se doit d'être constamment en mouvement, d'explorer les galaxies et de toujours inventer de nouvelles technologies, vivant pour et par une Frontière spatiale et technologique éternelle. H. G. Wells est le premier à mettre en scène l'utopie futuriste dynamique, par opposition à l'utopie statique, et le film britannique qu'il scénariste en 1936, *Things To Come* (adapté d'un de ses propres romans) en est l'illustration parfaite (cf. 2.3). Comme l'écrit Wells lui-même dans *A Modern Utopia* : « L'Utopie du rêveur moderne doit différer en un aspect crucial des Nulle Parts et Utopies imaginées avant que Darwin ne vienne accélérer la pensée du monde. Il s'agissait tous d'Etats parfaits et statiques [...] Mais l'Utopie Moderne ne doit pas être statique mais cinétique, ne doit pas mener à un état permanent mais à un niveau plein d'espoirs menant à une longue série de niveaux supérieurs » (cité dans Bailey, 91). C'est pourquoi Van Herp dans son histoire de la SF distingue l'utopie de l'anticipation : « La cité des anticipateurs n'est jamais achevée, elle est toujours perfectible, elle est un être vivant, un perpétuel devenir » (362).

<sup>49</sup> La bonne humeur du film (qui est aussi une comédie musicale), tranche très nettement avec *Metropolis*, et tend à montrer un peu plus à quel point l'utopisme technologique a pu si longtemps prédominer dans l'imaginaire américain, là où les pays européens tendront à produire plus et plus tôt des visions dystopiques en relation au progrès technologique.

<sup>50</sup> Les spécialistes (Tom Moylan et Fredric Jameson notamment) font souvent le distinguo entre dystopie et contre-utopie, cette dernière étant vue comme une répudiation pure et simple du changement et du progrès et comme représentant ainsi un message profondément conservateur. Ils incluent notamment *1984* de George Orwell dans cette catégorie. On reviendra sur cette différence (principalement en 5.3 et 6.2), mais pour le



déjà les repères et définissent les grandes caractéristiques de toutes les dystopies qui seront produites en Occident au cours du XXe siècle, les Etats-Unis se distinguent par l'absence presque totale du genre dans leur propre production littéraire. Continuant d'investir leur imagination dans le futur du pays, les auteurs américains imaginent des guerres futuristes, contre d'autres nations ou contre des extraterrestres, guerres qui infligent parfois de grands dégâts mais qui sont toujours l'occasion pour l'Amérique de prouver sa résilience et son génie technologique, comme chez Serviss, phénomène que l'on retrouvera dans une grande partie du cinéma de science-fiction hollywoodien des années cinquante. De même, des catastrophes naturelles, telle une comète ou une épidémie, frappent parfois le pays, et sont souvent l'occasion pour les quelques survivants de reconstruire la civilisation, parfois sur des bases utopistes (Clareson, 112-153). Mais jamais la science ou la technologie ne font l'objet de critiques explicites, et Clareson remarque qu'il faut attendre la deuxième partie du XXe siècle pour voir l'émergence dans la fiction américaine des catastrophes d'origine humaine (114)<sup>51</sup>.

Il faut donc déjà se tourner vers l'Angleterre pour trouver les critiques les plus appuyées de la société technologique. E.M. Forster avec sa nouvelle *The Machine Stops* (1908) crée l'archétype de la société urbaine dystopique, ou contre-utopique comme on le verra, que l'on retrouvera tant dans le cinéma de science-fiction hollywoodien ultérieur (cf. 2.3, 5.3 et 6.2). L'humanité du futur y vit dans de gigantesques cités souterraines, chaque individu vivant isolément dans une pièce unique hexagonale comparée à la cellule d'une ruche (1). Les êtres humains ne sortent plus que rarement de leur pièce, leur moindre désir étant instantanément

---

moment nous qualifierons plus simplement toutes les représentations négatives de l'avenir de dystopies (même quand elles se concluent, comme toujours chez Wells, par l'avènement d'Utopia).

<sup>51</sup> Un roman en particulier, *The Last American* (1888), semble pourtant annoncer en partie les intrigues des films post-apocalyptiques. On y voit, dans un lointain futur, des Perses visiter les ruines de la civilisation américaine, notamment New York et une Statue de la Liberté en partie détruite, l'auteur stigmatisant le matérialisme autodestructeur de la société américaine (Clareson, 114-115). On voit donc à nouveau comment la fiction du tournant du XXe siècle, à thématique technologique ou non, annonce et prépare les développements ultérieurs (le cinéma SF des années soixante-dix notamment, cf. 2.3). Il y a là une illustration de cette peur dont nous parlions plus tôt de voir la civilisation américaine suivre les précédents empires et s'effondrer. Au XIXe siècle se développe le genre post-apocalyptique (Mary Shelley, dont le *Frankenstein* est parfois considéré comme le premier texte de SF, en produit une des premières occurrences littéraires, *The Last Man*, en 1827). Une réflexion sur le sens de l'histoire semble s'y poursuivre, établissant la théorie d'un progrès plus ou moins éternel tout en posant la possibilité d'une entropie et d'une décadence universelle, la vision linéaire de l'histoire s'opposant une fois de plus à une vision cyclique du destin des civilisations. Très souvent, comme déjà chez Shelley (où l'humanité périt du fait d'une épidémie mondiale sans doute provoquée par Dieu, et où Shelley convoque explicitement l'imagerie liée à l'Apocalypse de Jean, comme tant de films catastrophes et bel et bien 'post-apocalyptiques' modernes), la mort semble causée par les excès matérialistes et les vices humains. Néanmoins comme dans le cas de la dystopie, ces textes semblent souvent avoir pour but, plutôt que de prévoir une fin inéluctable et de proposer une vision pessimiste de l'histoire humaine, de prévenir le lecteur/spectateur de dangers potentiels, et de montrer ce qui pourrait se produire *si l'on n'y prête pas garde*. C'est le message que l'on retrouve dans de nombreux films catastrophes et post-cataclysmiques contemporains, par ailleurs souvent qualifiés par la critique de films de science-fiction (Clute & Nicholls, 1300-1304). On voit enfin les similarités entre ces deux « périodes chaudes » que sont les années 1880/1890 et 1960/1970.

réalisé via un bouton par « la Machine », qui régit la planète, les êtres humains restant leur vie durant niché dans leur confortable appartement. En communication constante les uns avec les autres via le précurseur d'Internet, les humains en sont venus à vénérer la Machine, la nouvelle Bible s'intitulant « the book of the Machine » (6). Le protagoniste de l'histoire, Kuno, est en rébellion contre l'extrême dépendance et l'abrutissement de l'humanité, et cherchera désespérément à remonter vers la surface, que tous pensent être devenue impropre à la vie. Ce monde hyper-technologique meurt finalement du fait de la panne de la Machine, et l'humanité périt dans des chambres et couloirs plongés dans le noir<sup>52</sup>. Comme l'écrit Brooks Landon, « L'environnement machinique fonctionne de façon métonymique, représentant la technologie, la science, le progrès » (2002, 12). On voit donc comment une vision dystopique qui devient à partir de la fin des années soixante relativement courante dans le cinéma américain de science-fiction (la nouvelle de Forster est ainsi extrêmement proche du *THX-1138* de George Lucas, 1971) prend racine dans l'imaginaire technologique du tournant du XXe siècle. Mais l'on voit aussi que la dystopie technologique, et la critique de l'Age Mécanique, restent peu populaires dans l'Amérique de l'époque, qui continue de préférer la forme utopique<sup>53</sup>.

Une critique très proche de celle de Forster, et à nouveau très influente sur l'imaginaire technologique ultérieur, plus particulièrement au cinéma et dans les films de notre corpus, est l'utopie satirique de l'anglais Samuel Butler, *Erewhon* (1872). Butler y décrit une société utopique qui a décidé de détruire la plupart des machines construites au cours de son histoire, plus particulièrement celles construites depuis 271 ans (138). Comme l'explique le narrateur dans sa lecture de *The Book of the Machines* (chap. XXIII, XXIV et XXV), l'essai qui a convaincu les habitants d'Utopia de se retourner contre le progrès technologique, le

---

<sup>52</sup> Forster écrit en 1911 une autre nouvelle, *The Other Side of the Hedge*, allégorie dans laquelle il satirise le progrès perpétuel, la « science et l'esprit d'émulation ». Le protagoniste, littéralement engagé dans la course éternelle du Progrès (qui s'avère tourner en rond...), traverse la haie qui longe la piste de course et se retrouve dans un monde bucolique statique, où les machines ne fonctionnent pas et qui est implicitement identifié à l'Eden originel. Forster s'approche alors d'une forme critique plus authentiquement américaine, utilisant une utopie édénique pour critiquer le progrès technologique.

<sup>53</sup> L'un des seuls textes américains de l'époque parfois qualifié de dystopie technologique, *The Land of the Changing Sun* (1894 ; cf. la lecture qu'en fait Roemer, 116-117), ne contient pourtant aucune critique, explicite ou implicite, du progrès technologique, et semble surtout critiquer l'absence du christianisme dans la société utopique, ce qui conduit son roi à se conduire féroce. Fredric Jameson identifie *Caesar's Column* comme étant la « première dystopie totalitaire authentique », néanmoins la critique de l'auteur n'est pas d'ordre essentiellement technologique, même si l'on peut effectivement y voir, comme Pfaelzer, une critique de la vie urbaine et à l'inverse l'apologie d'une vie arcadienne (Jameson, 2005, 144, note 3 ; Pfaelzer, 120-140). Comme l'écrit Donnelly des Américains de 1988, « La science avait augmenté leur savoir de cent pour cent, et leur vanité de mille pour cent. Plus ils en savent sur le monde matériel, moins ils parviennent à percevoir le monde spirituel [...] » (844-845).

« royaume mécanique » est constitué de nouvelles formes d'espèces vivantes, qui un jour acquerront la conscience et se retourneront contre leurs créateurs, ou en feront leurs esclaves (125). Comme le titre de l'essai qu'il publie dès 1864 le montre, *Darwin Among the Machines*, Butler voit l'évolution darwinienne se reproduire parmi les machines mécaniques et les mener vers toujours plus de perfection, les rendant bientôt supérieures en tous points à l'homme et acquérant la conscience. Néanmoins ces machines seront monstrueusement inhumaines du fait même de leur perfection : « aucune mauvaise passion, aucune jalousie, aucune avarice, aucun désir impur ne viendra déranger la puissance sereine de ces glorieuses créatures. [...] Leurs esprits connaîtront le calme perpétuel, le contentement de l'esprit qui n'a aucun besoin, n'est dérangé par aucun regret » (*Darwin*, 182). Ayant créé un être supérieur à lui en tous points, l'homme ne peut espérer concurrencer de telles créatures, et la seule solution consiste alors à tuer dans l'œuf la menace technologique, d'autant que l'homme serait en réalité déjà excessivement dépendant des machines. La même critique que chez Forster est donc exprimée, stigmatisant l'abandon par l'homme de ses ressources propres et de son autonomie : « ce fait nous empêche de proposer l'annihilation complète de la machinerie, mais il nous indique sans aucun doute que nous devrions en détruire autant que possible pour empêcher qu'il ne nous tyrannise plus encore » (*Erewhon*, 124).

Nous retrouverons cette notion d'autonomie dans le corpus, puisqu'elle est centrale à la peur qui s'attache, depuis au moins Butler, aux machines : celle de les voir gagner progressivement en autonomie jusqu'à ne plus avoir besoin d'opérateur humain. La relation hiérarchique s'inverse et c'est l'être humain, assimilé à une machine, qui devient obsolète. Les machines sont alors vues comme une étape intermédiaire entre l'antique outil ou instrument, fermement piloté et commandé par la main humaine, et le futur être artificiel qui viendra supprimer et remplacer l'être humain. L'autonomie totale, physique (la machine industrielle) et surtout intellectuelle (l'ordinateur), de la machine, est alors considérée comme le marqueur d'une intelligence et *a fortiori* d'une conscience enfin atteintes. L'histoire du développement des technologies est alors assimilable à un évolutionnisme dont le marqueur principal serait le degré d'autonomie de la technologie. Le degré d'ironie et de distanciation du satiriste Butler est difficile à déterminer précisément, mais *Erewhon* est important dans la mesure où il représente la première itération d'un cauchemar technologique familier aujourd'hui, notamment dans *Terminator* (1984) et *Matrix* (1999), que leurs intrigues soient interprétées au premier degré ou comme l'allégorie de l'excessive dépendance technologique de l'homme et de l'obsolescence programmée de l'humanité.

Nous voyons donc comment l'imaginaire technologique américain, tel qu'il s'exprime à la fin du XIXe siècle, s'exprime principalement par le biais de l'utopisme technologique, cet utopisme se retrouvant tant dans les pages des romans, nouvelles et articles d'utopistes littéraires que dans les projets grandioses d'un Eetzler et des villages et communautés utopistes. Et l'on voit la filiation existant alors entre l'utopisme technologique et la science-fiction, dont on verra qu'elle partage pendant longtemps la même vision technologiste, filiation qui constitue une des grandes caractéristiques du genre aux Etats-Unis et qui est essentielle à souligner pour mieux comprendre le cinéma SF et les films du corpus. L'Amérique, l'utopie et la technologie apparaissent ainsi comme trois 'forces' symbolisant le rêve d'une régénération de l'humanité, d'un Nouveau Monde (et, parfois littéralement, d'un Homme Nouveau), et ce sont bien ces trois pôles, ou ces trois versant d'un même rêve, que l'on retrouve à l'œuvre dans la science-fiction et dans le cinéma de science-fiction américain. Ce sont encore elles qui constituent le cœur de l'utopisme technologique américain moderne, et ce même si l'utopisme doit aujourd'hui composer à Hollywood avec la dystopie technologique. Il est enfin remarquable de constater que même la critique technologique, lorsqu'elle s'exprime aux Etats-Unis, le fait avant tout par l'entremise de l'imaginaire utopiste, principalement l'utopie de type pastorale ou arcadienne. Ce genre est bien plus vieux que la découverte du nouveau monde, mais il prend une nouvelle coloration avec la découverte du nouveau continent représenté comme 'sauvage', puis avec la révolution industrielle et le début de la mécanisation et de la technologisation de la société américaine, proposant une utopie alternative à celle d'une société hyper-technologique.

### 3. La Machine arcadienne

L'imaginaire technologique américain du XIXe siècle inaugure en effet un trope qui n'aura de cesse de revenir par la suite dans les représentations successives du rêve ou du cauchemar technologique, notamment dans les films du corpus, celui d'une nature pure et édénique et, au choix, son mariage harmonieux, sa collision, ou son opposition antinomique, avec la société technologique. On a vu certaines des réactions enthousiastes et utopistes très vite provoquées par l'arrivée de la machine, bientôt cooptée par le discours républicain et démocratique. Néanmoins ce phénomène ne se produit pas sans tensions et résistances, et la nature industrielle du progrès technologique au XIXe siècle n'est pas sans rencontrer des critiques en Amérique même. Comme l'écrit John Kasson, « Méditant sur la place de la

technologie dans une république, les Américains furent contraints de définir le type de civilisation qu'ils désiraient pour la nation », l'idéal du progrès technologique devant dans un premier temps surmonter la vision édénique et bucolique traditionnellement associée à l'Amérique (viii). Avant d'être associée aux valeurs républicaines et démocratiques, la civilisation technologique et industrielle pose dans un premier temps le problème de l'exploitation économique et anti-démocratique auxquelles sont soumis les ouvriers européens. Tandis que l'utopisme technologique propose la technologie elle-même comme solution providentielle, l'image d'un monde rustique et préservé de l'industrialisme, un monde vécu comme plus authentique et plus vertueux, s'impose très vite comme image concurrente et alternative aux progrès des machines.

#### a). Thomas Jefferson contre les Machines

Comme on l'a vu plus haut, la civilisation américaine idéale est très tôt définie par contraste avec les modèles européens et amérindiens, et le pays, conscient des potentialités économiques et militaires des nouvelles machines, cherchera bientôt à adopter et à 'naturaliser' le progrès technologique, l'associant à la République, aux valeurs démocratiques et à l'imaginaire millénariste, utopiste et exceptionnaliste de la nation. Néanmoins, ce processus de 'naturalisation' d'une machine bientôt vécue comme omnipotente devra dans un premier temps surmonter l'image idéale concurrente d'un mode de vie arcadien et bucolique, présenté par ses défenseurs comme l'essence de l'identité américaine face à la civilisation industrielle européenne. Leo Marx, dans son ouvrage *The Machine in the Garden* (1964), est l'un des premiers à avoir étudié le rapport des premières technologies industrielles à l'image traditionnellement pastorale et agraire du pays et de son organisation économique-sociale idéale. Ce faisant Marx souligne l'existence d'une recherche permanente, au cours du XIXe siècle, d'un compromis entre les deux images et imaginaires, un « middle landscape », qui s'exprime notamment dans l'esthétique picturale et littéraire du siècle entre la machine et la pastorale américaine (*passim*). Le but consiste alors à trouver et à représenter à l'esprit du spectateur un mariage harmonieux entre les deux pôles et à définir ainsi la civilisation hybride parfaite, celle qui conviendrait à la jeune république et lui permettrait d'accéder à une définition d'elle-même consensuelle et stable. Marx souligne ici l'importance idéologique de l'environnement naturel et de l'idéal pastoral dans les représentations que plusieurs générations d'Américains peuvent avoir de l'Amérique idéale (on a vu que dès Colomb le continent pouvait être associé au Jardin d'Eden), et la nature extra-littéraire d'une image qui

véhicule des valeurs éthiques, morales, spirituelles et politiques dans la pensée républicaine de nombreux Pères fondateurs, notamment Thomas Jefferson. L'imagerie pastorale est alors d'autant plus pertinente dans le contexte américain que le genre est depuis ses origines antiques intimement lié aux rapports de classe, un genre « sur », quoi que pas nécessairement « par ou pour », le peuple, comme l'écrit William Epton (6).

Ce rapport américain à la nature doit nous conduire à nous interroger sur le symbolisme précis que peuvent revêtir les images iréniques d'une nature préservée ou régénérée dans les films du corpus. La question porte également, au-delà des rapports anthropologiques de l'homme à l'environnement naturel, sur les particularités américaines et l'évolution historique de cette représentation d'un monde bucolique, réaction, sans être nécessairement réactionnaire, au progrès technologique et spécifiquement aux technologies industrielles, si violemment dépeintes dans les films du corpus. Plus généralement, de nombreux films du corpus mettent en scène une opposition antinomique entre milieu naturel irénique et environnement urbain et technologique cauchemardesque, comme on le verra spécifiquement au chapitre 8. Il est important de constater que cette opposition, loin de se limiter à l'imaginaire issu de la contre-culture des années soixante et soixante-dix, apparaît en même temps et en parallèle à la Révolution Industrielle.

A nouveau Thomas Jefferson s'impose comme la personnalité emblématique de cette recherche du « middle landscape », parce qu'il est l'un des grands apôtres américains du pastoralisme, et parce qu'il est un des grands représentants des Lumières américaines et de leur insistance sur les progrès de la raison. On n'a ainsi de cesse de citer le chapitre XIX de ses *Notes On The State of Virginia*, rédigées au début des années 1780, expression emblématique de la sensibilité agraire prévalant à l'époque parmi de nombreux intellectuels américains et répudiant l'utilité pour la jeune république de se munir de manufactures :

Ceux qui travaillent le sol sont le peuple élu de Dieu, si tant est qu'il y ait un peuple élu, et Dieu les a choisis pour être les dépositaires des véritables vertus. C'est là le foyer dans lequel il entretient ce feu sacré qui autrement pourrait disparaître de la face de la terre. (adapté de la traduction de Chinard, 1944, 86)

Ou encore, tel extrait de sa correspondance :

Les cultivateurs du sol sont les citoyens qui ont le plus de valeur. Ce sont les plus vigoureux, les plus indépendants, les plus vertueux, et ils sont unis à leur pays, unis à sa liberté et à ses intérêts, par les liens les plus fermes. Par conséquent, tant qu'ils pourront

trouver à s'employer dans cette branche, je ne voudrais pas les voir se convertir en marins, en artisans ou en quoi que ce soit d'autre (1984, 818)

Des sentiments similaires se retrouvent sous la plume de nombreux autres intellectuels de l'époque, qui toujours vantent l'agriculture par opposition à d'autres activités plus propices à la corruption morale, le commerce et l'industrie. Benjamin Franklin de même souscrit à cette vision et déclare avec satisfaction à la fin des années 1780 : « La grande affaire de ce continent est l'agriculture. Pour un artisan, ou un marchand, je suppose que nous avons au moins 100 fermiers, la plupart d'entre eux cultivant une terre fertile dont ils sont eux-mêmes propriétaires » (cité dans Smith, 1950, 141). Ces expressions trouvent leur expression la plus marquante dans le célèbre livre de John Hector de Crèvecoeur, correspondant de Jefferson, *Letters From an American Farmer* (1782)<sup>54</sup>. Leo Marx montre bien en quoi celles-ci transposent aux Etats-Unis, tout en l'adaptant et en le modulant, le vieil idéal arcadien prisé par le vieux monde depuis l'Antiquité, tout en naturalisant et 'dissimulant' cette origine littéraire, présentant l'Arcadie comme un pays bien réel, les jeunes Etats-Unis (107-116)<sup>55</sup>. C'est-à-dire que l'Amérique, une fois de plus, se voit greffée les aspirations utopistes et régénératrices européennes, l'utopie 'échappant' à son cadre littéraire et devant cette fois être bel et bien réalisée.

Cependant en l'occurrence l'utopie ne doit pas être technologique mais rurale et pastorale. John Kasson de son côté souligne à quel point l'image d'une Amérique agraire avait été utilisée par les révolutionnaires pour justifier leur insurrection : « Le fermier indépendant fut élevé en héros et symbole du combat américain et devint un personnage prisé de la littérature révolutionnaire », c'est-à-dire que l'image du fermier vertueux est devenue source d'inspiration du combat révolutionnaire, précisément au moment où comme on l'a vu l'imaginaire national est en train de se cristalliser (7). Si les sentiments agraires et pastoraux sont révélateurs de la force de l'imaginaire antique sur les Lumières américaines, le « culte du classicisme » comme le qualifie Mumford Jones (235), ils soulignent donc également la façon

---

<sup>54</sup> Jefferson profitera ainsi de sa correspondance avec Crèvecoeur pour vanter les mérites économiques et moraux de l'agriculture et de ses pratiquants (cf. par ex. Jefferson, 1984, 877-878).

<sup>55</sup> Kasson souligne à quel point ces écrits font écho à Hésiode, Virgile ou Cicéron, pour qui l'agriculture était le garant des vertus individuelles et collectives et la société arcadienne un idéal à atteindre (7). Marx de son côté souligne le caractère politique des *Eclogues* de Virgile, ce dernier protestant contre les évictions perpétrées par le gouvernement contre des petits propriétaires comme lui-même, et la présence menaçante du monde extérieur à la lisière de l'« oasis » bucolique (20-21). On retrouve alors la dimension populaire du genre soulignée par Epton. Quant au genre utopique, on le retrouve également sous la plume de Crèvecoeur, comme le souligne Marx, « dans la qualité statique, anti-historique de cette vision » (117), ainsi que dans le caractère traditionnellement agraire de l'utopie. Comme l'écrit Trousson, « l'utopiste [est] physiocrate d'instinct » (Trousson, 1999, 47). Une telle remarque souligne par ailleurs à nouveau à quel point l'Atlantide de Bacon se distingue de la production utopiste traditionnelle.

dont la jeune nation se définit par rapport à l'Angleterre et à l'Europe en utilisant le trope des campagnes et d'une vie simple et vertueuse (ce que l'on peut nommer le ruralisme) comme contre-modèle à la corruption européenne, corruption rapidement identifiée à l'industrie, mais aussi contre la sauvagerie indienne et plus globalement la nature sauvage, la *wilderness*. C'est-à-dire que l'Amérique arcadienne peut être représentée exactement comme l'idéal pastoral antique, pressé par « deux frontières vulnérables : d'un côté Rome, de l'autre les marais envahisseurs » (Marx, 22). Si la découverte d'une nature édénique et vierge crée dans l'imaginaire européen l'idée d'un nouveau départ et d'une deuxième chance, l'idéal pastoral propose en complément un modèle social parfait se prêtant parfaitement à sa transposition en Amérique, « 'entre', et dans le même temps au-dessus et transcendant, les forces opposées de la civilisation et de la nature » (id., 23)<sup>56</sup>.

Jefferson n'aura de cesse de se référer aux potentialités économiques de l'agriculture, cite les Physiocrates français et leurs théorisations de la primauté économique du secteur, ou encore Adam Smith recommandant aux colonies américaines de se spécialiser dans l'agriculture et de ne pas se préoccuper d'industries (Marx, 147-148)<sup>57</sup>. Pourtant l'attachement de Jefferson ou de Franklin à l'agriculture est avant tout moral et émotionnel, et leur objectif est avant tout d'éviter l'industrialisation à l'europpéenne et « ce cloaque de toutes les dépravations humaines » que sont les métropoles, afin de créer une civilisation originale, heureuse alternative aux miasmes du vieux monde (White, 1977, 19). Puisque l'occasion est donnée de recommencer en partant de zéro, il s'agit de ne pas répéter les erreurs du passé et bien privilégier cette fois le ruralisme. « La poursuite de l'agriculture [est] la route la plus sûre vers l'affluence, et la meilleure garantie de la bonne moralité », comme l'écrit Jefferson (cité dans Coates). Ou encore, écrivant à George Washington : « L'agriculture [...] est notre plus sage

---

<sup>56</sup> Il n'est pas surprenant alors de voir, parmi les innombrables occurrences de textes utopistes ou millénaristes décrivant l'Amérique comme un « jardin » ou comme l'Eden retrouvé, un tract (1785) citant les *Eclogues* de Virgile et vantant l'Amérique comme destinée à instaurer dans le monde un nouvel « Age d'Or » arcadien devant rédimmer le monde entier (Marx, 2000, 106). Baczkó, s'il reconnaît le recoupement occasionnel entre l'utopie d'un côté et l'idylle ou la bucolique de l'autre, combat néanmoins le rapprochement, dans la mesure où l'idylle ne chercherait pas à proposer et représenter une altérité sociale mais relèverait bien plus d'une échappatoire de l'imagination, un pur *escapism* (56, note 48). Néanmoins, Baczkó reconnaît la complémentarité occasionnelle entre les deux formes littéraires au XVIII<sup>e</sup> siècle, et la démarche de Jefferson s'inscrit bel et bien dans une proposition d'altérité politique et sociale, même si, pour ses critiques, Jefferson n'était qu'un « visionnaire » (cf. *infra*).

<sup>57</sup> Jefferson correspond ainsi régulièrement avec l'un des Economistes physiocrates, Du Pont de Nemours, avec lequel il discute des mérites du modèle agricole (cf. Chinard, 1931). Adam Smith lui-même, dans son célèbre ouvrage *The Wealth of Nations* (1776), lu par Jefferson et à l'influence majeure sur les Pères fondateurs, enjoint aux Américains, au nom de la division internationale du travail, de ne pas transplanter l'industrie européenne sur leur sol et de se spécialiser dans la production agricole. Cf. également la lettre, en date du 1<sup>er</sup> février 1804, adressée par Jefferson à Jean-Baptiste Say, dans laquelle il discute l'*Economie Politique* de ce dernier et les mérites d'une spécialisation agricole pour l'Amérique (1984, 1143-1144).



occupation, car elle tend à contribuer le plus à la vraie richesse, à la bonne morale et au bonheur » (ibid.). « La vraie richesse » passe donc par l'agriculture, tout comme la « poursuite du bonheur », garantie démocratique définie par Jefferson lui-même dans la Déclaration d'Indépendance. Vantant les mérites économiques de l'agriculture, Jefferson vise surtout à éviter l'implantation en Amérique de la machine industrielle associée à l'Europe et à tout ce que ce nom seul peut véhiculer de négatif pour sa génération.

Parlant des industrialistes et des mécaniciens comme d' « artificiers », il écrit : « Je considère la classe des artificiers comme encourageant le vice et les instruments par lesquels les libertés d'un pays sont en général renversées » (cité dans Coates). Si le travail de la terre est source de vertu, les manufactures quant à elles sont sources de vice et de corruption, et vont jusqu'à menacer la démocratie pour laquelle sa génération s'est battue, tandis que « l'esprit égoïste du commerce [...] ne connaît pas de patrie » (ibid.). Le commerce et l'industrie sont entre les mains d'une minorité qui cherche à faire fructifier son argent, valeur immatérielle et délétère, tandis que le fermier propriétaire exploite la terre, module l'environnement naturel mais seulement en fonction de ses besoins véritables et vertueux, n'oubliant pas de se 'moduler' lui-même pour s'accorder à la nature et apporter une richesse concrète et morale à la nation toute entière ('modulation' donc plus en accord avec les attentes de Thoreau, cf. *supra*). Jefferson insiste donc sur l'aspect moral et éthique de l'agriculture en face des autres activités, et la citation la plus révélatrice de l'état d'esprit de Jefferson est contenue dans ses *Notes* :

La corruption de la morale [...] est la marque de ceux qui, au lieu de regarder vers le ciel, ou vers leur propre sol et industrie, comme le fait le fermier, pour leur subsistance, dépendent des aléas et des caprices de leurs clients. La dépendance crée la soumission et la vénalité, suffoque les germes de la vertu et prépare des outils adéquats pour l'ambition. Ceci, qui est le progrès et la conséquence naturelle des arts, a parfois, peut-être, été retardé par des circonstances accidentelles ; mais en règle générale et dans tout Etat, la proportion du nombre des autres citoyens vis-à-vis de celui des fermiers, correspond à la proportion de ses membres sains et malsains, et est un bon baromètre pour mesurer son degré de corruption (1984, 290-291).

L'attachement de Jefferson aux campagnes est donc avant tout moral et philosophique plus qu'économique. Il songe avant tout à la santé du corps politique plutôt qu'aux arguments pécuniaires, stigmatise la quête du profit, donne l'avantage au caractère industriel du fermier plutôt qu'aux industries mécaniques, et semble même sur le point de condamner « le progrès des arts ». L'Amérique serait alors menacée par le même sort que les civilisations antérieures, les lois cycliques de la nature menaçant de submerger l'Amérique à son tour, et

tel Cicéron, l'homme d'Etat et l'homme de lettres Jefferson cherche à prévenir la catastrophe en soulignant les bienfaits de l'agriculture. On voit donc ici à quel point l'homme des Lumières Jefferson, malgré son attachement au progrès scientifique et à la raison humaine, continue d'adhérer à une vision de l'histoire et de l'ordre social cyclique et statique, et à quel point sa pensée s'oppose essentiellement aux discours de la génération suivante sur le progrès des machines et les rêves de métropoles grandioses et hyper-technologiques.

Le caractère agraire des Etats-Unis est garanti dans l'esprit de Jefferson par l'immensité des terres de l'ouest trans-Mississippi, qu'il amène lui-même dans le giron national par l'achat de la Louisiane. Le pays et ses gouvernements « resteront vertueux pendant de nombreux siècles tant qu'ils sont principalement agriculteurs ; et ce sera le cas aussi longtemps qu'il y aura des terres vacantes en Amérique. Lorsqu'ils s'entasseront les uns sur les autres dans de grandes villes comme en Europe, alors ils deviendront aussi corrompus qu'en Europe » (1984, 918). C'est cette préoccupation constante envers la corruption sous-jacente à la civilisation qui explique le véritable attrait de l'agrarianisme en Amérique et l'importance des terres de l'ouest dans l'esprit de nombreux américains tout au long du XIXe siècle. On la retrouvera dans l'étroite association qui sera faite jusqu'à Turner et au-delà entre la Frontière et la nature foncièrement démocratique de l'Amérique, même s'il s'agit aussi fréquemment d'une confrontation à la *wilderness* (Amérindiens, animaux et forêt) qu'à la vie rustique et agraire<sup>58</sup>. C'est en outre à partir de versions remaniées de ses *Land Ordinance* (1784 et 1785), que la politique des *homestead*, allouant à des fermiers des portions de terre disponibles dans l'ouest, se mettra progressivement en place. Les *Land Ordinance* imposent un modèle cadastral en échiquier qui trahit, comme le remarquent Catherine Maumi et David E. Nye, la nouvelle organisation géométrique et scientifique de l'espace américain. Chaque fermier accompagné de sa famille se verra alors offert la possibilité d'obtenir sa propre exploitation et de vivre vertueusement, permettant ainsi de cloner à l'infini le modèle jeffersonien idéal (Nye, 2003, chap. 2 ; Maumi, 2007, 71-125). Le modèle républicain jeffersonien s'y révèle en plein : une hiérarchie vertueuse devait ainsi s'établir, du gouvernement fédéral jusqu'à chaque *township* et fermier individuel, chacun étant responsable d'activités clairement définies, le maximum de droits et prérogatives devant être ultimement du ressort du *yeoman farmer*.

Une même logique de conception unissait donc la plus grande comme la plus petite dimension du territoire national [...]. Cette conception devait donner naissance à un

---

<sup>58</sup> Richard Slotkin montre d'ailleurs comment l'aventurier, du type de Daniel Boone, Leatherstocking ou plus tard du cowboy de Western, prend le pas sur le fermier dans l'imaginaire populaire (cf. par exemple 2000, 311).

paysage totalement nouveau, « intermédiaire », un *middle landscape* au sein duquel l'homme vivrait constamment au contact de la nature, sur la terre qu'il cultiverait (Maumi, 2007, 127).

Niant le rapport de causalité entre les conditions de vie dans les grands centres urbains anglais qu'il abhorrait tant et la révolution technologique en marche, Jefferson croit la République capable d'éviter le sort britannique en réconciliant d'un côté le progrès scientifique et technologique, de l'autre le mode de vie agraire et un rapport vertueux à la nature. Le secret de l'exceptionnalisme américain se situe avant tout à l'ouest, dans l'infinité des terres arables qui n'attendent que le fermier américain pour délivrer leur infinie richesse, permettant ainsi à la république agraire de se cloner presque à l'infini, c'est-à-dire sans subir elle-même aucun changement fondamental dans sa structure socio-économique, et surtout sans subir le développement urbain si délétère à l'Europe<sup>59</sup>. La thèse est reprise par quantités de théoriciens au long du XIXe siècle, et devait causer une immense inquiétude une fois la colonisation de l'ouest officiellement achevée, en 1890<sup>60</sup>.

Le plus rebutant pour Jefferson dans cette industrie d'un type nouveau est l'absence d'indépendance de l'ouvrier, stigmate trop important pour un Jefferson qui souligne toujours l'idéal de l'individu autonome et libre de ses choix et actes. « Avec pour elle l'honnêteté et l'indépendance, l'agriculture peut abandonner sans regrets les fruits du commerce et de la corruption » (cité dans Coates) : mentionnant toujours les richesses matérielles issues de l'agriculture, Jefferson n'insiste pas moins systématiquement sur les valeurs éthiques et morales de la culture du sol, et s'il est prêt à accepter commerce et manufactures, c'est à condition qu'une majorité d'Américains choisissent tout de même le travail de la terre, tout comme Franklin. Tocqueville était du même avis que Jefferson, expliquant comment « l'aristocratie pourrait sortir de l'industrie » et comment « la science industrielle » représente ainsi la plus grave menace des démocraties, du fait notamment de l'abrutissement lié à la division du travail et au travail la chaîne, ainsi qu'à la taille des entreprises modernes (II, 2,

---

<sup>59</sup> Marvin Fisher montre à quel point cette croyance en la nature foncièrement agraire et rurale de l'Amérique était fermement ancrée dans l'imaginaire occidental jusqu'au XIXe siècle. Les visiteurs européens du XIXe en étaient ainsi eux aussi fermement convaincus, du fait de l'étendue des terres contenues par le continent. Leur relatif aveuglement aux conséquences d'une industrialisation qu'ils chroniquèrent pourtant fidèlement s'explique, comme le souligne Fisher, par la puissance dans leur esprit de l'image du « jardin du monde » (32-33).

<sup>60</sup> Frederick Jackson Turner énonce ainsi sa fameuse théorie de la Frontière dans le cadre d'une Exposition Universelle célébrant les valeurs urbaines et industrielles de l'Amérique et glorifiant la *White City* hyper-technologique du futur. On voit alors à l'œuvre ce paradoxe américain dont parle Richard Slotkin, qui consiste à chanter les louanges des colons, fermiers et aventuriers luttant sur la Frontière pour l'avancée de la civilisation américaine, tout en regrettant cette époque héroïque et épique. La solution consiste à trouver ou inventer, dans la réalité et dans l'imaginaire de la nation, de nouvelles Frontières à explorer et conquérir, principalement vers les étoiles.

XX, 221-223). Tocqueville a ainsi cette remarque, qui sera celle de nombreux autres observateurs aux XIXe et XXe siècles, importante dans l'histoire des idées en cela qu'elle est une des premières occurrences de la remise en question de l'idéal même du progrès et du développement économique : « L'art fait des progrès, l'artisan rétrograde », soulignant comment le progrès des « arts » peut paradoxalement s'accompagner d'effets intellectuels, moraux et politiques délétères (id., 222). Jefferson écrit quant à lui en 1816: « J'espère que nous pourrons [...] briser dans l'œuf l'aristocratie de nos entreprises [« the aristocracy of our moneyed corporations »], qui osent déjà défier notre gouvernement et braver les lois de notre pays » (cité dans Coates). La menace semble déjà, trois quarts de siècle avant le *Gilded Age*, sourdre dans les grandes entreprises qui sont en train de voir le jour, et la machine, si elle n'est jamais rejetée par Jefferson, ne peut néanmoins que souffrir de son association à l'industrialisme. Michael S. Mahoney résume de la façon suivante la pensée de Jefferson : « Les manufactures sont, en résumé, au jardin américain ce que le serpent était à l'Eden ».

On comprend dans ces conditions en quoi l'introduction des industries européennes a pu provoquer de fortes résistances. Jefferson là encore est emblématique de l'époque, puisqu'il put observer lors de ses fonctions d'ambassadeur en Angleterre puis en France (1784-1789) les débuts tonitruants de la Révolution Industrielle et les ravages déjà perpétrés par les manufactures dans les grands centres industriels, et qu'il ne cessa donc par la suite de condamner les effets néfastes de l'industrialisation. Cette opposition est éminemment politique dans la mesure où elle va constituer une des lignes de faille du paysage politique de l'époque. Les Fédéralistes, le parti opposé à Jefferson et à ses Démocrates-Républicains, sont eux de fervents supporters des nouvelles industries, et ils condamnent l'agrarianisme de Jefferson comme trahissant son appartenance à la caste des poètes et des « visionnaires »<sup>61</sup>. Le chef de file des Fédéralistes, Alexander Hamilton, alors Secrétaire au Trésor, présente ainsi au Congrès en 1791 son *Report on the Subject of Manufactures* arguant de la nécessité de stimuler l'industrialisation du pays, rédigé en partie par Tench Coxe, un des plus fervents

---

<sup>61</sup> Un des attraits de l'agrarianisme pour les Jeffersoniens résidait dans l'appui qu'il était supposé puiser dans une nation de fermiers indépendants du pouvoir fédéral (les fameux *yeomen farmers* qui reviennent constamment dans la correspondance de Jefferson), dans un système politique décentralisé laissant un maximum de prérogatives aux unités à la base du système, les fermes. Les Fédéralistes à l'inverse, comme leur nom l'indique, militait pour une économie et une *polis* centralisée, régulée et industrielle. L'opposition se doublait d'une controverse quant aux mérites du libéralisme et du protectionnisme économique, controverse à nouveau tant pratique que morale et idéologique. Opposition enfin culturelle et géographique, les Jeffersoniens appartenant pour la plupart au sud agraire et les Fédéralistes à une Nouvelle Angleterre urbaine, commerciale et de plus en plus industrialisée. Les machines industrielles étaient donc associées à un programme politique considéré comme dangereux et liberticide en plus d'être productrices de débauches et de misères (Onuf, 124-128). Pour les critiques de Jefferson le visionnaire, cf. Peterson, 581.

avocats de l'industrialisation du pays (Marx, 150-169). Dans le même temps ils militent pour un Etat central fort et de nouvelles régulations, là où le Virginien Jefferson se pose comme défenseur des Etats et des libertés individuelles et l'ennemi sur le principe d'un excès de régulations. La machine devient alors enjeu et débat politique et symbolique de conceptions politiques et philosophiques opposées, constat important pour nous dans la mesure où il souligne à quel point la machine, notamment dans son association à un pouvoir central fort ou aux grandes entreprises privées, peut véhiculer et symboliser une menace dépassant largement son utilisation immédiate.

#### b). L'utopie pastorale

On a vu comment la machine, dès les années 1830 et le décollage de l'industrialisation du pays, allait être consciemment associée par ses promoteurs aux valeurs démocratiques du pays, phénomène qu'on peut alors mieux comprendre en face de telles récriminations et critiques du progrès industriel. L'Europe avait de plus récemment été le théâtre de violentes émeutes anti-machiniques, principalement le mouvement des Luddites en Angleterre, devenus aujourd'hui symbole de la lutte contemporaine des « néo-luddites » ou des « bio-luddites ». Des ouvriers anglais se soulèvent et détruisent des machines, accusées de leur voler leur emploi et de les condamner eux et leurs familles au chômage et à la misère, critique ironique en regard de la promesse liée aux machines de délivrer l'homme du dur labeur et lui fournir plus de temps libre (Sale, 71-89). Jefferson est contemporain de ces soulèvements, qui durent plusieurs années et poussent le gouvernement britannique à mobiliser les troupes et procéder à des exécutions publiques. Hugo Meier souligne de même l'incendie, apparemment pour les mêmes raisons, par des scieurs de bois d'une nouvelle scierie à vapeur à la Nouvelle Orléans en 1813 (628). Des ouvriers de Philadelphie en 1830 portent quant à eux un « toast amer » à la « machine qui permet d'économiser le travail [...] l'idole du Monopoliste et le fléau de l'Ouvrier – le parent de l'oisiveté et donc du crime » (629)<sup>62</sup>. Quant à l'utopiste anglais Robert Owen, fondateur de la communauté utopiste de *New Harmony*, tout en remarquant la même année « l'inévitabilité » du progrès technologique, il reste perplexe devant cet étrange phénomène qui voit des machines, « en elles-mêmes une bénédiction », devenir, « par quelque

---

<sup>62</sup> L'historien François Jarrige souligne cependant la relative absence de mouvements luddites en Amérique au XIXe siècle : « Les Etats-Unis, qui s'imposent progressivement comme la terre d'élection de la grande industrie mécanisée, ne semblent pas avoir connu d'émeutes et de contestations de ce type. La population accepta d'entrer dans le cadre de l'usine et de devenir salariée au service des machines. [...] Outre-Atlantique, les machines deviennent rapidement une condition de possibilité de la croissance et le destin de la puissance américaine commence à se confondre avec celle des nouvelles technologies » (37).

étrange perversion de leur utilisation, une malédiction cruelle et mortelle », tandis qu'il s'inquiète du sort de l'ouvrier américain une fois que les terres bon marché de l'ouest auraient disparu (629)<sup>63</sup>. Surtout, la machine est accusée d'être l'instrument d'une nouvelle oppression, et l'agent de la corruption européenne : Jefferson n'est ainsi que le premier d'une longue liste d'Américains qui, après avoir visité Manchester notamment, soulignent ces dangers et caractérisent le système industriel anglais de « fondamentalement antirépublicain » et comme une menace contre « la nature et la société, produisant une classe ouvrière opprimée, ignorante et débauchée et menaçant la civilisation toute entière » (Kasson, 60-61).

La technologie industrielle a donc deux visages : riche des plus grandes promesses matérielles, elle peut également apparaître comme une menace explicite contre la République et la civilisation américaine. La dimension économique est ainsi indissociable de la vision morale, spirituelle et politique relative à la vie agraire, et la technologie peut alors être considérée comme un enjeu : les usines, le train et la vapeur peuvent être synonymes de cloaques urbains, d'oppression économique et politique ainsi que de décadence morale, comme en Angleterre, ou bien être 'récupérés' par la République et replacés dans un contexte plus vertueux et démocratique. On peut alors être tenté par deux alternatives : refuser, plus ou moins implicitement le progrès technologique en défendant le modèle agricole ou artisanal traditionnel ; ou, et c'est la voie adoptée par les élites américaines, tenter de 'sauver' les technologies du stigmate qui leur est assigné et les réinvestir d'un sens positif et démocratique. On comprend alors, étant donné la présence concomitante de l'idéal ruraliste, les tentatives de trouver une vision conciliatrice de la machine industrielle et de la campagne, représentation idéale d'une industrialisation décentralisée, domestique et rurale. L'usine doit se marier harmonieusement avec le paysage et les mœurs agraires, basée sur des « ateliers dans la nature » (« workshops in the wilderness »), comme les qualifie Marvin Fisher (*passim*). Cette conciliation permettrait ainsi de surmonter, ou redéfinir, « l'idéologie républicaine » d'une partie de la génération révolutionnaire (Kasson, 234). Plutôt que d'être l'instrument oppressif de la nouvelle aristocratie (à laquelle Jefferson assimile les

---

<sup>63</sup> Ekirch de même cite plusieurs commentaires révélateurs de cette remise en question, même si ceux-ci semblent fortement minoritaires, et n'eurent sans doute pas autant de droit de cité que les apologues du progrès technologique. Un commentateur, écrivant en 1847 dans le journal *Scientific American* (fondé l'année précédente et défendant l'idée que le progrès général est causé par le progrès technologique, comme le remarque Ekirch) : « Nous entendons très fréquemment des plaintes contre les malheurs causés par le progrès des améliorations » (cité dans Ekirch, 119). De même, un auteur s'interroge dans les pages de *Niles' Register* (1825) sur la possible et dangereuse oisiveté des hommes une fois désœuvrés (116).

Fédéralistes), la machine doit être rendue au peuple, délocalisée dans les campagnes et se fondre harmonieusement dans le paysage.

La spécificité du modèle américain réside bien alors dans cette tentative de ‘dompter’ et de ‘naturaliser’ la technologie, d’en faire à la fois un instrument de prospérité matérielle et intellectuelle et un outil républicain et démocratique par oppositions aux machines despotiques européennes. La tentative consiste à tâcher de représenter, parfois littéralement comme dans les tableaux emblématiques cités par Marx et Kassin, un « middle landscape » idéal, où l’environnement naturel serait à la fois enjeu et symbole d’une technologie gagnée à la cause de la République<sup>64</sup>. Enjeu, dans la mesure où dès les Romantiques des velléités se font jour de défendre « la nature » contre les déprédations technologiques (par exemple le train, source de destruction de forêts et de laideur visuelle et sonore, puis bientôt à son tour symbole d’un capitalisme destructeur et oppressif)<sup>65</sup>. Symbole, dans la mesure où la nature irénique véhicule les valeurs traditionnelles associées à la République, honnêteté, frugalité, ascétisme, discipline et indépendance, la « vertu » chère à Jefferson, et assimilée aux libertés démocratiques, contre les vices, la corruption, la dissolution morale des villes et la cupidité des entreprises industrielles européennes (ou, du point de vue du Virginien Jefferson, les industries de Nouvelle Angleterre, dont sont issus la plupart des Fédéralistes). C’est dans ce contexte que sera par exemple mis sur pied la ville manufacturière et *company town* de Lowell, tentative d’établir l’industrie en Amérique tout en proposant des conditions de travail et de morale dignes des valeurs de la République et en insérant les manufactures dans un

---

<sup>64</sup> Les tableaux mentionnés ou étudiés par Marx sont nombreux, mais l’un des plus emblématiques est sans doute *The Lackawanna Valley*, de George Inness (1855), symbolique de l’esthétique hybride dont traite Marx : le train à vapeur y est placé dans un contexte arcadien, un jeune homme/berger allongé sur l’herbe près d’un immense arbre observant la vision sereine d’un train traversant le paysage, tandis qu’en arrière-plan une usine, à demi cachée par les arbres, laisse échapper une fumée blanche inoffensive, tandis qu’on aperçoit une rotonde industrielle dans la distance et qu’une autre volute semble comme émerger du clocher d’une église. Le contraste est immense avec une perspective à peu près similaire proposée par Tocqueville en 1835 dans sa description littéralement infernale de Manchester, où la campagne est transformée en « landes de l’industrie » (1865, 366), la rivière est « fétide » (id., 367), la cité industrielle est un « labyrinthe infect » (366) et où la fumée « épaisse et noire » cache le jour (368). On voit comment deux images concurrentes du rapport de l’industrie à l’homme et à la nature voient le jour simultanément, et comment la nature et la campagne sont utilisées de façon consciente et en rapport au contre-exemple européen pour symboliser les valeurs morales et politiques de la République. Il est enfin révélateur que l’un des tableaux les plus célèbres de cette époque, *Progress*, d’Asher B. Durand (1853), à l’imagerie conciliatrice très similaire (l’inévitable train est présent), soit également connu sous le nom de *The Advance of Civilization*, cette avancée ou progrès étant donc pensée et représentée de façon à la fois chronologique et géographique, ainsi qu’éminemment technologique (Kammen, 45-46).

<sup>65</sup> Wordsworth, adepte du pastoralisme littéraire, critique ainsi le projet d’établir une ligne de chemin de fer dans le *Lake District* en 1844, défendant « les temples de la nature » contre les attaques du chemin de fer, symbole de « l’utilitarisme, servant de masque à la cupidité et aux spéculateurs » (Schwartz, pas de pagination). Wordsworth est intéressant non seulement parce qu’il permet d’illustrer la critique romantique de l’industrie et du chemin de fer, mais aussi parce qu’il symbolise bien la déconnexion qui s’opère progressivement entre la science, associée à Newton et à la raison et qu’il loue en tant que tel dans un poème d’adolescence (*Lines Written as a School Exercise*, 1785) et la technologie, associée dès 1844 à la cupidité et à la finance.

contexte rural et bucolique, les fameux « workshops in the wilderness » dont parle Fisher<sup>66</sup>. Comme l'écrit Kasson, Lowell « émergea vite comme le contre-modèle céleste de l'inférieure Manchester » (82).

Michael Kammen, dans son étude des représentations du passé et des traditions dans la culture américaine du tournant du XXe siècle, identifie de même l'avancée de la civilisation, et le contrôle et la modification progressive de la nature en résultant, comme figurant parmi les valeurs cardinales de la société américaine du XIXe siècle : « [...] le système de valeurs précédant la guerre [civile] comptait plus de points à son compas que simplement le républicanisme et le 'fardeau du passé'. Les deux autres principaux points étaient le Progrès et la Nature », cette dernière étant souvent avantageusement comparée par les orateurs et écrivains aux ruines antiques et à l'ensemble de l'héritage historique européen (44). Ce faisant, Kammen montre bien à son tour comment les deux pôles de la Nature et du Progrès « n'étaient pas considérés comme antithétiques » (45), mais comme représentant les deux termes d'une dialectique au terme de laquelle devait émerger l'Amérique, en tant que pays et surtout nation. On retrouve alors un paradoxe, ou du moins une tension, déjà soulignée par Slotkin dans ses ouvrages sur les représentations successives de la Frontière et relatif à ce rapport ambivalent à la nature, la « nation de la nature » (« nature's nation »), comme l'a appelée Perry Miller – le pays semble vouloir tout à la fois moduler le milieu naturel à son image et se moduler lui-même à l'image de la nature, comme chez Jefferson. Il n'y a pas nécessairement contradiction entre les deux aspirations, et c'est précisément la quête sans cesse renouvelée pour trouver une représentation idéale de la fusion entre la civilisation technologique et la civilisation bucolique qui anime l'imaginaire américain depuis au moins Jefferson. Une représentation littéralement idyllique de la fusion de ces deux aspirations en une « idée-image », pour reprendre le terme utilisé par Bronislaw Baczko (7 et *passim*), au cœur et à la base de l'imaginaire utopique dans la mesure où l'on cherche à représenter à l'esprit du lecteur/spectateur l'image, ou le panoramique, allégorique ou purement figuratif, du monde alternatif et/ou du futur parfait. L'utopie jeffersonienne n'est ainsi pas tant la représentation de l'antithèse de la société technologique que de cette fusion idéale (troisième temps de la dialectique plutôt que 'juste milieu'), même si le paradoxe veut que ce qui était vécu comme une combinaison idéale il y a deux cents ans, la société rurale, ne soit aujourd'hui pas loin parfois d'être vécu comme le pôle primitiviste du continuum. A mesure

---

<sup>66</sup>cf. Kasson, 65, pour une représentation picturale, datant d'environ 1850, de Lowell, la représentant comme un idéal arcadien, faisant paisiblement cohabiter manufactures, arbres, rivières et montagnes.



que de nouvelles technologies continuent d'investir la réalité et l'imaginaire national, l'idée-image doit donc sans cesse être révisée, voire redéfinie, représentée, à l'image... comme à l'écran. Autant d'occasions d'aborder à nouveau la question de la nature exacte du nouveau monde et de l'homme nouveau qui doit advenir, et de la forme exacte que revêtira le monde futur une fois la dialectique finalement dépassée.

La quête de Jefferson d'un compromis idéal est particulièrement visible dans sa vision de la cité parfaite, celle qui parviendrait à réaliser « une fusion parfaite entre ville et campagne, un véritable mariage entre les deux », la « ville-nature » dont l'idéal, et à travers lui l'idée « d'une communauté construite en harmonie avec la nature », constitue, comme l'écrit Catherine Maumi, « l'un des piliers fondateurs de la civilisation américaine » (2008, 29, 33). La cité représente le symbole par excellence de la société, et le microcosme choisi par la plupart des utopies depuis More pour décrire leur monde parfait ou cauchemardesque. C'est son absence même, ou plutôt sa dilution dans le paysage, qui marque l'altérité radicale des mondes pastoralistes. Comme l'écrit Raymond Trousson, « la cité est le miroir et la mesure de l'homme », et l'urbanisme de la cité idéale figure en bonne place dans les préoccupations d'utopistes qui s'efforcent d'élaborer « la cité juste, équilibrée » (1999, 41, 52). Qui plus est, et comme le souligne Bronislaw Baczko, « l'imaginaire révolutionnaire accorde une place de choix aux représentations d'une Cité nouvelle à construire » (ii) : des deux côtés de l'Atlantique, les générations révolutionnaires vont tenter de proposer, via l'emblème qu'est la cité, l'image du monde régénéré parfait, la matérialisation des valeurs et projets du Nouveau Monde, New York cristallisant dès la fin du XIXe siècle, comme on l'a vu, les rêves technologistes.

C'est cette cité juste que l'on retrouve dans la cité exemplaire des Puritains et l'attente de la Nouvelle Jérusalem millénariste en Amérique, et c'est cette même cité qui cristallise les critiques de Jefferson. Pour Howard P. Segal, ce dernier n'était pas tant opposé à l'industrie qu'au développement urbain : « Jefferson et ses contemporains faisaient soigneusement la distinction entre l'industrie et le commerce, que la plupart d'entre eux soutenaient, et les villes, étant donné les maux bien connus ravageant les grandes villes anglaises et européennes » (1994, 16). De même Peter S. Onuf insiste surtout sur l'opposition de Jefferson aux villes : « Comme l'opposition entre esclavage et liberté, l'opposition entre les vices urbains et la vertu rurale constituait un trope séduisant pour les Américains de la province : que pouvait-il y avoir de plus horrible que d'être attiré dans le vortex de la métropole ? »

(2000, 69-70). Néanmoins Jefferson était revenu de son expérience européenne en associant étroitement la ville avec ces « manufactures sombres et sataniques », comme les qualifie à la même époque (1804) William Blake, par opposition à la Nouvelle Jérusalem divine devant voir le jour dans les « terres vertes et plaisantes de l'Angleterre » (Blake, 68). Il n'est ainsi pas étonnant de voir Jefferson, semblant faire écho à Disraeli, qualifier la ville et la campagne de « deux différentes nations » (*Memoirs*, 10:356), et de le voir écrire ailleurs : « nos villes [...] ne montrent que des spécimens de Londres ; notre campagne est une nation différente », assimilant ainsi la ville à une Londres générique et ses dépravations et sa décadence à l'Europe en général (12:304).

Dans ses critiques Jefferson est très proche d'un Rousseau par exemple, qui critique dans l'*Emile* les cités « fourmilières » qui provoquent « infirmités du corps » et « vices de l'âme », « le gouffre de l'espèce humaine » amenant la dégénération de l'humanité, l'image cauchemardesque cristallisée par Forster et bientôt mise en image par le cinéma de science-fiction (cité dans Maumi, 2008, 55)<sup>67</sup>. Pourtant Jefferson se démarque de cette vision romantique de la cité dans la mesure où sa « démocratie pastorale », comme la nomme Michael S. Mahoney, ne nie pas la nécessité de la ville, « une certaine idée de ville tout au moins », et que là encore l'idéal de compromis de Jefferson prédomine (Maumi, 2008, 55). La vision de ce dernier, si elle se concentre donc sur le *yeoman farmer*, sa modeste exploitation et son indépendance matérielle, se matérialise également dans son projet d'élaborer scientifiquement les nouvelles cités américaines en respectant un plan en échiquier, dont toutes les cases blanches seraient réservées à des parcs et espaces verts. Un projet destiné avant tout à combattre les épidémies de fièvre jaune, notamment à la Nouvelle Orléans, mais qui traduit également le désir jeffersonien de réaliser un compromis physique et symbolique entre ville et campagne, espace urbain et rural (White, 1977, 17). Le projet préfigure aussi les plans urbains des utopistes américains de la fin du XIXe siècle, notamment les *garden cities* d'Ebenezer Howard, les cités arcadiennes de Frank Lloyd Wright et la vie à la fois urbaine et rustique des habitants des futurs imaginés par les techno-utopistes. C'est ce qui pousse James L. Machor à nommer la tendance américaine dont est emblématique Jefferson de « pastoralisme urbain » (71 et *passim*)<sup>68</sup>. Maumi souligne néanmoins qu'un tel projet remonte

---

<sup>67</sup> Baczko souligne l'importance cruciale de Rousseau dans la formation, à l'époque de Jefferson, d'un « contre-mythe qui s'oppose à la mythologie de la grande ville » (301, note 7).

<sup>68</sup> Cf. Segal, 1994, 20-23. Cf. aussi et surtout les deux ouvrages de Catherine Maumi (cf. bibliographie), qui remarque entre autre chose que le plan initial imaginé par Jefferson pour la future Washington, pensée comme symbole de la nation et de ses valeurs, était emblématique de sa conception géométrique et arcadienne de la cité

au moins à William Penn, qui propose, à la fondation de Philadelphie en 1681, de bâtir une cité où « chaque famille disposerait d'un lot suffisamment grand pour que la maison soit entourée d'un jardin, d'un verger, de pelouses, de sorte que Philadelphie « puisse être une ville verte qui ne sera jamais incendiée et sera toujours salubre » » (2008, 39). Jefferson n'est donc pas tant le précurseur, où l'incidence isolée, mais plutôt l'illustration de cette importance historique spécifique que revêt la nature, tant la *wilderness* que la nature arcadienne et bucolique, dans l'imaginaire américain, sa connexion aux valeurs républicaines et à l'identité nationale, et sa relation étroite mais ambivalente au progrès industriel et technologique.

On peut ainsi comprendre les nombreuses tentatives, de la part des utopies tant technologistes que pastoralistes, dans les romans utopistes du tournant du XXe siècle, de décrire des usines, des villes et des moyens de locomotion 'propres'. Ils n'émettent aucune fumée et aucune nuisance sonore grâce notamment à l'électricité, phénomène 'miraculeux' (la « fée électricité ») dont une partie du succès dans les utopies de l'époque tient à son opposition au charbon, au pétrole qui commence à être utilisé, et au gaz, sales, incommodants et dangereux (Clareson, 107<sup>69</sup>). Si Marx et Kasson limitent leurs études respectives au XIXe siècle, cette tentative de conciliation n'a en réalité jamais cessé ; le milieu naturel, quels que soient les différents sens et symboles qui lui sont attribués par chacun, est toujours mis en regard du progrès technologique, notamment de ce grand symbole qu'est la cité hyper-technologique, soit comme image alternative et antinomique, soit comme deuxième moitié de la société idéale.

On peut s'expliquer ainsi l'apparition, en même temps que les utopies technologiques du tournant du XXe siècle, de ce que l'on peut appeler les « utopies arcadiennes » ou pastoralistes<sup>70</sup>. Elles se situent à l'instar des utopies et dystopies technologiques dans l'avenir, mais mettent en scène un retour de l'humanité à un mode de vie bucolique et pastoral et sont pensées la plupart du temps comme une réponse et une critique de l'utopisme technologique. L'auteur le plus emblématique de ce genre est l'anglais William Morris et son *News From Nowhere* (1890), écrit spécifiquement pour répondre à l'utopisme technologique de Bellamy, et où les forêts de l'Anglais s'opposent clairement à la cité hyper-technologique de

---

idéale, et dont s'est peut-être inspiré Pierre-Charles L'Enfant pour concevoir le *National Mall* de Washington (2007, 125-135 ; Machor, 81).

<sup>69</sup> Plus largement commence, et ce dès Etzler, le rêve de découvrir une source d'énergie parfaite : propre, économique, facile d'application, permettant de propulser et d'alimenter l'ensemble de la société, qui commence à l'époque avec l'électricité et qui continue de nos jours notamment en SF avec parmi d'autres l'hydrogène ou la fusion froide, sans oublier les énergies naturelles depuis Etzler.

<sup>70</sup> Nous reprenons le sens que donne Marx à ce dernier terme, synonyme d'arcadien.

l'Américain. L'humanité du futur y vit dans des villages et des maisons isolées réparties tout au long d'une immense forêt, sans gouvernement central. L'artisanat y a repris ses droits, le peu d'industrie restant étant mystérieusement propre (elle n'émet aucune fumée). Comme l'écrit Roger Bozzetto, Morris est « le premier écrivain qui ait sciemment composé des textes qui relèvent de ce qu'on désignera comme *fantasy* » (2004, 323).

C'est déjà une humanité retournée à la nature que met en scène W.H. Hudson dans son utopie futuriste *A Crystal Age* (1887), où l'humanité vit désormais frugalement, en harmonie physique et spirituelle avec la nature. Les humains y ont appris leur leçon, ayant compris que l'ancienne soif de savoir ne « mène qu'à la misère et à la destruction » (237). On ne cherche plus désormais qu'à « connaître la volonté de celui qui nous a créés » (236) : « Nous savons que dans le passé les hommes cherchaient des savoirs de diverses sortes, sans demander si c'était un bon ou un mauvais savoir [...] ainsi en accroissant leurs richesses ils devinrent très pauvres [...] Car dans leur folie ils espéraient grâce au savoir atteindre un dominion total sur la nature » (238-241). Finalement l'ancienne humanité a péri dans un grand cataclysme, tandis que « la terre a recouverte toutes leurs ruines de son noir terreau et de ses vertes forêts, comme un homme cache les horribles cicatrices de son corps avec un nouveau magnifique vêtement » (243-244). Le roman est proto-écologiste et mystique comme le notent Clute & Nicholls (928), et annonce bien les romans et les films post-apocalyptiques de la deuxième moitié du XXe siècle, qui imagineront eux aussi la régénération de l'humanité au sein d'une nature renouvelée. On y détecte enfin également les premières expressions de la *fantasy* naissante, où l'on nous parle des « piliers de granit de la Maison d'Enor, sur les plaines entre la mer et les montagnes enneigées d'Elf » (244). La *fantasy*, comme chez Morris, se pense donc déjà en relation à un rejet relatif de l'industrialisme et du machinisme et à un retour vers des formes de vie pastorale, un constat important pour notre étude d'*Avatar* principalement, au chapitre 8.

Morris inspirera notamment l'Américain William Dean Howells, qui publie en 1894 *A Traveler From Altruria*, nouvelle utopie arcadienne et progressiste qui critique sévèrement l'Amérique pour sa démocratie purement cosmétique. En Amérique, pour le narrateur, les machines sont utilisées par « le capital » de telle façon qu'elles créent un chômage et une misère de masse (442), tandis que le chemin de fer a « dévasté le paysage » et contribué à « corrompre la vie des hommes » (587). Altruria, au contraire, qui connaissait le même système économique et politique que l'Amérique avant de connaître une révolution politique

et sociale pour devenir la nation de l'altruisme, possède une économie fondée principalement sur l'agriculture, et ne connaît « ni ville ni campagne » mais un harmonieux mélange des deux (420). Le travail mécanique y est rapide et facile (« une heure suffisait là où douze étaient auparavant nécessaires », 619), travail industriel qui cède vite la place chaque jour « au travail heureux des champs », « l'occupation la plus honorée » à Altruria car elle « met l'homme en relation étroite avec la Dêité » (619-620, 640-641). Dans le même temps, les Altruriens n'hésitent pas à exploiter et à modifier leur continent, séparant une péninsule du continent afin de modifier le trajet d'un courant équatorial et modifier ainsi le climat du pays (621). Enfin, « les rails furent arrachés du paysage, qu'elles retenaient prisonnier telles des chaînes », la nature reprenant ses droits et recouvrant « le souvenir de leurs anciens sévices d'herbe, de fleurs et de vignes sauvages » (628). La plupart des cités, créées artificiellement « tel Frankenstein, avec les substances du charnier », ont été incendiées afin de purifier leur emplacement (629). Quant aux transports, ils sont assurés par des express alimentés en électricité, permettant à tous les habitants de se rendre dans les capitales locales et profiter ainsi des théâtres, des musées et des universités (636-637). L'utopie de Howells fait ainsi écho aux préoccupations et aux valeurs de Jefferson et des autres utopistes de son temps, tentant à nouveau de concilier ville et campagne, milieu naturel et ruralisme avec les bienfaits de la cité, de la science et de la technologie<sup>71</sup>.

Le rêve arcadien a ceci en commun avec le rêve technologique qu'il présente une idée-image mentale, et une solution relativement simple et cohérente aux maux contemporains. Là où les techno-utopistes présentent machines et inventions comme une solution omnipotente, les pastoralistes décrivent de même le retour à la vie bucolique et agraire comme la solution à ces mêmes maux, qu'ils soient de nature économique, sociale, politique ou technologique. Et comme leurs homologues technologistes, les pastoralistes représentent une nature fertile permettant à l'homme de se délivrer des labeurs et de s'adonner enfin à la culture de son esprit, aux arts, à la famille ou à la religion, débarrassant l'homme des corvées sans pour autant le livrer à l'oisiveté. Marx souligne ainsi la fertilité du sol et la facilité du labeur dans

---

<sup>71</sup> Les Altruriens « se dévouent passionnément à l'étude des lois naturelles », mais ont progressivement abandonné la plupart des inventions et découvertes, « inutiles ou impropres », encore utilisées en Amérique (646), tandis que les machines destinées à remplacer le travail des ouvriers furent révélées comme des « monstres qui dévorent les femmes et les enfants » (583). Néanmoins, ils ont conservé la plupart des machines industrielles, une fois sauvées de leur utilisation mercantile par les trusts, et ont restauré leurs fonctions originelles, celles « prévues par leurs inventeurs et par le Créateur de leurs inventeurs » (655). Les nouvelles usines sont « magnifiques » et ressemblent à « des temples », sont entourées de verdure et situées près de cours d'eau, et n'utilisent plus la vapeur, qui offensait trop « l'œil et l'oreille » (656). Altruria a ainsi réussi à instaurer « le royaume des cieux sur terre » (677).

les pastorales antiques, où « la nature fait presque tout le travail » (23). Aux côtés de l'utopie et de la dystopie technologique, l'utopie pastorale apporte ainsi sa propre vision du progrès technologique ; bien plus que ne le fait l'anglais Morris, qui lui souligne les bienfaits de l'artisanat et décrit un retour de la société vers un Moyen-âge idéalisé, Howells propose sa propre version du « middle landscape » idéal (il inclut beaucoup plus de technologies dans son monde parfait que Morris). On voit ainsi à nouveau à quel point les Etats-Unis, en contraste avec l'Angleterre, continuent de louer le progrès et l'utopie technologique, la force de l'idée de progrès technologique étant tellement forte dans l'imaginaire américain qu'il n'est presque pas question de regarder vers le passé autrement que comme justification et apologie du présent et de l'avenir glorieux.

L'utopie arcadienne présente enfin l'intérêt qu'elle annonce, via notamment les écrits de Morris, le genre connu aujourd'hui sous le nom générique de *fantasy*, se manifestant notamment par un écologisme naissant, l'apologie de l'ancien artisanat dans la lignée de Ruskin et une nouvelle fascination pour le Moyen-âge. Cette dernière caractéristique est frappante tant celui-ci avait pu jusqu'alors être représenté comme 'l'âge sombre' de l'humanité, en opposition aux temps modernes et à l'essor de la science. Même un Américain comme Henry Adams pourra ainsi, lors de son séjour en Europe, chanter les louanges du culte de la Vierge-Marie et des cathédrales gothiques du Moyen-âge face à la dynamo, aux progrès de la science et au matérialisme américain<sup>72</sup>.

Les critiques qu'adresse notamment Jefferson à l'industrialisme et à la machine au tournant du XIXe siècle tiennent donc autant de l'idéal agraire et arcadien classique que d'une sensibilité moderne, ainsi que d'un rejet relatif d'une technologie déjà vécue et représentée comme déshumanisante. La sensibilité d'un Jefferson gagnera en puissance jusqu'au tournant du XXe siècle, moment où SF et *fantasy* se cristallisent bientôt en des genres distincts et représentent à leur tour la société technologique moderne. A la science-fiction naissante répond ainsi déjà une *fantasy* qui oppose à la cité la forêt, à la Machine et au mythe d'un futur technologique la religion, la mythologie et un futur renouant avec un passé arcadien. On verra au chapitre 2 que la frontière entre les deux genres va rapidement se troubler, néanmoins il est

---

<sup>72</sup> (cf. Adams, *The Dynamo and The Virgin*, in 1946, 379-390). Cf. aussi *Prayer to the Virgin Lady of Chartres*: « Crossing the hostile sea, our greedy band/Saw rising hills and forests in the blue;/Our father's kingdom in the promised land!/--We seized it, and dethroned the father too./And now we are the Father, with our brood,/Ruling the Infinite, not Three but One;/We made our world and saw that it was good;/Ourselves we worship, and we have no Son » (<<http://teachingamericanhistory.org/library/index.asp?document=731>>, dernier accès le 10/08/2010).

important de souligner ici que dès le tournant du XXe siècle le « mythe de la machine » est bien en place, et fait déjà l'objet de critiques et d'un contre-modèle que l'on retrouvera dans le corpus.

\*\*\*\*\*

L'imaginaire technologique américain inclut donc, depuis ses origines au début du XIXe siècle, un élément ruraliste et bucolique que plusieurs générations essaieront successivement de marier à l'utopisme technologique qui triomphe très vite dans l'imaginaire national, même si elles tendent aussi à opposer les deux forces (phénomène qui s'accroîtra dans les années soixante et soixante-dix). Si la place, les fonctions et le symbolisme du milieu naturel au sein de cet imaginaire en constitue une des principales tensions, elle constitue également le signe de la recherche constante de la représentation de la cité idéale via un dépassement utopiste des tensions et de la dialectique liées au progrès technologique, le « middle landscape » de Marx, et constitue ainsi une part essentielle de l'utopisme américain. Comme l'écrit Michael Lowy dans un essai tâchant de relativiser la traditionnelle distinction opérée entre les Lumières et les Romantiques, pour ces derniers, dans leur versant révolutionnaire en tous les cas, « le but n'est pas un *retour* en arrière mais un *détour* par le passé communautaire vers l'*avenir utopique* ». Ou, comme l'écrit Roger Bozzetto au sujet des *fantasy* de William Morris, on aurait affaire chez cet auteur au moins à « l'amour progressiste du passé » (2004, 324).

Nous avons également vu que le 'mythe' propre à l'Amérique se joint à l'imaginaire des Lumières (et à l'imaginaire révolutionnaire en général) puis à celui de la machine, pour rêver, promettre et projeter un avenir utopique, donnant bientôt naissance à l'« utopisme technologique » que chronique Segal. Les machines sont très vite associées à la gloire à venir de la « Grande Nation du Futur » (« The Great Nation of Futurity », comme la qualifie John L. O'Sullivan en 1839, avant de parler bientôt de « Destinée Manifeste ») et à la sublimation par l'Amérique de la planète entière. C'est ce qui fait dire au romancier SF Norman Spinrad que l'Amérique constitue « une sorte de spéculation de science-fiction concrétisée » (cité dans Colson & Ruaud, 124). Nous allons voir que les techno-utopistes américains d'aujourd'hui ne font pas autre chose, même s'ils se concentrent plus désormais sur l'idée-image de l'homme nouveau, et que ce rêve, une fois encore, est reflété et réfléchi dans la science-fiction contemporaine, une science-fiction qui continue d'entretenir des liens étroits avec l'utopie et l'utopisme.

## Chapitre 2 : SCIENCE(S) FICTION(S)

- J'ai tellement peur parfois. La rapidité de notre époque. L'électronique, les fusées, les satellites, les vols supersoniques, et maintenant ça... Ce n'est pas tant qui les inventent... que le fait qu'ils existent...
- Mais tu n'as pas peur de la télévision, ou de la radio, ou des rayons X, ou de l'électricité, ou de... du fait que la Terre est ronde !
- Non, mais... tout va tellement vite, je ne suis pas encore prête à tout assimiler !  
(Dialogue entre l'inventeur et sa femme, *The Fly*, 1958)

La science-fiction fait l'objet, depuis les années soixante-dix et le décollage des études universitaires du genre aux Etats-Unis, de très nombreuses tentatives de définitions et topologies, sans que jamais aucune de ces études ne parvienne à décrire et à couvrir de façon convaincante la totalité du genre<sup>1</sup>. L'ambition n'est pas ici de poursuivre des tentatives souvent normatives mais plutôt d'étudier la SF sous l'angle spécifique de l'utopisme technologique, à la lumière des caractéristiques et phénomènes identifiés dans le précédent chapitre, afin d'être finalement prêt à étudier plus spécifiquement le cinéma de science-fiction hollywoodien et les films de notre corpus. L'objet ici sera ainsi de démontrer en quoi la science-fiction américaine au XXe siècle s'inscrit dans le sillage des rêves paralittéraires des techno-utopistes, reprenant à son compte les rêves et les peurs liées au progrès technologique, ceci afin de mieux comprendre la nature et les enjeux qui sous-tendent la science-fiction hollywoodienne contemporaine telle qu'elle est représentée dans le corpus.

Damien Broderick écrit que la SF est un « médium principalement diachronique – c'est-à-dire un médium marqué par le changement historique et cumulatif, dans lequel chaque pas est différent du précédent » (4). Ce faisant il rejoint l'approche diachronique d'Edward James, pour qui « la SF d'aujourd'hui est très différente de la SF de 1970, sans parler de 1930. Pour comprendre la SF on est donc forcé de se faire historien » (2). Tous deux soulignent ce faisant la nature profondément contingente de la science-fiction au XXe siècle et la concomitance entre la SF américaine et les mutations sociales, politiques et culturelles de la nation, phénomène que l'on a déjà pu partiellement observer dans le précédent chapitre et qui résulte de la place centrale qu'occupe très vite la SF dans la culture populaire américaine. Cette

---

<sup>1</sup> Il est vrai que l'on peut remonter aux années cinquante pour voir le début de l'intérêt académique et critique pour la SF : le premier séminaire de la *Modern Language Association* consacré à la science-fiction a lieu en 1958, tandis que le premier journal académique consacré au genre, *Extrapolation*, est fondé l'année suivante (Heuser, xxvi, note 22 ; Moylan, 2000, 38). Le premier ouvrage à consacrer une étude historique au genre, *Pilgrims Through Space and Time: Trends and Patterns in Scientific and Utopian Fiction*, de J.O. Bailey, paraît quant à lui en 1947. Néanmoins les choses s'accroissent sensiblement dans les années soixante-dix, où l'on verra par ailleurs la publication des premières études consacrées spécifiquement au cinéma de science-fiction.



contingence explique en outre partiellement la difficulté notoire de trouver une définition précise du genre science-fiction. Sans refaire l'histoire déjà bien balisée de la SF au XXe siècle, nous voudrions montrer en quoi ces transformations sont importantes pour la SF littéraire et cinématographique telle qu'elle se pense et se fait à partir des années quatre-vingt, et la façon dont l'idéal technologiste a pu (ou non) se moduler au cours du temps. C'est donc en gardant en tête l'horizon de la SF contemporaine et de notre corpus que nous voudrions revenir brièvement sur les « métamorphoses », pour reprendre le titre du célèbre ouvrage théorique de Darko Suvin, de la science-fiction américaine au XXe siècle, et la façon dont l'utopie technologique s'intègre progressivement à l'imaginaire hollywoodien.

Ce faisant nous verrons qu'il n'existe pas une science-fiction mais de multiples science(s) fiction(s), relatives à l'époque mais aussi notamment à la science en question et au média qui la véhicule. Diachroniquement et synchroniquement, la SF est plurielle, même lorsque nous nous attachons comme ici à l'étudier sous l'angle spécifique de l'utopisme technologique<sup>2</sup>. Cet utopisme en SF, comme nous le verrons plus en avant durant l'étude du corpus, doit être compris fondamentalement comme la représentation à l'écran des capacités prométhéennes de la technologie à changer le monde et à améliorer la condition humaine, à créer la société (le plus souvent future) parfaite. Pour ce faire, et comme le souligne Lyman Tower Sargent, les utopies fictionnelles doivent être comprises comme « des ouvrages qui décrivent une société imaginaire avec plus ou moins de détails » (xvii). On doit pouvoir y trouver un minimum d'institutions et de facettes décrites et mises en scène par l'utopie en question (xvii). De même, la société utopique n'est pas forcément sur le devant de la scène mais peut être un arrière-plan, comme c'est souvent le cas en SF, où une intrigue formelle fait fréquemment l'objet des préoccupations immédiates (xvii-xviii).

Comme l'écrit Thomas D. Clareson parmi beaucoup d'autres commentateurs, il est « difficile, sinon impossible, de déclarer que le champ de la science-fiction est né à une date spécifique » (xii). Cependant l'année 1895 est souvent citée comme date de naissance officielle du genre. Cette année voit en effet une importante augmentation du nombre d'ouvrages de science-fiction publiée au Royaume-Uni et voit la parution d'un des romans fondateurs du genre, *The*

---

<sup>2</sup> Nous nous alignerons à présent sur la terminologie proposée par Sargent : l'utopie (ou-topos) est une catégorie générale désignant tout monde imaginaire, qui n'existe nulle part ; on peut en distinguer deux grandes variétés : l'eutopie, qui représente un monde imaginaire parfait, et la dystopie, qui au contraire décrit un monde cauchemardesque. On verra plus loin que la distinction n'est toutefois pas toujours facile, et qu'il existe également de nombreuses autres variétés d'utopies, même dans le domaine spécifique de l'utopie technologique (Sargent, 1979, x). On peut préciser dès à présent qu'en SF l'u-topos est souvent (mais pas systématiquement) également l'u/eu-chronos, une époque imaginaire (cf. 2.2).

*Time Machine*, qui est aussi le premier roman d'H. G. Wells, souvent présenté comme le 'père fondateur' du genre (Clareson ; Gattégno, 15 ; Jameson, 2007, 57). Mais 1895 est aussi l'année (tout aussi arbitraire) voyant la création d'un des premiers arts mécaniques, le cinématographe, qui prend rapidement lui aussi une place centrale dans la vie et la culture américaine. Le cinéma devient alors une des machines les plus puissantes matériellement et symboliquement aux Etats-Unis, et l'art technologique par excellence.

Ce n'est donc pas à une histoire culturelle de la technologie dans l'Amérique du XXe siècle que nous voulons nous atteler ici, mais plutôt à un examen de la façon idiosyncratique dont la science-fiction prend le relais de l'utopisme littéraire et paralittéraire au tournant du XXe siècle et s'empare du rêve technologique. Comme on va le voir, la SF apparaît comme un genre profondément ancré dans la culture américaine et comme au diapason des changements sociaux et culturels qui agitent le pays tout au long du XXe siècle. Elle continue à véhiculer un rêve utopique clairement identifiable aux projets d'un Etzler ou d'un Bellamy, et prend même une part cruciale dans la continuation des thématiques liées à l'ouest mythique, à la Frontière et à l'idéal impérialiste qui prend forme à la fin du XIXe siècle. La SF démontre ainsi progressivement sa capacité à dépasser le seul thème et trope scientifique et technologique pour embrasser potentiellement chaque aspect et problématique agitant la société américaine. Grâce à son relatif monopole sur la création de mondes et d'univers concurrents du réel et sur la représentation du futur, un monopole hérité de l'utopie littéraire (monopole bientôt contesté comme on le verra), la SF s'impose progressivement comme un genre totalisant, le plus à même de faire écho et de mettre en scène les rêveries, les peurs, les dilemmes et les débats qui agitent la nation. La technologie devient à la fois le thème littéral et la métaphore moderniste des rêveries du pays. Après avoir étudié cette SF spécifiquement techno-utopique sous un angle historique et thématique puis plus formel et structurel, nous verrons finalement de quelle façon le cinéma SF tel qu'il se produit jusqu'en 1982 choisit de représenter l'idéal technologiste selon des modalités qui lui sont propres.

#### 1. SF « éclairée » contre « anti-SF »

Les années soixante constituent dans l'historiographie de la SF une coupure nette entre d'un côté une science-fiction vécue comme 'technophile' et rationaliste et une autre science-fiction, sinon 'technophobe', du moins beaucoup plus mesurée et critique vis-à-vis des valeurs technologistes. Cette coupure comme on le verra se vérifie particulièrement dans le cas du cinéma SF. Pourtant aux deux époques la représentation du pouvoir des machines reste dans

le fond identique, cette « perception du pouvoir que les nouvelles machines de la Révolution Industrielle avaient de transformer le monde qui donna naissance à la SF elle-même » – le sentiment grandit à partir des années cinquante et surtout soixante que cette transformation est catastrophique et oppressive et doit être modulée, voire stoppée net (Clute & Nicholls, 2308). Si d'autres forces, d'autres thématiques et problématiques dynamisent le genre (tout comme l'utopie technologique n'est qu'une variété d'utopisme), si la SF ne concerne pas ou ne trahit pas ou ne dénonce pas toujours la même « mystique de la technologie », nous verrons que cette dernière reste néanmoins aujourd'hui encore l'axe formel, thématique et éthique majeur du genre, particulièrement à Hollywood (Baxter, 7).

Si l'opposition entre ces deux SF est bien connue aujourd'hui, il nous semble donc important de revenir sur chacune d'entre elle sous l'angle spécifique de l'utopisme technologique américain, afin de repérer les nombreuses influences que les deux pôles exercent sur le cinéma de science-fiction hollywoodien contemporain, identifiant ainsi plusieurs caractéristiques et tensions sous-tendant de nombreux films de notre corpus.

a). La SF « éclairée »

La science-fiction américaine se démarque très tôt des écrits des autres pays comme nous l'avons vu dans son insistance sur l'utopisme technologique et l'adéquation qui est faite entre la technologie et le « rêve américain », selon la formulation de William E. Akin (xiii et *passim*). Mais elle se caractérise également très tôt par deux autres phénomènes majeurs. Le premier consiste en la place qu'occupe l'ouest mythique dans cet imaginaire, et plus particulièrement l'idéal proprement utopique et cinétique de la Frontière, qui tend par ailleurs à rapprocher cette SF de la *fantasy* et lui donne un aspect mythique, une caractéristique pérenne de la SF mais qui est particulièrement prééminente jusque dans les années soixante. Cette première tendance conduira la SF américaine vers sa forme paradigmatique, le *space opera*, qui exerce aujourd'hui encore une attraction, une mystique même très forte sur l'imaginaire populaire américain, comme l'attestent principalement les *Star Wars* et *Star Trek*.

Le deuxième a trait à la place formelle et idéologique importante du positivisme, du technocratisme et d'un techno-utopisme plus cérébral dans la SF telle qu'elle évolue à partir des années trente, dans un contexte de crise économique et sociale où pour la première fois la

‘question technologique’ devient l’objet d’un débat national, et où les machines peuvent occasionnellement apparaître sous un jour beaucoup plus sombre à l’esprit de l’Amérique.

- *La Nouvelle Frontière*

Dès la fin de la guerre de Sécession, et grâce à plusieurs développements technologiques majeurs (mécanisation de l’imprimerie, développement des moyens de transport) ainsi que la croissance d’un public urbain à même de lire, paraissent les premiers *dime* et *nickel novels*, romans bon marché mettant en scène des intrigues appartenant à des genres bien définis, en premier lieu le Western (Slotkin, 1992, 126). La culture populaire américaine de masse naît alors véritablement, l’ouest sauvage et déjà mythique, c’est-à-dire transformé et représenté par l’imaginaire populaire jusqu’à une version en grande partie imaginaire et fantasmée de l’ouest et de la Frontière, étant son premier et principal exutoire. Dans le même temps une partie importante des genres que devait bientôt s’approprier Hollywood (Western, policier et noir, espionnage, aventures exotiques ou historiques, science-fiction) voit progressivement le jour et se codifie dans les pages des *dime novels* et *pulp magazines*<sup>3</sup>.

Edward S. Ellis publie en 1868 *The Steam Man of the Prairies*, considéré aujourd’hui comme le premier *dime novel* de (proto-)science-fiction (Clareson, 91). Le roman d’Ellis fournit l’archétype de ce que seront les aventures technologiques ultérieures des *dime novels*, à commencer par le cycle *Frank Reade* (Senior puis surtout Junior), dont la première aventure est justement intitulée *Frank Reade and His Steam Man of the Plains; Or, the Terror of the West* (1876). Le héros en est à chaque fois un jeune garçon, inventeur génial et aventurier intrépide, qui par l’entremise de ses multiples et merveilleuses machines (d’innombrables types de sous-marins, aéronefs, etc., à vapeur puis électriques) parcourt le monde, d’abord l’ouest puis l’Afrique, l’Amérique du Sud ou les pôles, c’est-à-dire « les nouvelles frontières de l’impérialisme » (Slotkin, 1992, 194). Ces différents cycles peuvent facilement être rapprochés des voyages extraordinaires de Jules Verne, le magazine de science-fiction

---

<sup>3</sup> Le coût très modeste de ces publications les rend disponible à un public aux revenus et au statut social modeste, ce qui conduit souvent à parler de littérature ‘populaire’, même si, comme le souligne Slotkin, des individus issus de classes plus élevées dans la hiérarchie sociale pouvaient également lire et apprécier, plus ou moins secrètement, plus ou moins honteusement, cette littérature ‘vulgaire’, et que les enfants « sans surveillance » de toutes classes pouvaient tirer plaisir à ces aventures tout aussi potentiellement sensationnalistes que moralisatrices et édifiantes (id., 126-127 ; Serge Lehman qualifie ainsi les origines de la SF américaine de « prolétaire » (Lehman, 1999)). Slotkin remarque également que ces romans commencent à partir de 1875 à délaisser partiellement le trope de la guerre indienne et de l’ouest pour s’intéresser à l’environnement urbain et aux figures du policier et du gangster, et plus généralement aux luttes sociales, ce qui correspond à la montée en puissance, à partir des années 1880, de l’utopie technologique littéraire (1992, 127). C’est-à-dire qu’à côté des aventures exotiques et distantes géographiquement et/ou historiquement, se développe un intérêt accru pour l’univers urbain et technologique qui est la réalité quotidienne d’une part croissante d’Américains.

*Amazing Stories* qualifiant d'ailleurs en 1928 Luis Philip Senarens, le principal auteur des aventures de Frank Read Jr., de « Jules Verne américain » (cité dans Gunn, 1975, 79 ; Bleiler, 547-558)<sup>4</sup>. Landon remarque en outre avec raison la proximité esthétique, thématique et idéologique entre ces œuvres et celles de Jules Verne (ce dernier fait d'ailleurs parvenir à Senarens une lettre d'admiration ; 2002, 41, 45). La SF américaine se développe donc immédiatement en suivant les lignes du 'merveilleux technologique', où les machines les plus fascinantes sont au service d'un héros présenté comme typiquement américain, qui repousse l'imaginaire de la Frontière et de l'impérialisme rooseveltien toujours plus loin sur (parfois sous) le globe, et bientôt dans l'espace interstellaire<sup>5</sup>.

La technologie est alors systématiquement l'alliée du héros américain, et lui permet infailliblement de vaincre ses ennemis, gangsters ou autochtones 'sauvages', prouvant ainsi la supériorité du héros-inventeur américain civilisé. On retrouve parmi les héros juvéniles de ce type d'aventures rien moins que Tom Edison Jr. (1891-1892), fils ou neveu fictif de l'inventeur Thomas Edison, dont on a vu qu'il était lui-même mis en scène dans une lutte technologique contre les ennemis de l'Amérique, avant que Tom Swift ne prenne le relais, des années 1910 jusqu'aux années quatre vingt-dix (Clareson, 92-93).

---

<sup>4</sup> Et comme on a déjà commencé à l'observer, la SF et l'utopie littéraire se font souvent en parallèle de développements dans la réalité. Ainsi en 1868, Zadoc P. Dederick, un machiniste de Newark, crée, pour reprendre les mots de l'article du *Peninsular Courier and Family Visitant* qui rapporte l'invention, photographies et dessins à l'appui, un « homme à vapeur » (« The Steam Man » écrit l'auteur), en réalité un véhicule propulsé par la vapeur et dont l'avant reproduit la forme d'un homme (la chaudière tenant lieu de poitrine), ses pieds se levant et s'abaissant, c'est-à-dire exactement comme dans les romans d'Ellis et les aventures de Frank Reade, tous deux probablement inspirés de cette invention. A chaque fois donc les auteurs (comme d'ailleurs Jules Verne) mettent en scène le merveilleux de technologies qui existent du moins partiellement dans la réalité et qui promettent de révolutionner à très court terme le quotidien des Américains. La SF a ainsi vocation depuis ses débuts à avoir un pied (ou en tout cas à prétendre avoir un pied) dans la réalité, à laisser ouverte la possibilité que les merveilleuses technologiques mises en scène dans ses pages et dans ses plans pourraient voir le jour <<http://davidbuckley.net/DB/HistoryMakers/1868DederickSteamMan.htm>>, mis en ligne le 27/08/2007, dernier accès le 24/10/10.

<sup>5</sup> On connaît la fascination de Verne pour les Etats-Unis, et son association du progrès et de la 'fougue' technologique à la jeune Amérique. Néanmoins même Verne peut se faire à l'occasion critique du progrès technologique tel qu'il peut être appliqué par un Etat guerrier comme l'Allemagne. *Les Cinq cent millions de la Bégum*, publié en 1879, oppose ainsi le Dr. Sarrasin au Pr. Schultze, la cité technologique modèle, France-Ville, à la dystopie allemande, la Cité de l'Acier. S'il joue ici sur les deux alternatives possibles et fait l'apologie du modèle technologique français et démocratique, Verne peut même à l'occasion critiquer le Progrès lui-même : son roman (certes inédit jusqu'en 1994) *Paris au XXe siècle* décrit ainsi un Paris hyper-technologique livré au scientisme et ce qu'on appellerait aujourd'hui la « technoscience » : « cette grande bataille de 89 que la civilisation a gagnée sur la barbarie ! Malheureusement, on en a un peu abusé depuis, et ce diable de progrès nous a conduits où nous sommes » (Verne, 1994, 100). Les Parisiens du futurs sont habités par « une fougue américaine », « le démon de la fortune [qui] les poussait en avant sans relâche ni merci » (id., 43). Ce faisant Verne anticipe sur l'Amérique, qui au XIXe ne retient de ses pages que le merveilleux technologique et les aventures exotiques.

C'est ce qui poussera John Clute et Peter Nicholls en 1993 à donner à ce schéma narratif<sup>6</sup>, typique de la science-fiction américaine, le nom d'« Edisonade », sur le modèle de Robisonade, qu'ils définissent de la sorte : « toute histoire qui voit un jeune inventeur américain utilisant son ingénuité pour se tirer d'affaire et qui ce faisant échappe à la défaite et à la corruption, et protège ses amis et sa nation contre des oppresseurs étrangers » (Clute & Nicholls, 933-934). Un schéma narratif important à souligner puisque que, comme Clute & Nicholls le soulignent, cet Edison fantasmatique, dans sa version adulte ou adolescente, constitue dans l'imaginaire américain l'archétype du savant/héros, celui que l'on retrouve si souvent dans les pages de la SF américaine tout au long du XXe siècle, qui trouvera son heure de gloire dans le cinéma SF des années cinquante et que l'on retrouve également, de façon certes quelques peu modifiée, dans les films de notre corpus. C'est principalement le cas dans les deux *Iron Man*, (super-)héros, inventeur génial, grand entrepreneur, millionnaire et combattant grâce à sa 'merveilleuse' technologie les ennemis de l'Amérique, en l'occurrence dans le premier épisode les Talibans (cf. 4.3 ; cf. aussi chap.1, note 36, p. 61). Ces histoires mettent ainsi en scène à la fois le génie inventif du héros américain archétypal, sa nature foncièrement exploratrice (l'ouest, les destinations exotiques du globe puis l'espace intersidéral), sa défense des valeurs démocratiques et son sens de l'entreprise capitaliste (ainsi que le véritable Thomas Edison, comme le remarquent bien Clute & Nicholls, 934)<sup>7</sup>.

Avec l'utopie technologique, les *dime novels* et leurs successeurs immédiats, les *pulp magazines*, forment donc la deuxième matrice dans laquelle se forme la SF américaine, mais une force bien plus populaire et ludique que les utopies des années 1880/1890, qui elles étaient beaucoup plus politisées et manquaient très souvent de véritables intrigues (c'est-à-dire qui iraient au-delà de la visite guidée d'un visiteur du passé). La science-fiction américaine, par opposition à son prédécesseur utopique, est dès l'origine populaire,

---

<sup>6</sup> Nous préférons parler de « schéma narratif » plutôt que de « sous-genre », expression maladroite qui ne rend également pas bien compte de la fluidité et de l'hybridation fréquente des genres entre eux, comme nous le verrons plus loin. Le terme est également utile pour souligner la cohérence narrative et structurelle plutôt que simplement visuelle des groupes de films en question. On a ici l'exemple d'une hybridation entre le Western, le roman d'aventure exotique (tel qu'il est représenté par les romans de H. Rider Haggard par ex.) et la SF, et on verra effectivement que cette dernière est particulièrement apte à ce genre d'hybridation générique. L'emblème contemporain de cette hybridation est Edgar Rice Burroughs, comme on va le voir.

<sup>7</sup> Clute & Nicholls soulignent que ce héros est également souvent plus ou moins un « escroc » (« a confidence man ») dont l'un des talents est de faire sa propre publicité : « Comme Edison lui-même, le héros de l'Edisonade est à un certain niveau, consciemment ou non, un imposteur ou un escroc » (934), et il n'est peut-être pas accidentel que Mark Twain, dans son œuvre la plus proche de la science-fiction, *A Connecticut Yankee at King Arthur's Court* (1889), mette en scène un protagoniste, The Boss, ressemblant fortement à Edison, comme le soulignent encore Clute & Nicholls (ibid.). On verra que cette caractéristique s'applique encore très bien à Tony Stark/Iron Man.

éminemment mercantile et consensuelle<sup>8</sup>, et tend le plus souvent, dans les pages des *dime novels*, à s'adresser à un jeune public. Et c'est bien ici exclusivement la technologie, sous forme d'une invention géniale, plutôt que la science et des récits spéculatifs basés sur les grandes théories du moment (comme le Darwinisme chez H.G. Wells par exemple), qui est au cœur des préoccupations.

Comme l'écrit Landon, « l'Edisonade répondait également au besoin de l'Amérique d'une nouvelle mythologie plus appropriée à un âge technologique », les premiers *space operas* de Gernsback et E.E. « Doc » Smith transposant les aventures exotiques de ces intrépides aventuriers dans l'espace (2002, 42, 48). On voit dans le même temps le passé récent du pays être très rapidement mythifié via notamment le Western (avec toutes les ambiguïtés véhiculées par le genre dans sa propre représentation du progrès et de la civilisation), tandis que le présent et l'avenir sont eux-mêmes intégrés à la glorification de « l'esprit de la Frontière » (Clute & Nicholls, 1276). On voit ainsi comment la science-fiction peut renouveler et mettre au goût du jour des thèmes et schémas très anciens (l'utopie, le voyage extraordinaire<sup>9</sup>), tout en véhiculant dans le même temps des thèmes et des tropes qui lui sont plus spécifiques, principalement l'impact de la science et de la technologie sur les sociétés humaines. Et l'on voit comment l'avenir, plutôt que d'être la simple antithèse dialectique du passé et de la nostalgie s'y rattachant, peut constituer une façon détournée pour que ce passé fantasmatique ressurgisse et se perpétue. Comme l'écrivent Clute & Nicholls du *space opera*

---

<sup>8</sup> C'est-à-dire qu'elle évite les positions « radicales » de gauche ou de droite et qu'elle reflète les valeurs du « centre » (cf. note 67 l'analyse de Biskind, qui concerne certes le cinéma mais s'applique bien ici aussi).

<sup>9</sup> Régis Messac, dans un essai consacré aux utopies classiques, souligne (parmi de nombreux autres critiques) à quel point cet aspect de la science-fiction est proche des voyages extraordinaires relatés dans l'Antiquité par des auteurs tels Lucien de Samosate dans son *Icaromenippe* et ses *Histoires vraies*, dans lesquelles les héros voyagent dans l'espace, visitent la Lune et le Soleil et rencontrent des êtres fantastiques habitant les étoiles. Ou d'historiens et naturalistes tels Pline l'Ancien ou Diodore de Sicile, qui imaginent parfois des êtres et des pays exotiques qui n'ont rien à envier à la SF et qui correspondraient aujourd'hui aux êtres et sociétés imaginés sur d'autres planètes, notamment en *space opera* où la vraisemblance scientifique n'est que rarement observée (Messac ; cf. aussi Van Herp, 27-30 ; Adam Roberts ; et Fredericks, qui montre en quoi les textes de Lucien ne se limitent pas à leur nature satirique, satire qui par ailleurs n'est en rien antinomique à la SF, cf. 2.2). Ces récits n'ont rien de technologique, et très peu de base scientifique ou même parfois rationnelle, mais le goût des contrées, des êtres et des organisations sociales exotiques et 'fantastiques' décrits en détail est ce qui relie les deux genres et époques. Celles-ci ont en commun leur curiosité pour les terres lointaines et une imagination stimulée par les grandes explorations de l'époque hellénistique, puis les nouvelles découvertes (et le colonialisme) de la Renaissance puis de l'époque moderne : dès que le regard de l'Europe se tourne vers les autres continents et leurs mystères, l'imagination suit et peuple les *terra incognita* des êtres les plus 'merveilleux'. Il est par ailleurs flagrant que l'imaginaire et même le vocabulaire traditionnellement employé pour les aventures maritimes ont été transposés, parfois tel quel, à l'espace intersidéral, les planètes n'étant rien d'autre que des « îles de l'espace », pour reprendre le titre d'un roman de Campbell (*Islands of Space*, 1957) (Suvin, 1979, 5, 22). Une dernière remarque importante à faire ici, et que nous développerons plus bas, est que ce lien de la SF avec le merveilleux tel qu'il s'exprime durant l'Antiquité (et le Moyen-âge) peut également commencer à expliquer le lien si étroit qui unit aujourd'hui SF et *fantasy*, lien nié ou combattu souvent par les mêmes critiques qui refusent de voir toute filiation entre la SF et les récit antiques (cf. 2.2).

qui domina tant les pages de la SF américaine tout au long du XXe siècle, « bien que ce type d'histoire soit situé dans le futur, celui-ci y devient un analogue clair du passé pré-industriel » (1811). Cette lecture s'applique parfaitement à la saga *Star Wars* notamment, et doit donc rester présent à l'esprit en analysant les mondes futurs proposés par le cinéma de science-fiction en général. C'est en particulier (mais pas seulement) le cas d'*Avatar*, de même que des liens unissant SF et *fantasy*. Comme on le verra plus en détail, passé et avenir se mêlent inextricablement dans la SF américaine, lui donnant en grande partie le caractère mythique que lui attribuent tant de commentateurs.

Cette identité entre le Western et la SF est parfaitement symbolisée et mise en scène par un des plus célèbres auteurs SF de l'époque, Edgar Rice Burroughs, « peut-être le plus important des auteurs *pulps* » et « figure majeure dans le développement de la science-fiction américaine » (Slotkin, 1992, 195). Burroughs est en effet à la fois l'auteur des aventures littéraires de Tarzan et celui des aventures martiennes puis vénusiennes de John Carter, un des tout premiers et des plus célèbres *space operas* américains. Comme le note bien Slotkin, le premier récit des aventures de Carter est délibérément situé « en relation au Mythe de la Frontière », Carter partant vivre de nouvelles aventures en Arizona, « pas parce qu'il a besoin d'argent mais parce que le territoire Apache est l'un des derniers endroits dans lequel il peut exercer ses talents » (203). Poursuivi par les 'Indiens', Carter se réfugie dans une grotte avant d'être mystérieusement transporté sur Mars, où il va connaître une série d'aventures similaires, avant de partir sur Venus pour répéter le même cycle. L'ensemble du *space opera* américain comme on le verra dans le corpus est encore aujourd'hui profondément marqué par le « mythe de la Frontière » (203-211).

Le paradoxe qui veut que le progressisme triomphal affichée par la SF américaine soit alors la pure mise à jour et transposition futuriste de son histoire récente et de sa mythologie nationale grandissante repose ainsi au cœur de la SF nationale. Le conservatisme inhérent à une telle vision de l'avenir, où la technologie n'est finalement envisagée que dans une acception statique voire passéiste ('plus ça change, plus c'est la même chose') éclatera au grand jour avec les remises en cause des années soixante, c'est-à-dire à une époque où la technologie aura démontré son potentiel à changer le monde et l'humanité elle-même, plutôt qu'à renouveler le statu quo et à recycler éternellement les mêmes processus historiques. On voit aussi à quel point ici l'opposition théorique entre nations européennes préoccupées d'histoire et d'héritage, donc tournées vers le passé, et une Amérique dont l'histoire serait tellement



courte qu'elle préférerait se tourner vers l'avenir est schématique et partielle. Au contraire, l'histoire (certes mythifiée) est si présente dans l'imaginaire américain qu'elle en vient même à 'coloniser' au moins partiellement les représentations de l'avenir. C'est donc également dans ce sens, plutôt que dans celui d'un passé et d'une mémoire esclaves du progrès et de l'avenir, que l'on peut comprendre l'étroitesse du lien opéré entre passé et avenir, histoire et technologie, dans les discours politiques et les Expositions Universelles du tournant du siècle relatés par Slotkin et Michael Kammen (cf. chap.1, note 16, p. 36). On verra que *Iron Man 2* (2010) met en abyme ce processus dans l'Exposition Universelle qu'il met lui-même en scène, une sorte de *Futurama III* (après les expositions les plus science-fictionnelles de l'histoire américaine, organisées à New York en 1939 et en 1964<sup>10</sup>) exhibant à nouveau au public la « cité du futur » et à quel point « la technologie recèle des possibilités infinies pour l'humanité et transformera un jour le monde », comme il est dit dans *Iron Man 2*.

On peut alors isoler deux forces concurrentes au sein de l'imaginaire technologique américain de la première moitié du XXe siècle, qui s'expriment typiquement toutes les deux dans les expositions : d'un côté, un regard extrapolatif qui tente d'imaginer l'inédit de demain, et dont on trouve la manifestation principale dans la tentative d'imaginer la façon dont les cités futuristes et la vie urbaine évolueront, la façon dont les nouvelles formes de communication et de transport et les nouvelles sources d'énergie seront mise en application, qui tente de mettre en scène les possibles projets de géo-ingénierie, etc. Ce mouvement tend à correspondre à l'utopisme technologique que nous avons identifié au premier chapitre, et nous avons vu que les utopistes du tournant du siècle essaient souvent d'imaginer l'impact social et politique que pourraient avoir ces nouvelles technologies. Le changement envisagé est presque toujours d'ordre eutopique dans le sens traditionnel du terme, même si le changement en question peut être libéral, 'progressiste', socialiste, conservateur ou religieux selon les auteurs. Le progrès technologique est alors étroitement et explicitement associé à une amélioration de la condition humaine et au triomphe de la nation américaine et de ses valeurs. La technologie est alors autant le symbole que la preuve éclatante et l'agent fondamental de la gloire américaine à venir.

---

<sup>10</sup> Bien que Cheryl Ganz montre bien à quel point l'exposition organisée à Chicago en 1933, *A Century of Progress*, est la première à faire du progrès et du 'merveilleux technologique' un usage aussi central : « les organisateurs de l'exposition, influencés par la guerre et par la méfiance manifestée au début du XXe siècle envers la capacité de l'humanité à produire un monde meilleur, remplacèrent les points de vue orthodoxes par leur croyance que le progrès surfe sur la vague de l'innovation technologique. [...] une philosophie résumée succinctement par le thème de l'exposition : « La Science découvre, l'Industrie Applique, L'homme Obéit » (« Science Finds, Industry Applies, Man Conforms ») (Ganz, 3).

D'un autre côté, l'utopie mythique de la 'nouvelle Frontière' de l'ailleurs exotique, des autres continents et de l'espace intersidéral, où l'histoire n'a plus vraiment cours. La Frontière existe pour toujours, les planètes inconnues et les 'sauvages' sont représentés comme infinis et éternels, et l'infini de l'univers loin – loin d'être terrifiant – est une aubaine pour les aventuriers de toutes les générations. Loin d'être cantonnée à la fiction et au genre SF, cette vision d'une Frontière en constant mouvement et de nouvelles terres à conquérir est alors fermement défendue par les apologues de l'impérialisme et de la mission civilisatrice américaine. La technologie y est de nouveau à la fois l'instrument de la conquête éternelle et la preuve éclatante du leadership naturel et divin de la nation. Le paradoxe est alors qu'une vision supposément progressiste et cinétique finit par représenter le même processus historique comme se reproduisant *ad aeternam*, que le XXe siècle commençant n'est représenté que comme la répétition du XIXe, comme répondant à la même dialectique de la conquête et de la marche de la civilisation technologique américaine. C'est le message qui domine l'imaginaire technologique américain de l'époque, et si Thomas Edison peut être représenté comme partant conquérir Mars, Tom Edison Jr. peut bien être décrit comme vivant mille aventures autour du globe grâce aux machines qu'il a lui-même conçues<sup>11</sup>. Une telle représentation de l'avenir ressortit aussi de la 'domestication' d'un Progrès et d'un futur autrement potentiellement effrayant, où le progrès technologique ne fait que modifier la superficie de la réalité mais pas l'essence de celle-ci. Si ces aventures aiment à décrire la technologie comme un simple outil dans les mains de ses opérateurs, bienveillants ou malfaisants (puisque les opposants des héros peuvent également disposer de leurs propres machines et inventions), toute implication essentialiste de la technologie, question au cœur de la philosophie de la technologie, est implicitement niée par ces textes. Cette représentation à la fois merveilleuse et neutre est en réalité la meilleure façon de construire et faire perdurer la « mystique de la technologie » dont parle Baxter, surtout quand l'Amérique et le héros américain prototypique, Edison ou Iron Man, sont représentés comme ne pouvant défendre que des valeurs positives et démocratiques.

---

<sup>11</sup> Il n'y pas nécessairement opposition entre les deux forces, et la conjonction des deux représente bien l'utopie SF parfaite aux yeux de l'imaginaire américain. On a vu au 1<sup>er</sup> chapitre comment John Jacob Astor pouvait mettre en scène les deux mouvements dans un même roman. Les Expositions Universelles, dans la cohabitation spatiale qu'elles mettent en scène entre passé et avenir, montrent de même à leurs visiteurs comment passé et avenir peuvent exister simultanément, comment quelques pas suffisent pour traverser le temps et l'espace et bénéficier des charmes du passé et de l'avenir, de la 'sauvagerie', de la 'barbarie' et de la 'civilisation'.

La SF américaine est donc sous-tendue par plusieurs caractéristiques majeures : utopisme et ‘merveilleux’ technologique ; esprit et « mythe de la Frontière » et ambivalence de la représentation de l’avenir ; exceptionnalisme et messianisme national ; rapport aux valeurs démocratiques ; caractère éminemment commercial et transgénérique d’une SF nationale ‘populaire’ ; imaginaire de SF qui déborde largement des pages des *pulps* et romans, comme l’illustrent les *Futurama*. Celles-ci resteront plus ou moins inchangées jusque dans la deuxième moitié du siècle. Cette constance sera principalement le fait de deux éditeurs dominant le champ à cette période : l’immigré luxembourgeois Hugo Gernsback, qui fonde de nombreux *pulps* dans les années 1910/1920 mêlant vulgarisation scientifique, nouvelles et romans sérialisés de SF (il publie ainsi son roman *Ralph* dans son magazine *Modern Electrics*, destiné à vulgariser les nombreuses applications de l’électricité, notamment ses propres inventions) et qui invente le terme de « science fiction » en 1929<sup>12</sup> ; et John W. Campbell Jr., qui devient éditeur du principal magazine SF, *Astounding Stories*, de 1937 à 1971, et qui découvre et publie les principaux écrivains américains du genre dans l’intervalle. Si Campbell a un impact important sur la SF américaine, celle-ci reste profondément attachée à la « mystique de la technologie » dont parle Baxter.

- *SF & Technocratie*

Campbell prend les commandes d’*Astounding* en 1937 à une période cruciale de l’histoire américaine : la crise économique y a provoqué un doublement mouvement de critique et d’apologie du progrès technologique. La technologie et les machines y sont critiquées comme jamais auparavant, et refont surface des critiques déjà entendues au XIXe quant aux méfaits de la mécanisation de l’industrie sur le sort des ouvriers ou des individus en général. L’historien de la technologie Lewis Mumford critique ainsi en 1933 la « civilisation

---

<sup>12</sup> On a plus l’habitude jusqu’alors dans le monde anglophone de parler, comme pour les romans de Wells, de « scientific romance », terme qui renvoie au caractère essentiellement fantaisiste d’une littérature de l’imagination apparue au Moyen-âge et rédigée en vernaculaire, contrairement aux utopies latines notamment, destinées à un public lettré, point intéressant pour notre discussion des rapports entre SF et *fantasy* et qui souligne encore la nature « prolétaire » du genre. On parle aussi plus occasionnellement aux Etats-Unis de « scientific fiction », tandis que l’éditeur de *pulps* Frank Tousey parle d’« invention stories » (logiquement au regard de notre discussion sur la première SF américaine ; James, 9, 26). Gernsback propose dans un premier temps « scientific fiction » avant de passer à « science fiction » (52). James remarque encore que la première itération du terme « science fiction » remonte en fait à 1851 et est le fait d’un poète anglais qui, en cette année qui voit la toute première Expo Universelle mise en scène à Londres, « s’émerveille de la poésie attenante aux miracles de la création » ainsi que dans le progrès technologique humain (8).

On parle en France de « merveilleux scientifique », terme que propose notamment Maurice Renard dans un des premiers essais théoriques sur le genre, en 1909, et qui renvoie lui aussi au caractère ‘fantaisiste’ du nouveau genre, cf. bibliographie). On parle aussi de « roman scientifique » (terme qu’utilise J.H. Rosny aîné ; Goimard, *SF*), d’« anticipation scientifique » ou tout simplement d’« anticipation », dernier terme qui en France est toujours usité pour caractériser la littérature où le cinéma SF futuriste.

mécanique » et « ceux qui vénèrent ses pouvoirs externes pour mieux dissimuler leurs sentiments d'impotence » : « La dépendance passive sur la machine qui a caractérisé de si grandes parties du monde occidental dans le passé était en réalité une abdication » ; « Tel un servent d'antan, l'arrogance de la machine a grandi à mesure que la faiblesse et la folie de son maître grandissait », mais, en mesure que l'homme abandonnera le matérialisme d'autrefois, la machine « retombera dans la place qui est la sienne : notre servante, pas notre tyran » (cité dans Rhodes, 121-122).

On voit à quel point de telles réflexions font écho à celles formulées par Adams, Forster ou Carlyle dès le début de la Révolution industrielle, mais aussi à quel point elles annoncent la première véritable dystopie technologique américaine, *Player Piano*, de Kurt Vonnegut (1952). Tous les arguments des années trente et même du XIXe y sont présents, les machines ayant presque terminé de remplacer tout le travail manuel. Loin de pouvoir s'adonner aux loisirs, à la culture et à la religion comme les techno-utopistes, la population est condamnée à l'oisiveté et à la dépendance du gouvernement. L'utopie (le roman paraît en 1954 sous le titre d'*Utopia 14* ; Clute & Nicholls, 2456) est devenue atrocement statique et stagnante, la créativité ayant quasiment disparu. Le roman se focalise certes sur les « managers et les ingénieurs » (Vonnegut, 11), vouant un culte à Edison (16-17) et à la fois responsables et esclaves de leurs machines, cherchant à se persuader comme le héros qu'ils ont réussi à instaurer un « âge d'or » (16). Un des personnages absout explicitement les scientifiques : « ils ne font qu'ajouter au savoir. Ce n'est pas le savoir le problème, mais l'utilisation qui en est faite » (92). On est donc pas dans le premier cas de figure où la machine elle-même est représentée comme l'ennemi, mais dans le deuxième où la technologie est exclusivement utilisée comme base de la société dystopique, où l'automatisation est représentée comme cauchemardesque, et où la solution passe par la destruction luddite des machines.

Pourtant apparaît dans le même temps, fidèle au phénomène dialectique habituel, une « croisade pour le progrès technologique », le mouvement Technocrate, héritier des techno-utopistes du XIXe comme le montre bien Segal et qui s'appuie sur les théories de Thorstein Veblen (donner le pouvoir économique et politique aux ingénieurs et autres experts) et de Henry Ford et Frederick Taylor (rationalisation extrême de la chaîne de production) (Segal, dans Loeb, ix). Pour Taylor, « dans le passé l'homme venait en premier ; à l'avenir le système doit venir en premier », (cité dans Rhodes, 45). Ainsi que le note Segal, le mouvement technocrate est important dans la mesure où il constitue la première tentative d'organiser

formellement et politiquement le techno-utopisme, qui jusque là avait été le fait d'individus isolés ou de textes restés anonymes (à l'exception de *Looking Backwards*). Il préfigure ainsi le mouvement transhumaniste, même s'il est vrai qu'ici ce n'est peut-être pas tant la technologie en tant que telle qui prédomine que l'organisation scientifique de l'économie et de la société<sup>13</sup>. Néanmoins, malgré l'échec rapide du Technocratisme la représentation positive de la technologie reste clairement majoritaire comme le souligne l'étude de William Akin : « le débat sur la technocratie démontra de façon frappante la croyance profonde des Américains dans le potentiel de la technologie moderne. La Dépression échoua à brider la foi optimiste selon laquelle plus de technologie et une meilleure technologie produiraient un monde meilleur » (149-150).

L'un des manifestes du mouvement, *Life in a Technocracy – What it Might Be Like* (Harold Loeb, 1933), ressemble ainsi, comme le souligne bien Howard Segal, immensément aux ouvrages des techno-utopistes du tournant du XIXe, promettant de créer une société débarrassée du crime, de la maladie et de toute forme de labeur débilitant, où les habitants du futur pourront s'adonner à la religion et aux arts, où « une vie immensément enrichie et élargie [est] à portée de tous », comme l'écrit un technocrate (Akin, 170). L'eugénisme aura également cours dans l'utopie technocratique de Loeb, et l'on y verra apparaître « une race d'hommes supérieure à toutes celles présentes aujourd'hui sur Terre » (178). Le mouvement transhumaniste actuel comme on le verra au prochain chapitre ne se distingue fondamentalement pas des Technocrates, même s'il est vrai que les Technocrates insistent plus sur la rationalité surhumaine de l'expert, tandis que les transhumanistes se focalisent presque entièrement sur la machine elle-même<sup>14</sup>.

Comme l'écrit Peter Wollen, « dans les années vingt, le fordisme devint une façon de concevoir le monde », conception du monde dont le technocratisme est l'expression la plus claire (Wollen, 8). Pourtant là où le positivisme et l'organisation scientifique du travail

---

<sup>13</sup> Segal mentionne tout de même quelques tentatives antérieures : la *Technical Alliance* (qui précède le mouvement technocratique lui-même), la *New Machine* et la *Utopian Society of America* (xiii). *Technocracy Inc.* existe encore aujourd'hui. Le propos ici n'est pas de nier que des mouvements similaires existaient ailleurs en Occident, notamment en France avec le planisme et le groupe X-Crise, tout comme le saint-simonisme pouvait faire écho aux rêves technologistes américains. Mais le phénomène rencontre un terrain particulièrement propice aux Etats-Unis, patrie de Veblen, Ford et Taylor et qui, comme on va le voir, devient bientôt synonyme aux yeux du monde entier de prométhéisme technologique. Surtout, si la science (sous la forme du scientisme et du positivisme notamment) tend souvent à prédominer ailleurs, c'est bien la technologie qui prédomine dans l'imaginaire américain, plus par exemple que le personnage du scientifique, plus encore que celui de l'ingénieur.

<sup>14</sup> Et que le planisme des Technocrates (qui est fondamentalement le même que celui de Bellamy notamment) s'oppose fondamentalement aux prises de positions typiquement libertaires et laissez-faire des transhumanistes (cf. chap.3).

industriel rencontrent de plus en plus de critiques dès les années vingt en Europe, notamment en SF, les Etats-Unis restent relativement étrangers à ce mouvement critique. Le dramaturge tchèque Karel Čapek écrit ainsi en 1920 *R.U.R.*, dans lequel il imagine une race future de robots (il invente d'ailleurs à cette occasion le terme 'robot', emprunté au tchèque et signifiant « travail forcé » ; Clute & Nicholls, 622), utilisés comme esclaves industriels par l'ingénieur Rossum, se rebelle et massacre l'humanité, promettant l'avènement d'une nouvelle race, plus parfaite et surtout plus intègre et vertueuse que l'homme (prémises devenues classiques aujourd'hui en SF et que l'on retrouve notamment dans *Blade Runner*). En 1921, Zamyatin finit de rédiger *We*, roman dystopique proche de la vision de Forster mais qui crée des éléments et des tropes (chaque citoyen porte un numéro, notamment) qui seront spécifiquement repris par Huxley et Orwell, puis qui par leur entremise réapparaîtront dans les dystopies hollywoodiennes à partir des années soixante-dix (cf. 2.3). L'enrégimentation communiste y est autant critiquée que l'hyper-rationalisation tayloriste, et comme chez Forster un extérieur bucolique et des êtres redevenus primitifs y sont présentés comme la seule issue à la déshumanisation d'une population menacée de lobotomisation rationaliste.

En 1927, Fritz Lang réalise en Allemagne le célèbre film SF *Metropolis*, dans lequel une utopie technologique du futur se révèle être fondée sur l'oppression des ouvriers, condamnés à une exploitation servile dans les usines de la cité, esclaves et victimes des machines (autre œuvre SF à la très grande pérennité, notamment à nouveau dans *Blade Runner*). Il est vrai que Hollywood produit à l'époque le *Modern Times* de Chaplin (1936), qui lui aussi met en scène, dans un schéma non-SF, la robotisation allégorique des hommes du présent, la rationalisation et l'automatisation aliénante et oppressantes de l'industrie et des « temps modernes ». A Hollywood comme dans le reste de la culture américaine, de façon permanente mais surtout durant quelques périodes mouvementées de l'histoire du pays (années 1890, 1930, 1960 & 1970), s'engage donc une discussion ou littéralement un débat mouvementé sur la nature exacte du projet national et de l'utopie à venir, et la place exacte de la technologie dans cette utopie (cf. 2.3 pour les représentations de la technologie à Hollywood durant cette période).

Surtout, une vingtaine d'années après la mort de Verne, l'Europe elle-même semble en passe d'assimiler l'Amérique au 'technologisme' ; c'est ce que souligne Peter Wollen dans son étude *Le cinéma, l'américanisme et le robot*. Dès les années vingt, le cinéma hollywoodien s'impose et la culture populaire américaine en général s'exporte de plus en plus en Europe, faisant bientôt du cinéma hollywoodien le fer de lance de la culture et de l'image des Etats-

Unis à l'étranger. Si l'américanisme avait pu se comprendre au XIXe comme le fait d'Américains persuadés de la nature et de la mission providentielle de leur pays, les étrangers sont de plus en plus perméables à cette vision. L'écrivain italien Luigi Pirandello écrit ainsi en 1929 : « l'américanisme nous inonde. Je pense qu'un nouveau flambeau a été allumé là-bas ; pour la troupe de théâtre d'avant-garde Feks : « Hier, la culture européenne. Aujourd'hui, la technologie américaine », l'américanisation représentant « la vraie modernité, la liquidation des traditions étouffantes, des modes de vie et des habitudes de travail étriquées » (cité dans Wollen, 7).

Pour de plus en plus d'observateurs, l'Amérique et ses inventions de plus en plus nombreuses, l'avion ou le cinématographe, deviennent synonymes du futur, pour le meilleur ou pour le pire. Georges Duhamel intitule ainsi son voyage outre-Atlantique et sa cinglante critique du pays *Scènes de la vie future* (1930), Huxley dénonce la future religion technocratique du fordisme (*Brave New World*, 1932), et Bernanos décrit l'attaque de l'américanisme comme une bataille de *La France contre les robots* (1946)<sup>15</sup>. Et comme le remarque judicieusement Wollen de l'ingénieur Rossum de *R.U.R.* : « Son invention du robot industriel a lieu le jour de l'anniversaire de la découverte de l'Amérique. Il est le symbole de l'américanisme » (16). Pour tous ceux réceptifs au rêve techno-utopiste, comme pour ceux qui l'envisagent avec horreur, l'Amérique s'impose de plus en plus comme le synonyme du futur et du progrès technologique. Comme l'écrit Edward James,

En 1960, la science-fiction était connue dans de nombreuses régions du monde, et souvent sous ce nom-là ; et le genre pouvait être perçu comme faisant partie de l'Américanisation du monde non-communiste. Et pas une petite part : il aida les gens à essayer de comprendre le nouvel ordre mondial, notamment le progrès technologique et la bombe, et il figurait en bonne place dans les produits d'exportation de la culture américaine tel que le cinéma hollywoodien et les bandes-dessinées. (54)

Sous ce qu'on peut véritablement caractériser comme 'l'ère Campbell' la SF américaine est elle extrêmement réceptive au discours techno-utopiste. John Huntington, dans l'étude qu'il consacre à l'idéologie véhiculée par les nouvelles de SF de l'époque (1934-1963), relie ainsi la SF du *golden age* à « l'idéologie technocratique » (1). Comme il l'écrit, les deux

---

<sup>15</sup> Comme l'avait fait dire malicieusement Verne à ses personnages dès 1863, « à force d'inventer des machines, les hommes se feront dévorer par elles! [...] Et j'ajoute, dit Joe, que les Américains n'auront pas été les derniers à travailler à la machine ! » (*Cinq semaines en ballon*, 63). En 1855, Baudelaire, à l'occasion de sa visite de la première Exposition Universelle parisienne, décriait déjà le fait que le Français typique, obnubilé par la « vapeur, l'électricité et l'éclairage au gaz, miracles inconnus aux Romains », était « tellement américanisé » qu'il en venait à confondre progrès physique et moral.

mouvements « semblent les expressions parallèles d'un même développement social », mouvement que l'on peut résumer aux

thèmes de l'utopie technologique – les valeurs de la science et de l'ingénierie, de la rationalité et de l'organisation, de l'intelligence, toutes avancées comme apolitiques et au service d'un idéal nationaliste [...]. Les deux mouvements se concentrent sur la machinerie et le technicien-manager comme agent du progrès social et vecteur de stabilité. (4)

Pour Campbell, la SF, « la littérature de l'Ere Technologique » (Broderick, 5), est avant toute chose une littérature didactique et doit vulgariser et populariser la science, poussant les jeunes à embrasser une carrière scientifique, comme le voulait déjà Gernsback (James, 58)<sup>16</sup>. Campbell, dont de nombreuses réflexions rappellent le positivisme technocratique, écrit par exemple que la science fiction *devrait* (définition donc normative) être « l'effort de prédire le futur sur la base des faits connus, sélectionnés en grande partie à partir des découvertes de laboratoires », idéal prospectiviste encore très répandu aujourd'hui (cité dans Telotte, 2001, 3 ; cf. aussi Westfahl, 1993, 168, où Campbell relie explicitement la SF à l'extrapolation). Campbell allait de même insuffler plus de rigueur scientifique à la SF américaine par rapport à l'ère des *pulps*, abandonnant en grande partie les monstres sanguinaires et femmes dévêtues typiques pour une SF plus cérébrale, ou justement plus technocratique et « positiviste », beaucoup moins proche de l'imaginaire de la *fantasy* que ne le furent les *pulps*<sup>17</sup> (Broderick, 8). S'impose alors plus ou moins<sup>18</sup> le « dogme techno-rationaliste campbellien » (Colson & Ruaud, 58), mettant en scène un « héros technocrate », un ingénieur qui prend les décisions les plus rationnelles possibles (Brian Attebery, dans James & Mendlesohn, 38-39).

Campbell lui-même écrivit dans les années trente plusieurs nouvelles emblématiques de cette confiance technologiste, sous le pseudonyme de Don A. Stuart. Il rédige notamment *Twilight* (1932, publié en 1934), analysée avec pertinence par Brooks Landon comme l'antithèse de la critique anti-technologique d'un E.M. Forster. A la différence du récit de ce dernier, ce n'est pas la Machine qui réduit l'humain en esclavage et finalement le trahit, mais l'humain qui se

---

<sup>16</sup> Comme le remarque Gary Westfahl, Gernsback lui-même insistait déjà sur la véracité ou la vraisemblance scientifique des histoires de « scientifiction » ou de science-fiction, et les lecteurs de l'époque pouvaient déjà faire le distinguo entre la SF et les « contes de fée » (Westfahl, 1993, 167).

<sup>17</sup> Campbell crée une revue spécialisée pour accueillir les écrits correspondants plus à la *fantasy*, intitulée *Unknown*, avant de renommer *Astounding Stories* en *Astounding Science Fiction* puis finalement en *Analog Science Fiction*, tentant donc de clairement séparer les deux genres (James, 55).

<sup>18</sup> Plus ou moins, puisque comme nous essayons de le montrer la SF américaine est à toutes les époques plurielles, et qu'on peut facilement trouver des exemples contemporains à Campbell d'une SF ne répondant pas aux caractéristiques décrites plus haut. On verra plus bas que Campbell lui-même ne respecte pas toujours ses propres impératifs.



révèle ultimement ne pas être à la hauteur de ses inventions et sombre dans la décadence et la dévolution, ayant perdu son « instinct de curiosité » (Landon, 2002, 22). Les formidables cités du futur et leurs machines quant à elles continuent imperturbables jusqu'à la fin des temps, longtemps après la mort de l'homme : « Selon cette vision, l'espèce humaine s'est atrophiée non pas tant à cause des machines, que malgré elles » (id., 23 ; cf. aussi 21-27). On verra toutefois, notamment dans le corpus, que l'atrophie et la dévolution de l'humanité peuvent parfois être représentées du fait de l'instauration de l'utopie technologique. Confortablement installé dans une société hyper-technologique où ses moindres désirs sont exaucés par les machines, l'homme est menacé de relâchement, de perdre son goût pour l'aventure et sa curiosité pour l'inconnu. La techno-utopie statique d'un Bellamy peut donc à son tour être condamnée par l'idéal de la Frontière éternelle, comme c'est explicitement le cas dans *The City and The Stars* d'Arthur C. Clarke (1953) : le statisme éternel de la Cité (où les habitants se divertissent via une forme de réalité virtuelle) y est opposé au sublime mystère que revêt l'ailleurs des Etoiles.

Asimov, très proche de Campbell et l'un des auteurs les plus populaires auprès des amateurs du genre comme du grand public (ses romans deviennent finalement des best-sellers dans les années quatre-vingt, à l'époque de la renaissance du genre) publia lui même régulièrement des textes dans lesquels l'humanité était aux prises avec ses propres passions et faiblesses. Seule la science (la psychohistoire dans le cycle *Foundation*, où l'on cherche à minimiser l'avènement d'un nouveau Moyen-âge) ou la technologie et les machines (les robots) peuvent y sauver l'humanité d'elle-même. Asimov est d'autant plus intéressant pour nous que l'un de ses plus fameux ouvrages, l'anthologie *I, Robot* (1950), a été adaptée au cinéma en 2004 dans un film éponyme qui fait partie du corpus, de même que sa nouvelle *Bicentennial Man*, adaptée dans un film éponyme en 1999. Son influence est également prégnante dans les deux *Star Trek* du corpus en la figure de l'androïde Data, clairement inspiré des robots Asimoviens (cf. 4.1 et 4.2).

Dans ces textes, comme dans ses ouvrages suivants se concentrant sur les robots, Asimov met souvent en scène l'intolérance et la peur irrationnelle de l'humanité face à des êtres dont la programmation (les célèbres trois lois d'Asimov, que ce dernier aurait peut-être conçu avec – ou même sur – les conseils de Campbell ; Clute & Nicholls, 14) garantissent pourtant qu'ils ne peuvent en aucun cas constituer une menace. Asimov nomme la peur irrationnelle de l'humain face à la technologie, dans ses fictions comme dans la réalité, le « complexe de

Frankenstein », où les hommes par obscurantisme seraient prêts à brûler les robots comme ils le firent auparavant des sorcières (Asimov, 1990, 409). Et s'il arrive aux robots d'Asimov de dysfonctionner et de se faire menaçants, c'est uniquement en raison de contradictions entre les trois lois que leur ont imposées les hommes et des situations qui jettent les robots dans des dilemmes insolubles venant perturber leurs processus logiques<sup>19</sup>. A chaque fois, les protagonistes humains (souvent des scientifiques, comme le Dr. Susan Calvin que l'on retrouve dans le film) parviennent, grâce à la logique, à découvrir la vérité et résoudre le problème du moment, prouvant systématiquement la perfection des robots (ironiquement trop parfaits vis-à-vis de l'imperfection des hommes et du monde empirique). On ne compte plus d'ailleurs les épisodes dans les romans de l'époque, comme dans ceux d'Asimov, où des mouvements populaires 'néo-luddites' s'opposent aveuglément au progrès technologique et menacent de plonger l'humanité dans une nouvelle phase de décadence moyenâgeuse. On verra que *I, Robot* synthétise adroitement ce Luddisme dans son personnage principal, sorte de Cassandre anti-robot dans une société du futur entièrement vouée au progrès technologique et à ces mêmes robots.

On voit donc que l'utopie technologique traditionnelle peut être occasionnellement critiquée par les auteurs campbelliens, mais aussi que ce qui est critiqué ici est le statisme de l'utopie traditionnelle, l'idée d'une solution définitive et d'une société ayant atteint son stade de développement ultime. Pour les utopistes technologiques modernes l'avenir se définit dans les termes d'un développement et d'une évolution et d'un progrès constant et presque éternel, chaque découverte et invention en appelant toujours une nouvelle. La croissance et le développement (matériel et économique, scientifique, géographique) en sont non seulement les garants, mais sont aussi la raison d'être même des sociétés humaines, ce qui explique pourquoi Stoll voyait en Etzler et les techno-utopistes « les origines utopiques de la croissance économique », pour reprendre le titre de son ouvrage (la vision de ces auteurs rappelle aussi « l'éthique du protestantisme » telle que l'a identifiée Max Weber). L'analyse est recoupée par celle de Richard Slotkin, pour qui cette Nouvelle Frontière matérielle (d'autres pays, d'autres planètes) et symbolique (la science, la technologie), et à chaque nouvelle période de l'histoire américaine la promesse de nouvelles conquêtes, de nouveaux obstacles à franchir, d'un caractère américain renouvelé et régénéré et d'une croissance économique éternelle et

---

<sup>19</sup> Mais aussi plus prosaïquement en raison des besoins dramatiques soulignés par Clute & Nicholls, et qui garantissent le caractère commercial du genre par opposition au genre utopique. L'utopie de SF doit toujours avoir à faire face à un danger quelconque, interne ou plus souvent externe, ne serait-ce que pour des besoins dramatiques, mais aussi souvent pour souligner par effet de contraste la nature utopique de la société en question (cf. 4.1 pour l'illustration de cette stratégie narrative dans *Star Trek: First Contact*).

« presque magique » qui pourrait même agir comme sa propre « valve de sécurité » par le biais de nouvelles inventions (1992, 491).

La « nouvelle Frontière », comme la qualifie l'un des personnages de *Star Trek: First Contact*, la frontière de l'espace ou de la recherche scientifique et des nouvelles technologies, deux frontières apparemment infinies, représentent alors la solution de continuité parfaite pour le pays. Elles lui garantissent ironiquement la perpétuité du passé, conservatisme que ne manqueront pas de souligner entre autres les auteurs de la *New Wave*. C'est ainsi qu'il faut comprendre la rhétorique employée par le président Kennedy en 1960 parlant de la « nouvelle frontière », celle des « zones inexplorées de l'espace et de la science ». Ou celle employée par Ronald Reagan l'année suivante, employé de General Electric (GE) et qui décrit dans ses *pitchs* publicitaires la « frontière du progrès » (« la vaste étendue de cette région est presque infinie »), la dernière en date étant représentée par l'industrie informatique, dont « le pionnier » est GE<sup>20</sup>. De la « dernière Frontière » de *Star Trek* (1966-1969) à la « Frontière digitale » dont parle le héros de *Tron: Legacy*, la SF américaine reste solidement attachée à cette représentation de l'avenir et de la technologie. *Star Trek* et *Avatar* sont les films du corpus qui mettent le plus clairement en scène cette idéologie, ce dernier tentant d'en offrir une critique libératoire – une telle critique descend en droite ligne de « l'anti-SF » qui s'exprime à partir des années soixante.

#### b). « L'anti-SF »

L'écrivain américain de SF Lester del Rey dénonce dans les années soixante, parmi beaucoup d'autres amateurs et auteurs de science-fiction, les effets de la SF britannique sur son

---

<sup>20</sup> <[http://www.smecc.org/frontiers\\_of\\_progress\\_-\\_1961\\_sales\\_meeting.htm#reagan](http://www.smecc.org/frontiers_of_progress_-_1961_sales_meeting.htm#reagan)>, mis en ligne en 2007, dernier accès le 22/03/2011 : « Hello: I'm Ronald Reagan speaking for General Electric. At General Electric, you know, "PROGRESS IS OUR MOST IMPORTANT PRODUCT". But, all progress must have a starting point. All great human enterprises begin at a frontier. The pioneering of hostile lands... the mushrooming of the Atomic Age with its mixed blessing of destruction and construction... the rolling back of space frontiers beyond the planets to the stars... and the beginning of the information-handling revolution. ALL these had -a common starting point --a frontier of PROGRESS ».

Le célèbre rapport de Vannevar Bush, ingénieur et conseiller scientifique à la Maison Blanche, publié en 1945 et posant les bases d'une recherche scientifique financée à grande échelle par le gouvernement, est intitulé *Science, The Endless Frontier*, citant le président Roosevelt en appelant à exploiter « les nouvelles frontières de l'esprit » comme les pionniers d'antan (Bush, ii). Ce rapport fait figure 'd'illustre' prédécesseur à tous les autres rapports gouvernementaux ou publics publiés depuis, y compris celui de la NSF sur l'utopie NBIC, qui lui même n'a pas d'autre but que de 'vendre' la science, ou plutôt *sa* science, c'est-à-dire sa propre représentation de l'utilisation idéale des financements publics et des applications du progrès scientifique et technologique. Chacun fait également figure de science-fiction, dans la mesure où il propose, sinon des récits à proprement parler, du moins des « idées-images » de l'utopie à venir qui en disent parfois plus que n'importe quel texte SF. Il s'agit à nouveau à chaque fois de pouvoir domestiquer le progrès technologique, le rendre plus proche, moins 'inhumain' et en symbiose avec les valeurs nationales, processus à l'œuvre depuis le XIXe comme on l'a vu.

homologue américaine. Ce qu'on commence à appeler dès les années soixante la *New Wave* est le fait de jeunes auteurs en premier lieu britanniques, globalement plus prudents sinon plus pessimistes quant au devenir scientifico-technologique. Del Rey écrit que la vision de l'homme proposée par la *New Wave*, celle d'un « animal dégradé et indécent, condamné à l'échec », relève de l'intrusion du naturalisme littéraire et de son pessimisme dans le domaine jusqu'alors préservé, optimiste, utopique et ironiquement non-littéraire (c'est-à-dire innocent, non-sophistiqué, 'populaire') de la SF (cité par Clareson, xi<sup>21</sup>). C'est également pourquoi Raymond Williams déclare dès les années cinquante qu'une « grande partie de la SF est en fait de l'anti-SF », constatant que la science-fiction de son époque est dystopique et anti-progrès, stigmatisant « la tentative méthodique de l'homme de savoir et de contrôler », tandis que « l'humanisme est rejeté » (Williams). Le tournant pris par la SF est alors interprété comme révélateur d'un nouveau scepticisme relatif au progrès technologique, et donc au progrès tout court. Comme la remarque de Williams l'indique, la nouvelle SF qui voit alors le jour est associée à la remise en cause croissante du modèle de développement traditionnel et notamment du progrès technologique, celle-ci étant assimilée par Williams à une remise en cause de l'humanisme occidental dans son ensemble. Le cinéma SF sera bientôt inclus dans la critique.

Cette référence critique à la *New Wave* britannique, typique, est donc intéressante puisqu'elle permet d'établir un marqueur temporel, les années soixante, entre les deux SF, tout en opposant dans une certaine mesure les Etats-Unis à l'Angleterre et à l'Europe, considérés comme plus naturellement technophobes. On a vu que les premières remises en question explicites trouvant à s'exprimer sur la scène publique ont lieu dès les années trente, et que les années cinquante continuent dans la lancée. Mais les années soixante marquent une rupture abrupte, et la SF se fait alors l'écho des profonds changements culturels intervenant à partir de cette époque. La SF traditionnelle passe alors du statut de littérature progressiste à celle péjorative de littérature positiviste et technocratique (le terme acquiert alors sa connotation actuelle)<sup>22</sup>, avatar littéraire des méfaits engendrés par le modèle de développement occidental traditionnel.

---

<sup>21</sup>Le même Clareson remarque en outre que la SF tend à être mieux acceptée par les critiques universitaires lorsqu'elle se fait pessimiste et dystopique (ibid.). On peut rapprocher ce commentaire de celui de Clute & Nicholls, qui soulignent que les auteurs 'généralistes' et 'littéraires' écrivant ponctuellement de la SF tendent à écrire le plus souvent des dystopies, des intrigues post-apocalyptiques ou des satires (allégoriques) (1564).

<sup>22</sup> C'est l'analyse qu'en fait par exemple le critique de la technologie Lewis Mumford en 1970, écrivant que l'on doit prendre en compte les fantasmes des auteurs SF Campbelliens « afin de surmonter [leurs] compulsions et mettre au point un avenir radicalement différent, plus compatible avec la nature du développement organique et les besoins de la personnalité humaine » (1970, 221). Si ces propos résonnent parfaitement avec le discours

Les années soixante et soixante-dix ne s'attaquent certes pas exclusivement à la science et à la technologie, mais celles-ci sont néanmoins critiquées avec une violence particulière en tant que fondations du modèle de développement occidental et du « complexe militaro-industriel » américain alors en guerre en Indochine. La prééminence du progrès technologique au sein de l'imaginaire américain en fait donc une cible de choix pour la contre-culture. La science et la technologie tendent alors à perdre l'aura et le prestige qui étaient les leurs depuis les Lumières, et ici la dénonciation véhiculée par la contre-culture n'a rien de spécifiquement américaine mais s'étend au contraire à toutes les sociétés occidentales. Comme ne cessent de le souligner à propos de la science et de la technologie les philosophes de l'École de Francfort : « Désormais elles ne vont plus dans le sens d'une démythification (*Aufklärung*) politique, servant de fondement à une critique des légitimations en vigueur, mais deviennent elles-mêmes des principes de légitimation » (Habermas, 1973, 8). Pour Herbert Marcuse, « La puissance libératrice de la technologie – l'instrumentalisation des choses – se convertit en obstacle à la libération, elle tourne à l'instrumentalisation de l'homme », phénomène déjà dénoncé au XIXe siècle comme on l'a vu par des philosophes comme Carlyle, Emerson ou Thoreau (Marcuse cité dans Habermas, 1973, 1).

C'est un Belge, le philosophe Gilbert Hottois, qui le premier propose dans les années soixante-dix le terme de « technoscience ». La notion est très vite récupérée pour stigmatiser une science colonisée et annexée par les gouvernements et les grandes entreprises dans leur quête effrénée d'un progrès technologique exclusivement militaire et commercial, destructeur de la vie humaine et du milieu naturel et uniquement générateur de profits. Comme l'écrit Hottois, le terme est vite devenu

une sorte de symbole du mal absolu, concentrant tous les fléaux de l'époque : technicisme et technocratie, capitalisme multinational, néo-libéralisme économique, pollution, épuisement des ressources naturelles, effet de serre, impérialisme américain, globalisation, injustice mondiale, disparition des valeurs humanistes, etc. (dans Goffi, 2006, 23-24).

La science et la technologie ne faisant désormais plus qu'un sont donc placées au centre des préoccupations de l'époque, et on voit comment des préoccupations très spécifiques à une époque particulière semblent tout de même rejoindre de plus anciennes critiques de la technologie conquérante. Cette convergence amorce le triomphe relatif du contre-modèle

---

contestataire émergeant à la même époque, il faut quand même se rappeler que Mumford critique les valeurs technologistes depuis les années vingt.

offert par l'utopisme pastoral et bientôt écologiste, plus particulièrement aux Etats-Unis. Le conflit vietnamien y cristallise les passions, et le parallèle qu'opèrent certains généraux et historiens entre les Viêt-Cong et les anciens ennemis amérindiens, leur confiance absolue en la supériorité technologique américaine et la perception d'une attaque contre le milieu naturel et un mode de vie pastoral, définissent en partie la spécificité de la contre-culture américaine. Le cinéma hollywoodien de science-fiction devait être radicalement transformé par ce bouleversement, comme nous le verrons en 2.3<sup>23</sup>.

La 'nouvelle' science-fiction, celle identifiée à la *New Wave*, s'intéresse désormais plutôt à l'homme et aux relations sociales. Elle délaisse et/ou critique violemment les utopies technologiques antérieures, et abandonne les grands panoramas historiques et toute forme de sublime scientifique, technologique ou évolutionnaire. Comme l'écrit James :

La plupart des auteurs 'classiques' avaient commencé à écrire avant la Deuxième Guerre Mondiale et atteignaient un âge médian au début des années soixante ; les écrivains de la *New Wave* étaient nés pour la plupart durant ou après la guerre, et ne réagissaient pas seulement contre les auteurs de SF du passé mais participaient de la révolution plus générale des années soixante qui devait avoir de si profonds changements sur la culture occidentale. Ce n'est pas une coïncidence si la *New Wave* commença en Grande-Bretagne à l'époque des Beatles et décolla aux Etats-Unis à l'époque des hippies. (167)

Ce n'est pas non plus un hasard si le mouvement prend vite le même nom que le mouvement cinématographique français contemporain, tous deux se représentant comme dynamitant les conventions, des règles esthétiques sclérosantes et dépassées tout en cherchant à défendre des valeurs politiques et idéologiques fortement ancrées à gauche. La contestation utilise également souvent la rhétorique et l'imaginaire de l'utopisme face à ce qui est vécu comme un *statu quo* social sclérosant, présentant à nouveau l'utopisme pastoral comme l'exact opposé de l'utopisme technologique. Le progrès technologique n'est plus automatiquement associé au progrès social mais peut désormais au contraire être associé au conservatisme, à la continuité de l'oppression du pouvoir bourgeois, blanc et/ou patriarcal. Deux des réalisateurs les plus étroitement identifiés à la Nouvelle Vague, Jean-Luc Godard et François Truffaut, réalisent d'ailleurs leurs propres dystopies SF : le premier signe *Alphaville* en 1965 (où une intelligence artificielle oppresse la cité à force de rationalité inhumaine) ; le second met en scène l'année suivante *Fahrenheit 451*, adaptation du roman dystopique de l'auteur américain

---

<sup>23</sup> Le Western est l'autre genre à être particulièrement impacté par la contre-culture. Que la SF et le Western reflètent pareillement les transformations sociales de l'époque et les nouvelles représentations de la science et de la technologie ne doit pas surprendre, au regard du parallèle souligné plus haut entre la mythification du passé et celle du futur, toutes deux étroitement liées aux Etats-Unis.

Ray Bradbury (1953). La SF et le cinéma semblent ainsi dès le départ les véhicules idéaux à la critique sociale de la nouvelle génération.

Plutôt qu'un mouvement, ce qu'elle fut peut-être au départ grâce à la revue britannique *New Worlds* et son rédacteur en chef Michael Moorcock (de 1964 à 1969), la *New Wave* devient plutôt une nouvelle attitude contestataire en accord avec l'air du temps, une nouvelle conception du rapport au milieu naturel et du rôle de la science-fiction au sein de la société, notamment dans ses relations au progrès scientifique et au techno-utopisme. Thématiquement, les nouveaux auteurs abandonnent en grande partie les grandes épopées intergalactiques et recentrent la SF d'une vision épique et historique (l'histoire d'un monde, d'un univers) vers une approche plus personnelle voire individuelle ou individualiste. Ils cherchent dans le même temps à adopter un style plus littéraire et sophistiqué que leurs prédécesseurs, ce qui explique la critique 'anti-littéraire' de Del Rey<sup>24</sup>. Comme l'écrit Ballard, les voyages interstellaires, les vies extraterrestres et les guerres intergalactiques « font de plus en plus vieilles » (Greenland, 44). Comme l'écrit encore James paraphrasant Ballard, « l'espace intérieur » devint le lieu privilégié de l'écriture de la *New Wave*, le vieux rêve de colonisation spatiale perdant une bonne partie de son attrait :

La SF ne devait [plus] être l'exploration d'une réalité externe hypothétique, car la réalité objective est, dans un monde post-Heisenberg (et dans le monde de Timothy Leary et des drogues psychotropes), un concept douteux. [...] La SF devrait être le moyen d'explorer nos propres perceptions subjectives de l'univers et des autres êtres humains. (170)

La *New Wave* fait ainsi apparaître l'ancienne SF comme extrêmement conservatrice relativement à son rapport au progrès techno-scientifique mais aussi dans sa représentation des minorités, du rapport de l'homme à l'environnement naturel et sa vision de l'ordre social parfait. Se recentrant sur la Terre, la *New Wave* abandonne également en grande partie les visions épiques de l'histoire humaine pour plutôt tenter d'anticiper sur l'avenir proche (Clute & Nicholls, 1730), proposant dans le même temps le plus souvent des visions dystopiques ou (post-)apocalyptiques du futur. Comme le remarque Colin Greenland, l'entropie, postulée par la deuxième loi de la thermodynamique et que les auteurs *New Wave* interprètent comme posant l'épuisement lent et irrémédiable de l'univers, devient omniprésent dans leurs pages (Greenland, 191-206 ; cf. aussi Clute & Nicholls, 964-966). Là où l'utopie régnait auparavant, la dystopie ou l'entropie semblent désormais avoir triomphé.

---

<sup>24</sup> Si le mouvement est avant tout anglais, on trouve toutefois plusieurs auteurs américains parmi les influences de la *New Wave*, dont Ray Bradbury et William S. Burroughs, qui dès les années cinquante proposent une SF très différente des auteurs du « Golden Age ».

Le plus ironique est peut-être alors de voir la définition que donnait Isaac Asimov de la science-fiction, (« la branche de la littérature qui étudie l'impact des avancées scientifiques sur les êtres humains », Asimov, 1987), se vérifier enfin dans les faits. Alors que la SF jusqu'alors tendait à mettre en scène un progrès scientifique et technologique en grande partie coupée de toute dimension sociale ou culturelle (autre que les pogroms technophobes), et développait des idées fondées sur des théories scientifiques plus ou moins vraisemblables, la nouvelle SF tourne en grande partie le dos à cette conception du genre et s'applique bien plus à respecter le credo d'Asimov, explorant explicitement et consciemment les rapports, parfois la fusion, entre l'homme et la machine. Ce constat est d'autant plus important dans la mesure où le cinéma SF contemporain, comme nous le verrons plus en détail ci-dessous, tire sa spécificité, comparativement à la littérature SF, dans son insistance à mettre en scène et à problématiser le thème du rapport et de la fusion, monstrueuse et 'merveilleuse' à la fois, de l'homme et de la machine. Il apparaît ainsi au final plus fidèle à la définition d'Asimov qu'Asimov lui-même ne le fut jamais, comme *I, Robot* nous le démontrera.

Les mouvements des années soixante et soixante-dix apparaissent souvent comme la deuxième vague de critiques sociales apparues à la fin du XIXe (place des femmes, des minorités, de l'environnement), et les deux époques font le même usage savant de l'utopie et de la dystopie (cette fois quasi-systématiquement dans un cadre narratif SF) pour mettre en scène leurs idées, leurs revendications et leurs 'rêveries', libérales ou conservatrices. La science-fiction contemporaine, plus particulièrement au cinéma et telle qu'elle se manifeste dans le corpus, descend en droite ligne de cette acception et utilisation critique d'une SF dont le schéma narratif utopique/dystopique lui permet de reprendre et traiter à son tour les thématiques de la SF des années soixante et soixante-dix. Les thèmes abordés par la SF de l'époque n'ont pas toujours un rapport direct à la technologie : la surpopulation ; la pollution et la destruction de l'environnement et des ressources naturelles ; les guerres impérialistes, en particulier le conflit indochinois ; la criminalité et l'hyper-violence urbaine ; la victimisation des minorités ethniques et sexuelles ; l'omnipotence de multinationales amORALES ; le pouvoir des médias ; etc., autant de thèmes pérennes légués à la SF postérieure, notamment la SF cinématographique des années soixante-dix et du corpus.

Mais même si nous nous focalisons ici sur les représentations de la technologie, nous verrons que, dans des films tels les trois *Matrix* ou *Avatar*, celles-ci sont indissociables d'un regard et d'une attitude plus généralement sociale voire politique. On voit alors la SF et ses tropes (e.g.,



la lutte contre des machines douées de raison) être utilisée soit pour adresser une critique explicite au progrès technologique, la légitimation que celui-ci confère au pouvoir oppresseur et le risque d'une déshumanisation ou de « l'obsolescence » prochaine de l'homme ; soit comme le véhicule symbolique ou allégorique de thématiques sociales ou politiques contemporaines, la deuxième tendance s'inscrivant souvent dans le sillage de la première. Des romans de SF tels que *Dune* (1965) de Frank Herbert, ou *Stranger in a Strange Land* de Robert Heinlein (1961), rencontreront ainsi un écho tout particulier sur les campus américains dans les années soixante. Les jeunes contestataires y voient l'expression plus ou moins détournées de leurs propres critiques et aspirations, sans que la réflexion sur la place et l'impact de la technologie soit nécessairement au centre de ces ouvrages (mais elle n'en est sans doute jamais totalement absente, comme on le verra en 2.2). La SF peut ainsi être utilisée dès les années soixante à des fins critiques, tandis que la technoscience elle-même apparaît à la fois comme un des axes de combat et de réflexion de la contre-culture, comme le socle même du système, et comme la métaphore ou le symbole de ce système. La SF, si elle peut toujours être science-fiction, tend ainsi à devenir *speculative fiction* (nouvelle appellation qui permet de garder l'acronyme SF), c'est-à-dire une fiction de l'imaginaire qui dépasse la limite formelle et thématique de la science et la technologie pour se focaliser sur des éléments plus sociaux ou sociologiques, comme le veut notamment Judith Merril (Clute & Nicholls, 2203). Pour Hélène Greven, la *speculative fiction*, où « la défense de l'homme se substitue progressivement, par l'analyse des comportements individuels, à l'apologie du progrès scientifique et de l'organisation sociale », constitue même, dès les années trente, le vrai « point de rencontre » entre SF et utopie (Greven, 277). Et si la science peut toujours être présente en *speculative fiction*, ce sera une science ironiquement plus 'humaine', une des *soft sciences* (sociologie, anthropologie, etc.), reflétant ainsi l'intérêt déclaré de la *New Wave* pour l'individu plutôt que pour la machine.

Aux Etats-Unis aussi de nouveaux auteurs (Harlan Ellison, Samuel Delany, Robert Silverberg, Norman Spinrad, Judith Merril) dénoncent dans un même élan les mêmes maux que leurs collègues anglais. Néanmoins, Edward James remarque avec justesse que là où les Anglais abandonnent en grande partie les topoï et tropes traditionnels de la SF (à un tel point parfois que l'appartenance générique de certains textes prête à débat), les Américains leur restent dans leur grande majorité fidèles : « Lorsque la *New Wave* américaine émergea, elle fut très différente de la version britannique. Elle ne rejeta pas les traditions héritées du *pulp*, mais essaya plutôt de les améliorer » (173). C'est ce que confirme Brooks Landon lorsqu'il

écrit que la nouvelle SF américaine entretient alors « une relation bien plus confortable avec la tradition *pulp* de la SF de genre » que son homologue britannique (2002, 150 ; cf. aussi Clute & Nicholls, 1732). Il sera alors intéressant de constater plus bas que si l'impact de la *New Wave* sur la littérature américaine est relatif et limité, il est au contraire énorme sur le cinéma hollywoodien.

Néanmoins pour Tom Moylan, « l'engagement politique le plus efficace dans le monde de la SF à cette période vint d'ouvrages féministes créatifs et critiques, comme la SF féministe en général et les utopies critiques en particulier le montrent » (2000, 36). Apparaît en effet dans le même temps une SF féminine et/ou féministe dont l'immense majorité des auteurs sont des femmes qui réhabilitent l'utopie de science-fiction. Elles imaginent des mondes futurs alternatifs dans lesquels la technologie est souvent identifiée comme un instrument privilégié du pouvoir militaro-industriel et patriarcal :

Les femmes ont tendance, quant à elles, à rejeter en bloc l'ensemble de ces appareils technologiques, emblèmes du système patriarcal répressif dont elles se comptent parmi les victimes. [...] l'écrasante majorité manifeste, par le biais des choix thématiques mis en œuvre, une haine particulière pour la technologie vue comme la raison d'être de la machine militaire américaine (Spalding-Andréolle, 73).

Et alors que les auteurs *New Wave* (souvent des hommes) mettent en scène la plupart du temps des dystopies urbaines extrapolant les maux de la société de l'époque, ces femmes imaginent elles des mondes bucoliques et arcadiens que n'auraient pas reniés Jefferson et les Romantiques, ces eutopies semblent vouloir renouer avec le mythe de l'Age d'Or horacien et regarder vers le passé plutôt que vers l'avenir (id., 161). Comme l'écrivent Clute & Nicholls : « Ces ouvrages ont en commun leur emphase des vertus (et parfois des contraintes) liées à la vie rurale. Ils sont, explicitement ou implicitement, anti-ville et anti-machine ; ils louent fréquemment les valeurs liées à une vie passée près de la Nature, à vivre au rythme des saisons » (1810). Et comme le notent encore les deux auteurs, ces récits utilisent deux principales méthodes pour parvenir à leurs mondes édéniques : ils se situent soit dans un monde post-apocalyptique redevenu pastoral (ce qui permet alors de clairement condamner l'idéal technologiste) ; soit se situent sur une autre planète, un Eden qui lui a su être conservé et protégé, ce qui est par ailleurs la solution adoptée dans *Avatar*, dont on verra qu'il est très proche de l'utopie SF féminine/féministe (1810-1811). Comme l'écrit Fredric Jameson en 1982, c'est-à-dire à l'orée de la période cinématographique qui nous intéresse, il s'agit là « de la redécouverte inattendue de la nature de l'utopie à notre époque », une utopie devenue « un

sous-genre de la SF. Le paradoxe est qu'au moment même où les utopies sont censées s'être éteintes, [...], la SF a redécouvert ces dernières années sa propre vocation utopique » (2007, 289).

Cette SF féministe est d'autant plus intéressante qu'elle est cette fois en très grande partie d'origine américaine et révèle la survie et le retour en force du rêve pastoral américain, avec son héroïsation de l'« homme industriel et non pas l'homme industriel » (Spalding-Andréolle, 162). Un des auteurs les plus intéressants de cette tendance est Ursula K. Le Guin, en partie parce que cet auteur aime à mettre en scène dans ses romans l'opposition binaire et dialectique entre une civilisation hautement technologique (faisant souvent écho à l'Anglo-Amérique du présent) et une civilisation pastorale vertueuse (qui elle fait souvent écho aux Amérindiens, ou même aux Vietnamiens). Elle cherche constamment à négocier un compromis entre ces deux alternatives, ou à constater l'impossibilité d'un tel rapprochement, ainsi que les conséquences du conflit sur l'environnement. La vision typique de Le Guin se retrouve plusieurs fois dans le corpus, principalement une nouvelle fois dans *Avatar*.

On voit donc à nouveau la culture américaine se distinguer par son attachement au projet u/eutopique ainsi qu'au cadre bucolique et pastoral, rejoignant ainsi les utopies pastorales du tournant du siècle et rapprochant par instants la SF de la *fantasy*<sup>25</sup>. A l'opposition diachronique mais aussi synchronique qui opposent désormais les tenants de la *hard science fiction* (ceux qui se réclament des sciences dures, de l'exactitude scientifique et des auteurs 'classiques' du genre) et de la *soft science fiction* ou *speculative fiction*, vient alors s'ajouter un genre, la *fantasy*, étroitement lié à la SF depuis au moins la fin du XIXe siècle. Comme à l'époque de Bellamy et Morris, la *fantasy* semble alors comme répondre à la SF, proposant son propre univers imaginaire et sa propre version de l'idéal utopique, les écrits féministes faisant comme la jonction entre les deux genres.

Nous avons donc vu à l'œuvre le processus qui voit les mérites et possibles dangers liés à la technologie être discutés, débattus, défendus ou dénoncés dans l'arène culturelle telle que définie au 1<sup>er</sup> chapitre. Si certaines périodes émergent comme plus ou moins propices au débat, celui-ci continue sans interruption au cours du XXe siècle et jusqu'à nos jours. Il se module en fonction des périodes et trouve une arène comme naturelle au sein de la SF. Le

---

<sup>25</sup> Il est toutefois important de remarquer ici que l'idéal pastoral n'est pas tout à fait absent de la SF plus traditionnelle. Clifford D. Simak est ainsi un auteur publié dans les mêmes revues qu'Asimov et Heinlein mais qui défend constamment dans ses ouvrages une vision littéralement idyllique, même s'il ne l'oppose jamais aussi explicitement et violemment au progrès technologique.

genre s'impose comme l'héritier naturel de l'utopisme littéraire mais aussi dans une certaine mesure paralittéraire, puisqu'on a commencé à voir à quel point les écrits des auteurs SF ou les publications des rédacteurs si importants dans l'histoire du genre avaient vocation à s'appliquer à l'ensemble de la société, à exprimer une certaine vision du monde et de la nature de la société parfaite, et à contribuer à faire advenir cette société. La science-fiction tend ainsi à désigner une vision quasiment mythique du pays, c'est-à-dire un regard spécifique que jette l'Amérique sur le monde et sur elle-même, son identité, ses valeurs, son passé et son avenir via des récits de type varié (romans, films, expositions, discours, publicités, etc.) dont la rêverie utopiste n'est jamais absente. Mais la SF, suite à l'ascension de la *speculative fiction*, de la *New Wave* et peut-être aussi de la *fantasy*, devient également une stratégie narrative idéale pour au contraire jeter un regard autre, critique voire subversif, sur le monde et la société américaine. La créature tend alors, en quelque sorte, à se retourner contre son créateur.

## 2. *Fantasy*, SF & utopie : la guerre des mondes

Les écrits de la *New Wave*, ou ceux appartenant à l'utopisme féminin/féministe (puisque ces derniers sont souvent mentionnés et étudiés à part entière), font l'objet depuis les années soixante-dix de nombreuses et virulentes critiques. Celles-ci leur reprochent principalement, soit une thématique et une éthique trop critique vis-à-vis du progrès technologique, soit, et c'est une critique très voisine, le fait d'abandonner la discipline épistémologique propre à la SF. Ces critiques peuvent se faire explicites et être directement adressées à la 'nouvelle' SF, ou bien transparaître dans les tentatives de définition du genre qui en soulignent la dimension épistémologique. Etudier la distinction qu'opèrent les critiques entre la SF et les autres genres, plus particulièrement la *fantasy*, se révèle ainsi riche d'enseignement sur la nature et les fonctions de la science-fiction, ainsi que sur la nature exacte du lien esthétique, thématique et éthique qui unit diachroniquement et synchroniquement les deux genres.

Il est important de remarquer d'entrée les relations très étroites entretenues par les deux genres depuis leur commun avènement dans la deuxième moitié du XIXe siècle. Comme l'écrit Edward James, « les deux genres sont en fait extrêmement proches, et ce depuis les tous premiers jours de la sf de genre » (179). On se rappelle notamment qu'à l'utopie technologique proposée en 1888 par l'Américain Edward Bellamy avait répondu l'anglais William Morris dans *News From Nowhere* (1890). Il y proposait un monde futur retourné à un âge pastoral (mais utilisant des industries et des technologies 'propres', discrètes, se mariant à

l'environnement champêtre), de même que l'Américain Lowell dans *A Traveler From Altruria* (1894). Les deux ouvrages avaient été explicitement conçus pour répondre aux rêves techno-urbanistes de Bellamy. Morris devait par ailleurs proposer plusieurs autres textes considérés aujourd'hui comme parmi les premières itérations de la *fantasy* moderne.

De ce premier échange résulte l'idée contemporaine que la *fantasy* se serait développée, plus particulièrement à partir des années soixante, comme en réponse à l'ascendant de la SF et de l'utopisme technologique. Elle proposerait un imaginaire et un monde spéculaire alternatifs axés autour d'une re-création et d'une représentation d'un passé tout aussi mythique que le futur en SF. Comme le souligne Roger Bozzetto, la critique de l'industrialisme permet de relier Morris et Tolkien (2004, 323-324) : si la SF est le symptôme et l'expression d'un engouement inédit pour des 'lendemains technologiques qui chantent', l'ascension de la *fantasy* trahirait l'abandon du vieux rêve et un retour vers les valeurs pré-technologiques, religieuses et pastorales, *retour* passéiste pour les détracteurs ou *détour* salvateur engendrant un avenir alternatif pour ses partisans.

Les critiques pourront alors opposer schématiquement la magie à la science, le sorcier au scientifique, le passé à l'avenir, la forêt à la cité, l'épée en tant qu'icône générique au pistolet-laser et le dragon au vaisseau spatial, tout en soulignant le lien étroit entre les œuvres de *fantasy* et un Moyen-âge pourtant épouvantail idéologique depuis la Renaissance<sup>26</sup>. La *fantasy* serait alors le négatif et l'anti-SF par excellence, et son ascension à partir des années soixante sur les campus américains (via l'édition de poche du roman de Tolkien, *The Lord of the Rings*) le symptôme et le véhicule du même obscurantisme que celui véhiculé par la *New Wave* (Besson, 50 ; James, 180).

Mais si l'opposition symétrique et antithétique entre SF et *fantasy* est séduisante, il n'en reste pas moins que de nombreux auteurs parmi les plus emblématiques sont traditionnellement des auteurs de SF comme de *fantasy*, alternant les productions dans les deux genres. C'est le cas par exemple de l'Anglais C.S. Lewis et de l'Américaine Le Guin en passant par Catherine Moore, L. Sprague de Camp, Jack Vance, Roger Zelazny, Poul Anderson, Gene Wolfe, l'Anglais Michael Moorcock ou encore Anne McCaffrey, et même à l'occasion des auteurs du *golden age* comme Asimov ou Heinlein, ainsi également que Philip K. Dick (même s'il est

---

<sup>26</sup> On pourrait ainsi définir la *fantasy*, de manière certes très schématique, comme un genre faisant un usage central du surnaturel en général et de la magie en particulier, comme étant situé dans un passé pseudo-médiéval ou alternatif et comme puisant ses figures/icônes et motifs dans les différentes mythologies et folklores mondiaux, plus particulièrement les mythologies celtes, germaniques et scandinaves.

vrai que la production *fantasy* de ces trois auteurs reste anecdotique)<sup>27</sup>. Comme l'écrit James, « de nombreux auteurs de SF, si ce n'est la plupart, se sont tournés à l'occasion vers la *fantasy* » (179). Comme pour la SF, si les premières expressions du genre sont discernables dans l'Angleterre victorienne (George McDonald, Lord Dunsany, Morris), c'est aux USA que le genre décolle vraiment via à nouveau les *pulps* et la culture populaire américaine. *Weird Tales* publie ainsi dans les années trente les premières aventures de *Conan the Barbarian* de Robert E. Howard, dans lequel ce dernier invente la variété de *fantasy* appelée aujourd'hui « heroic *fantasy* » ou « sword and sorcery », par opposition à la « high *fantasy* » dont le texte paradigmatique reste aujourd'hui *The Lord of the Rings* de l'anglais Tolkien (James, 179-180). En 1939 est lancé le magazine *Unknown*, dont le rédacteur en chef n'est autre que John W. Campbell, Jr.<sup>28</sup>, en parallèle à *Astounding Stories*, tandis qu'en 1949 la parution d'un magazine intitulé *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* (toujours en activité aujourd'hui) propose la première itération du terme *fantasy* dans son sens contemporain (Besson, 14)<sup>29</sup>. Aujourd'hui les récompenses les plus emblématiques du genre SF, les *Hugo Awards* ainsi que les *Nebula Awards*, récompensent indistinctement les meilleures œuvres de SF et de *fantasy* dans la même catégorie, tandis que de nombreuses librairies en Europe et en Amérique du Nord proposent des rayons 'SF/*Fantasy*' communs ou contigus et que l'appartenance générique de nombreux ouvrages devient parfois extrêmement difficile à établir. Au cinéma, où les deux genres permettent l'emploi le plus important des effets spéciaux numériques, les mêmes réalisateurs et producteurs aiment à pratiquer alternativement la SF et la *fantasy*, de George Pal (*The Time Machine/The Wonderful World of the Brothers Grimm*) à Ridley Scott (*Blade Runner/Legend*), Terry Gilliam (*The Twelve Monkeys/The Brothers Grimm*) et Steven Spielberg (*Jurassic Park/Hook*), quand ils ne mélangent pas allégrement les deux, comme Tim Burton (*Edward Scissorhands*), Spielberg encore (*E.T. The Extraterrestrial*) ou George Lucas (la série *Star Wars*). Cette dernière, qui

---

<sup>27</sup> Asimov, *Magic: The Final Fantasy Collection*, NYC: Harper Voyager, 1997; cf. aussi la novella *Magic, Inc* de Heinlein et la nouvelle *King of the Elves* de Dick (il est vrai cependant que ce dernier en profite pour clairement représenter la *fantasy* comme un genre *escapist*).

<sup>28</sup> Les positions pro *hard science fiction* de Campbell ne sont donc pas incompatibles avec son intérêt pour la *fantasy* et un imaginaire décomplexé, ce qui, avec les écrits de Hugo Gernsback mettant en scène des aventures SF du baron Münchhausen, montrent que même ces rédacteurs technologistes pouvaient apprécier la *fantasy* et la satire, et ne pas considérer celles-ci comme fondamentalement opposées à la SF, à la rationalité ou au progrès. Une telle constatation va dans le sens de ce que nous cherchons à souligner ici, c'est-à-dire que la *fantasy*, l'imaginaire et le merveilleux ont une place centrale en SF depuis le XIXe siècle positiviste, place qui toutefois n'a pas toujours été reconnue et assumée par les auteurs, les critiques et les fans.

<sup>29</sup> Jacques Goimard, comme le souligne Anne Besson, remarque en effet que le terme *fantasy* existait bien auparavant et que son sens originel « désigne à l'origine l'imagination créatrice – la faculté de rêver – ou l'imagination libre de toute contrainte », le terme se spécialisant progressivement tandis que des genres auparavant inclus, telle la science-fiction, prennent leur autonomie et un nom spécifique (Besson, 14).

mélange allégrement vaisseaux spatiaux et preux chevaliers, et sur laquelle nous reviendrons plus bas, devait d'ailleurs provoquer un renouveau de la SF comme de la *fantasy* dans le Hollywood des années quatre-vingt.

Les deux genres sont tellement proches que l'on a fini par inventer le terme de *Science Fantasy* comme nouvelle lecture possible de l'acronyme SF, genre hybride qui mêle les tropes et figures propres aux deux genres, prouvant une fois de plus leur proximité esthétique et même parfois thématique (Clute & Nicholls, 2058-2059). Ce genre a d'autant plus d'importance pour nous qu'il caractérise au moins un des films de notre corpus, *Avatar*, au sein duquel les rôles joués respectivement par les éléments SF et *fantasy*, et les rapports du film aux deux genres, sont cruciaux. Pour leur rapport à la science, et plus particulièrement à l'épistémologie scientifique, qui semble les éloigner, et leur capacité commune à construire des mondes alternatifs, qui semble les rapprocher, la SF et la *fantasy* sont indissociables. Nous verrons que les définitions données traditionnellement de la SF nous aideront également à mieux comprendre les spécificités du cinéma SF.

#### a). L'épistémologie de la SF

Carl Malmgren, dans son analyse narratologique de la SF, déclare que « le genre est fermement ancré dans un discours qui prend pour acquis la validité de l'épistémologie scientifique » et qui donc respecte « les principes de la méthode scientifique (telle que la validité du système causal, l'irréversibilité du temps, et les concepts de vérification et de répétition d'une expérience) » (9). Pour Wolfe, les textes SF eux-mêmes étant ainsi rédigés selon une « méthodologie scientifique » (8). Ces précisions ont notamment pour but d'insister sur le fait que la SF, la 'vraie' SF, doit absolument respecter le vraisemblable scientifique et se fonder sur des faits avérés ou des théories contemporaines actuelles pour imaginer ses récits, au risque de s'exposer à l'accusation d'appartenir à la *fantasy*. Elle au contraire serait en effet coupable de s'abandonner totalement à l'imaginaire, la fantaisie, la plus pure/puérile.

On trouve ainsi de nombreuses définitions de la science-fiction comme étant non seulement le genre chargé de mettre en scène l'impact des avancées scientifiques sur l'homme et les sociétés humaines, mais aussi comme étant le reflet de l'épistémè scientifique moderne. Pour Philippe Mather par exemple, qui élabore dans sa thèse (1995) une analyse sémiologique du cinéma de science-fiction, il existerait une

ontologie de base du genre. Il s'agit des lois et des principes scientifiques contemporains, et de postulats comme celui affirmant que la réalité empirique est unifiée par des concepts et des règles qui sont universels, objectifs et compréhensibles (éventuellement, si ce n'est pas encore le cas aujourd'hui) (503)

La SF serait donc imbibée d'un « rationalisme généralisé » (ibid.) et se définirait comme acceptant « la validité de l'épistémologie scientifique et la pertinence de la méthode scientifique pour l'étude du monde empirique » (504). La spéculation intellectuelle propre à la SF serait de même apparentée à la spéculation scientifique, « spéculation qui prend la forme d'une expérience mentale analogue à celle qu'utilisent les physiciens pour résoudre certains problèmes théoriques » (Mather, citant Bainbridge, 567). En tous les cas, la SF ne transgresserait jamais les lois et les paradigmes scientifiques, ou en tout cas pas « de façon grossière » (503)<sup>30</sup>.

Cette dernière précision est utile dans la mesure où il n'existe au final que très peu de textes SF qui puissent résister à un examen serré de leur respect des lois scientifiques et qui n'utilisent pas, ironiquement, de *deus ex machina* afin d'échapper aux contraintes de la réalité scientifique. Les voyages intersidéraux souvent imaginés par la SF seraient ainsi difficiles à mettre en scène s'il fallait vraiment respecter la théorie de la relativité et ne pas naviguer plus vite que la vitesse de la lumière ; les auteurs imaginent donc souvent la découverte future de nouvelles lois permettant le voyage (l'hyperespace, les trous de vers reliant l'univers en différents points, la téléportation, etc.). Mais on pourra alors contrer que dans ces cas-là les auteurs font au moins l'effort de justifier scientifiquement (ou « pseudo-scientifiquement » ; Amis, 18) leurs décisions, s'appuyant souvent pour ce faire sur d'authentiques théories scientifiques (e.g., les 'trous de vers' sont postulés par la théorie des cordes), ou utilisant un jargon et des pseudo-explications formant un « discours naturalisant », permettant de 'faire passer la pilule' (Malmgren, 13).

On peut alors légitimement se demander si l'emploi d'une pseudo-science ne représente pas plutôt l'invalidation de cette conception de la SF plutôt que sa validation, puisqu'il existe tout de même une différence fondamentale entre la science et la pseudo-science, entre la réalité d'un phénomène et l'illusion de sa présence. On peut se demander si la présence de la science,

---

<sup>30</sup> Malmgren décèle par ailleurs, à la suite de Marc Angenot, la présence d'une démarche scientifique dans le mode de lecture propre à la SF, puisque le lecteur doit la plupart du temps reconstituer un univers entièrement nouveau à partir de chaque nouvelle phrase d'un texte : « Comme Marc Angenot l'a remarqué, la SF provoque ou demande une « lecture conjecturale », un processus d'essais et d'erreurs fait d'hypothèses, de confirmations ou d'infirmités, processus qui trouve son origine dans la méthode scientifique » (Malmgren, 24).



de ses gadgets (« l'iconographie de la science-fiction », comme l'écrit Wolfe, *passim*) et de son jargon ne participerait pas plutôt d'une certaine atmosphère et scénographie, une représentation de la science et de la technologie, plutôt que d'une assise véritablement épistémologique. Cette approche est renforcée par le caractère intrinsèquement démonstratif, spectaculaire plus encore parfois que spéculaire, du cinéma de science-fiction hollywoodien, dans lequel on élabore un spectacle où tout n'est que décor et apparences, trucages et effets spéciaux, où le vraisemblable scientifique n'a que très peu le droit de cité et où l'habit fait en quelque sorte le moine. Plus que de la vraisemblance scientifique, nous verrons que les films hollywoodiens jouent bien plus du merveilleux, voire du sublime technologique, exhibant et tâchant de faire partager au spectateur l'excitation liée aux machines du futur et à la machine cinéma elle-même. Ce faisant il est possible déjà d'avancer que le cinéma SF est plus proche de la technologie que de la science, du spectaculaire et du merveilleux que de l'épistémologie rationnelle idéale de la SF littéraire, ce qui explique d'ailleurs les nombreuses critiques dont le cinéma SF fait l'objet comme on le verra en 2.3<sup>31</sup>.

L'objectif ultime de cette littérature scientifique serait de créer des vocations scientifiques ou de donner des idées et faire des suggestions aux scientifiques, participant avec eux à une discussion ou un projet partagé. C'est ce qui explique la fierté de Campbell de compter parmi ses abonnés de nombreux scientifiques dans les années quarante travaillant à Los Alamos, puis à la NASA dans les années soixante (James, 58, 61). L'objectif serait aussi pédagogique, populariser les théories et les paradigmes scientifiques, répandre une vision optimiste de l'avenir au sein de laquelle l'utopisme technologique et l'homme de science jouent un rôle central, et même peut-être aider ce faisant à résoudre les problèmes auxquels le monde doit faire face. Le critique et romancier James Gunn écrit ainsi en 1992, faisant écho à Campbell :

La science-fiction, outre un divertissement, est un laboratoire dans lequel nous pouvons tester la faisabilité de différents futurs. [...] Les problèmes que l'humanité doit résoudre si elle veut survivre sont la surpopulation, la pollution, le problème énergétique, et la guerre. Ce sont tous des problèmes traités par la science-fiction, et la SF a peut-être aidé à les amener sur le devant de la scène pendant qu'il est encore temps de faire quelque chose pour y remédier (1992, 152-153).

---

<sup>31</sup> On peut facilement remettre en cause la réalité de cette rationalité et de la vraisemblance scientifique et empirique de la SF traditionnelle, déjà très discutée à l'époque des *pulps* de Gernsback, qui on l'a vu s'en réclamait pourtant. Mais l'omniprésence de cet idéal dans la critique elle-même (qui est souvent le fait d'auteurs SF) prouve la force et l'écho qu'il rencontre dans l'imaginaire d'une partie de la 'communauté SF', quelle que soit sa réalité dans les faits.

Cette réflexion de Gunn permet ainsi de réunir, sinon de réconcilier, les deux SF, chacune servant à sa manière à prévenir de possibles maux futurs. Malmgren rejoint cette analyse lorsqu'il remarque, à la suite notamment de Darko Suvin et Fredric Jameson, que

Il n'est ainsi pas surprenant de constater que la fiction historique et la science-fiction ont fait leur apparition au même siècle. Ce dernier genre, la SF, se fonde sur une vision du monde qui prend pour acquis le fait que le futur sera différent du présent, qu'il existe tout un éventail de futurs possibles qui ont tous leurs racines dans le présent, et que l'articulation de l'une de ces possibilités peut avoir une réelle importance (4).

C'est-à-dire que la science-fiction ne serait plus vraiment un exercice de prospective mais pourrait jouer un rôle dans l'inflexion du futur, en « articulant », c'est-à-dire en verbalisant et en mettant en scène, un de ces futurs possibles. La SF serait alors partie prenante de la modernité, reflet mais aussi acteur et vecteur du progrès humain, facilitant au moins la réflexion et les débats quant aux développements des sociétés. Le schéma dystopique, plutôt que d'être l'expression du pessimisme ou du nihilisme moderne, ne serait alors pas fondamentalement différent de son prédécesseur utopique et pourrait lui aussi servir, en articulant un avenir cauchemardesque, à influencer sur l'avenir véritable et à aider à faire advenir un monde meilleur. La réflexion est précieuse pour nous puisque le schéma dystopique est prépondérant dans l'imaginaire hollywoodien depuis les années soixante-dix. Loin d'être une simple échappatoire du quotidien, la fonction d'*escapism* souvent attribuée à la SF comme aux autres 'littératures de l'imaginaire' comme la *fantasy*, la SF pourrait donc avoir une « fonction perlocutoire » comme l'écrit Mather à la suite de la narratologue Marie-Laure Ryan : ces caractéristiques permettraient de rapprocher le genre du roman didactique, « dont les modes fictionnels ont une dimension esthétique (fonction poétique), mais dont le message est une déclaration détournée de l'auteur au sujet du monde réel, déclaration censée informer le lecteur (cognition) ainsi que modifier son comportement (perlocution) » (Mather, 562). Cette analyse rejoint au final la réflexion qu'avait Asimov, pour qui la SF consiste en « une fuite *dans* la réalité » (« an escape into reality » ; mes italiques ; cité dans Gunn, 1992, 152).

L'une des définitions les plus célèbres de la SF est celle du marxiste Darko Suvin, le premier à théoriser ce phénomène de pseudo-fuite. Suvin analyse ainsi la SF comme étant une littérature intrinsèquement « cognitive », une littérature se fondant sur une hypothèse littéraire et « l'extrapolant et la totalisant avec une rigueur scientifique » (cité dans Moylan, 43). Empruntant le terme à Bloch, Suvin définit la SF en fonction de l'introduction d'un « novum », un ou des objets, phénomène(s), relation(s), personnage(s) et cadre(s) spatio-

temporel(s) différents du monde de l'auteur et des lecteurs, le « monde zéro » (Suvin, 1979, 64). Mais ce novum est postulé et validé par « une méthode scientifique post-Baconienne et post-Cartésienne » (64-65). C'est ce qui différencie fondamentalement selon Suvin la SF des autres genres imaginaires, dont la *fantasy* : « la présence d'une cognition scientifique comme signe ou corrélatif d'une méthode (approche, atmosphère, sensibilité) identique à celle d'une philosophie moderne de la science » (65).

Mais la SF pour Suvin est aussi comme une littérature qui permettrait, après une première étape de 'distanciation' ou 'd'éloignement' du monde réel (« estrangement », correspondant à l'*ostranenie* des Formalistes russes et à la *Verfremdung* de Brecht), de contempler notre monde depuis cette distance libératrice et révélatrice, et d'en localiser les imperfections ou la nature profonde, offrant ainsi une critique constructive, c'est-à-dire pour Suvin politique et « subversive » (Suvin, ix, 4-6)<sup>32</sup>. Suvin reprend ainsi les pensées de Brecht à l'occasion de sa pièce sur la vie de Galilée, pour qui l'artiste devrait s'inspirer de l'homme de science et jeter un regard détaché et distancié sur son quotidien, lui permettant de développer des idées et théories novatrices et ultimement de bouleverser l'existence pour le meilleur : « Ainsi, le regard distancié est à la fois cognitif et créatif » (6).

'L'autre' SF, qui pour Suvin correspond à la SF non-cognitive, celle par exemple des *pulps*, serait purement « mystificatrice », fournissant à ses lecteurs/spectateurs un « opium » tranquilisant, privant la SF de toute potentialité et la ramenant à sa seule dimension ludique, bref, équivaldrait à la *fantasy* (ix). Contrairement aux contes, à la *fantasy* et à la SF non-cognitive, qui font preuve de « sensationnalisme » et qui constituent une « fuite mystifiante » (« mystifying escapism », ix) et sont une « sous-littérature de la mystification » (9), la vraie SF userait donc de « l'imagination comme un moyen pour comprendre les tendances latentes dans la réalité », ce qui lui permettrait de recouper l'utopie littéraire (8). La science-fiction serait alors, contrairement à l'analyse structuraliste de Todorov classant le genre fermement dans la classe du merveilleux, c'est-à-dire bien loin de la réalité (Todorov, 62), un genre empirique entièrement préoccupé du réel, une « réflexion de et *sur* la réalité » et partant une littérature œuvrant à éclairer la société à la lumière du rationalisme scientifique ou plus

---

<sup>32</sup> Carl Malmgren, tout en proposant une lecture beaucoup moins idéologique de la SF, inscrit son analyse narratologique du genre dans la lignée des études de Suvin et rapproche la distanciation cognitive du processus de défamiliarisation théorisé par les Formalistes. Malmgren fait de cette dernière non plus une technique littéraire localisée et passagère comme chez ces derniers, mais « un principe structurel » sous-tendant chaque roman de SF dans son intégralité, permettant ultimement au lecteur de « mieux connaître ou comprendre son propre monde » (27). L'assimilation à une méthode et une logique scientifique permettrait alors de distinguer ce processus d'écriture des autres littératures plus ou moins didactiques ou édifiantes comme la fable.

généralement de la raison subversive (Suvin, 10)<sup>33</sup>. Cette fidélité formelle et thématique au monde phénoménologique la distinguerait donc des mythes, des contes populaires et féériques et de la *fantasy*, qui n'ont que faire des lois empiriques de la nature et substituent la magie, pure *phantasia*, à la science (7-8). Pour Moylan commentant Suvin, « située entre l'empirique et le merveilleux, la SF occupe une place médiane, incorporant dialectiquement une sensibilité réaliste à une forme non-réaliste » (Moylan, 43).

C'est ce que Mather, qui s'attache à l'aspect didactique plutôt que subversif de la SF, nomme le « piège épistémologique » propre au genre : « la fonction esthétique que représente l'éloignement ou l'évasion du monde ordinaire sert d'appât pour encourager le lecteur, presque malgré lui, à considérer un certain nombre de paradigmes scientifiques en vogue » (562)<sup>34</sup>. Mather : « tenter d'imaginer ce que serait la SF sans son aspect cognitif : on aurait alors affaire à du merveilleux, du fantastique » (566). On devrait alors voir, en suivant le raisonnement de Suvin et Mather, dans la première étape parcourue par le récit de science-fiction, l'éloignement/évasion, un équivalent au merveilleux ; tandis que la deuxième partie, celle correspondant au retour vers la réalité, serait son versant cognitif et didactique, ou philosophique et *in fine* politique, et correspondrait alors à la spécificité de la SF vis-à-vis des autres paralittératures.

C'est du fait de leur attachement à la dimension scientifique et empirique du genre que de nombreux critiques de SF se refusent à envisager une filiation entre la SF et les voyages extraordinaires, satiriques et « comiques » de l'Antiquité ou des XVIIe et XVIIIe siècles. Il n'y est plus en effet question de rationalité ou d'épistémologie scientifique, et la notion de progrès, même à l'état latent, en serait totalement absente. Pourtant les voyages et explorations des *Etats et Empires* de la Lune et du Soleil imaginés par Cyrano de Bergerac (1657, 1662), malgré le caractère « comique », satirique et fantaisiste qui les rapproche des *Histoires Vraies* de Lucien, sont parsemées d'observation venant valider les théories et observations de Copernic, Galilée et Descartes. Bergerac en profite également pour avancer la

---

<sup>33</sup> On aura compris que Suvin n'est pas un technophile. Il est au contraire le premier à critiquer « l'idéologie libérale d'un progrès linéaire » associée au progrès technologique et à la SF technologiste, dont le premier représentant serait Jules Verne (146).

<sup>34</sup> Le didactisme spécifiquement scientifique serait alors la seule distinction entre la SF et les textes apparentés à d'autres genres potentiellement didactiques comme la fable ou le conte de fée. Perrault écrivait de ces bagatelles « qu'elles renfermaient une morale utile, et que le récit enjoué dont elles étaient enveloppées n'avait été choisi que pour les faire entrer plus agréablement dans l'esprit et d'une manière qui instruisît et divertît tout ensemble » (cité dans Chelebourg, 14). Tandis que pour La Fontaine, « l'apparence en est puérole, je le confesse ; mais ces puérolités servent d'enveloppe à des vérités importantes » (ibid.). Comme le note encore Chelebourg, ce type de réflexion « feint aussi de laisser croire que ces textes sont prioritairement destinés aux enfants, alors même qu'ils visent un public adulte qu'il 'faut amuser encor [sic] comme un enfant' », comme l'écrit La Fontaine (ibid.).

philosophie matérialiste et libertine, exposer la théorie atomiste de Lucrèce et moquer le folklore religieux de son temps. Cette entreprise, comme c'est par ailleurs le cas de Lucien, le rapproche des esprits les plus critiques et 'raisonnables' de son temps, riant pourfendeur des fausses croyances et apologues de la véritable science, comme on a vu que la SF se représentait souvent à elle-même. Alain Génétiot parle ainsi du « merveilleux scientifique des romans de Cyrano » défendant la nouvelle science contre ses ennemis obscurantistes (165). Pourtant de nombreux spécialistes ignorent ses textes comme étant de la vulgaire *fantasy*, ou au mieux une satire, sans rapport particulier au progrès scientifique. Cyrano, comme les nombreuses aventures lunaires qui se multiplient au XVIIe siècle suite à l'invention du télescope et aux observations de Galilée, mais aussi à celle du microscope (le Liliput de *Gulliver's Travels*), est ainsi la démonstration de l'influence et de l'inflexion apportés par la science aux aventures « comiques » traditionnelles, et en cela constituent une étape importante dans la genèse de la SF (Bacon publie son utopie techno-scientifique en 1624). Comme l'écrit encore Génétiot à la suite de Koyré, les deux nouvelles technologies ouvrent alors « deux infinis microscopique et astronomique » qui sont toujours au cœur de l'imaginaire technologique contemporain (166). On voit donc comment la satire ou la 'fantaisie' (dans un sens large) peuvent véhiculer des idées réellement 'cognitives', rationnelles et (au besoin) subversives.

Plus généralement, les nouvelles observations astronomiques, l'ouverture de l'univers à la réflexion occidentale et les découvertes scientifiques qui se multiplient au XVIIe ouvrent à l'imaginaire occidental de nouvelles portes. Charles Sorel a ainsi la réflexion suivante quant à la Lune : « il y aura là un prince comme Alexandre qui voudra venir compter ce monde-ci. Il fera provision d'engins pour y descendre [...] », cherchant ainsi à envahir notre planète, une réflexion qui est bien sûr la même que celle d'innombrables auteurs de science-fiction aux XIXe et XXe siècles (cité dans Roberts, 53). Ce même Sorel est crédité par Adam Roberts comme l'inventeur du premier androïde moderne de fiction, une femme métallique parlant toutes les langues du monde (dans ses *Gazettes et Nouvelles ordinaires de divers pays lointains*, 1632 ; Roberts, *ibid.*). L'astronome Huygens déclare dans son *Cosmotheoros* (1698) que les planètes du système solaire sont nécessairement habitées par des créatures « rationnelles », puisque Dieu ne pourrait pas avoir créé ces planètes pour rien (*id.*, 52). Un des personnages des *Entretiens sur la pluralité des mondes* de Fontenelle (1686) est du même avis : « il faudrait concevoir que ces grands corps auraient été faits pour n'être point habités, que ce serait là leur condition naturelle, et qu'il y aurait une exception justement en faveur de

la terre toute seule. Qui voudra le croire le croie ; pour moi, je ne m'y puis point résoudre » (73). Un autre personnage s'y exclame, « mon imagination est accablée de la multitude infinie des habitants de toutes ces planètes » (75). C'est cet accablement de l'imagination (face à l'infini et à l'inconnu de l'univers, mais aussi de la science) qui trouve son origine au XVIIIe siècle et qui est le socle même de la SF.

C'est également pourquoi l'utopie au contraire peut parfois prendre dans les pages des critiques une place considérable, puisque la SF serait alors le digne successeur de ce genre étroitement associé à la Renaissance, aux Lumières et au renouveau de la pensée critique et progressiste en Occident<sup>35</sup>. Comme l'écrit Jameson, considérant l'utopie comme un schéma spécifique de la SF : « [...] les prétentions scientifiques de la SF confèrent au genre utopique une gravité épistémologique et une légitimité que toute parenté avec la *fantasy* viendrait remettre en cause : Platon et Marx sont de plus dignes références pour le texte Utopique que les voyages lunaires fantastiques de Lucien ou Cyrano » (2007, 57).

Les auteurs, lecteurs et critiques de SF cherchent ainsi bien sûr à légitimer leur genre de prédilection. Mais comme nous avons essayé de le montrer leur argumentaire relève aussi d'une foi profonde dans le progrès scientifique et technologique, et le caractère inédit, profondément moderne et rationnel, de la science-fiction. Il s'explique enfin par la défiance traditionnelle envers l'imaginaire. Gilbert Durand notamment souligne bien « l'extrême dévaluation qu'a subie l'imagination, la « phantasia », dans la pensée de l'Occident et de l'Antiquité classique » (1964, 7), et que les critiques de SF n'ont commencé que récemment et partiellement à surmonter. L'analyse de Suvin est plus fine puisque la dimension scientifique n'est pas la plus importante pour lui, et sa préférence pour le terme de 'cognition' lui permet de valider des textes appartenant à des genres et des époques extrêmement distants les uns des autres, y compris les satires de Lucien, Cyrano, Swift ou Brecht. Néanmoins sa critique essentialiste de la *fantasy* recoupe celle des autres critiques qui voient en elle un genre intrinsèquement réactionnaire, passéiste, irrationnel et *escapist*.

Si la SF, digne héritière des Lumières, fait preuve d'une « confiance éclairée dans le rationalisme et la méthode scientifique » selon Mather (39), les 'ténèbres' médiévales (dont on a vu qu'ils étaient fréquemment mis en scène par les auteurs 'classiques' tel Asimov), sont

---

<sup>35</sup> Ce qui explique en grande partie l'immense intérêt que portent des critiques marxistes tels Darko Suvin ou Fredric Jameson aux liens qui unissent utopie, satire et SF, notamment, et explique pourquoi ils ne manifestent que très peu d'intérêt pour la SF hollywoodienne.

idéalement symbolisés par les penchants médiévalistes de la *fantasy* ou antirationalistes du fantastique. Christian Vandendorpe différencie ainsi le fantastique de la SF dans la mesure où le premier genre représenterait la culture traditionnelle, au sein de laquelle « le Destin règne en maître sur un individu apeuré et jeté dans un monde hostile : la société y est absente ou indifférente, tandis que ses sens le trompent et que son intelligence ne lui est d'aucun secours » ; « la science-fiction, à l'inverse, incarne par excellence la modernité, dans la mesure où cette culture se définit, suivant l'expression de Jean-François Lyotard, comme « l'insinuation du vouloir dans la raison » (cité dans Vandendorpe, pas de pagination). « Le héros y est porté par les pouvoirs de la science et maître de son avenir, qu'il se sent capable de penser et d'infléchir à sa volonté » (ibid.). Cette définition le conduit à estimer que *Brave New World* n'est pas un roman de SF mais d'anti-SF, puisqu'il constitue une critique du progrès scientifique, appartenant plus proprement au genre « antithétique du merveilleux, où le héros est écrasé par un monde technique issu de la science » (Vandendorpe).

C'est ce qu'ont également en tête Clute & Nicholls lorsqu'ils définissent la *fantasy* comme étant la « fiction de l'impossible » (« fiction about the impossible »), en appelant aux mythes, à la religion et à la magie, autant d'éléments auxquels la SF, rationnelle et cognitive, serait étrangère (1000-1001). De là l'importance de la crédibilité scientifique des innovations introduites par les textes SF, puisqu'il s'agit de défendre l'idée que ces innovations sont réalisables et en accord avec la réalité empirique et ses lois, et que la SF est donc elle aussi installée sur ce positionnement crucial qu'est la frontière ou lisière entre réel et imaginaire, monde zéro et « monde secondaire », et non pas une fuite coupable comme le serait la *fantasy*.

Le même phénomène se reproduit avec le cinéma SF, à la crédibilité empirique, scientifique ou épistémologique particulièrement discutable et qui semble exclusivement tourné vers le spectacle visuel. Il trouve néanmoins des défenseurs, qui tentent de le rattacher au discours de l'entre-deux. Christine Cornea se place ainsi dans le sillage de Todorov et Jackson en plaçant résolument ce cinéma entre « la *fantasy* et la réalité », par ailleurs sous-titre de son ouvrage (*fantasy* étant utilisé ici pour désigner tous les genres de l'imaginaire, fantastique y compris) (4). Mais Cornea ne prend plus alors en compte la vraisemblance scientifique et empirique des films comme critère axiologique, et préfère se concentrer sur les potentialités sémantiques de la *speculative fiction*. C'est-à-dire qu'elle se focalise sur l'immense potentiel de distanciation, de critique et/ou de subversion véhiculées par une imagination libre de toute contrainte formelle et axiologique, mais qui n'en oublie pas pour autant la deuxième étape de la

trajectoire parabolique et ‘revient’ vers le monde zéro pour le réfléchir et le représenter de façon à en souligner un aspect spécifique ou le fonctionnement systémique. Néanmoins, comme on le verra dans la sous-partie suivante, la plupart des critiques s’accordent pour rejeter le cinéma SF dans le fourre-tout de la *fantasy*, de l’imagination non-cognitive en roue libre.

Il est possible pourtant de s’interroger sur les bases théoriques et surtout idéologiques de théoriciens comme Suvin, marxiste convaincu qui ne voit dans l’imagination que l’instrument potentiel pour critiquer et bouleverser l’ordre culturel « bourgeois » dominant. C’est ce qui le conduit à ignorer ou stigmatiser la majeure partie de ce qui s’est produit au cours du XXe siècle sous l’étiquette science-fiction. La grande majorité de la SF ne serait alors qu’un des éléments de la « société du spectacle » dont Hollywood est l’un des symboles emblématiques, les mondes fictifs littéraires et cinématographiques apparaissant comme la pire des démissions politiques et civiques, voire un phénomène pathologique<sup>36</sup>. L’apparition d’Internet et de ses mondes virtuels immersifs, par ailleurs très fréquemment fondés sur l’imaginaire de la SF ou surtout de la *fantasy*, ne peut alors qu’apparaître comme le prolongement et l’aggravation du phénomène, comme la matérialisation de cette fuite coupable hors les murs de la réalité et de la dialectique historique. L’utopie digitale ne pourrait alors se comprendre que dans la pire acception de la notion, la fuite vers un pseudo-monde prison des corps et de la pensée critique.

Ces critiques réfèrent principalement à la construction par le cinéma SF, les sites en ligne et les œuvres fleuves de *fantasy* de « mondes secondaires », c’est-à-dire qui proposent aux spectateurs/lecteurs des mondes imaginaires alternatifs décrits en détail et parcourus de long en large, et dans lesquels s’immerger et s’abîmer. Ils apparaissent très souvent comme les véritables thèmes et ‘stars’ de nombreux films de notre corpus, de *Tron* à *Avatar*, phénomène démultiplié depuis le début des années quatre-vingt et l’avènement des technologies numériques. Il s’agira donc de nous interroger sur la réalité du phénomène de fuite et la présence éventuelle d’un ‘retour’ vers le monde zéro, d’une possible connexion, par l’intrigue mais aussi par le spectateur, entre le monde du film et le sien. La fuite finale de Deckard et Rachel dans un monde bucolique (*Blade Runner*), celle de Vincent vers les étoiles (*Gattaca*), ou le choix final de Jake de rester vivre sur Pandora (*Avatar*), représentent-ils l’abandon

---

<sup>36</sup> *News from Nowhere* de William Morris doit donc être vanté pour son « socialisme épicurien dialectique, tragique et victorieux [qui] reste l’horizon mature de toute SF s’appuyant sur les espoirs d’un futur ouvert pour les êtres humains et la Terre » (193).



symbolique du monde réel pour une échappatoire fantasmatique offerte par « l'usine à rêves » ?

On peut d'ores et déjà répondre que la dimension cognitive des textes et films de SF ou de *fantasy* paraît plutôt reposer sur la cohérence interne et le degré de vraisemblance des « mondes secondaires » créés par leurs auteurs. Cette vraisemblance est, comme le souligne notamment Gérard Genette, issue d'un contrat de lecture tacite entre un auteur et son public, un vraisemblable lié aux valeurs partagées par un public à une époque donnée et surtout à un genre bien précis : « les conventions de genre fonctionnent comme un système de forces et de contraintes naturelles, auxquelles le récit obéit comme sans les percevoir, et *a fortiori* sans les nommer » (1968, 8). La vraisemblance repose bien plus sur 'l'effet de genre' que sur une quelconque crédibilité scientifique ou empirique, d'où l'importance d'étudier spécifiquement le genre SF, malgré les difficultés de définition et d'isolement d'un corpus qui soit 'génériquement pur'<sup>37</sup>.

Suvin l'admet au demeurant lorsqu'il relie la SF cognitive à l'utopie de More, aux satires de Lucien ou Swift ou même au théâtre de Brecht. L'importance (formelle, esthétique, thématique, idéologique ou axiologique) de la science en science-fiction varie à l'extrême en fonction des œuvres étiquetées SF, et les diverses influences pesant sur le genre, utopie, voyage extraordinaire, satire, etc., peuvent être différemment présentes dans chaque texte. L'importance de la science et de la technologie apparaît alors bien plus esthétique, thématique et éthique que véritablement épistémologique. La présence à l'écran de l'imagerie et des tropes propres au genre, les marqueurs génériques de la SF, tels les robots, les clones, les extraterrestres (ce que l'on peut appeler les « figures » propres au genre, c'est-à-dire ses personnages archétypiques), les vaisseaux spatiaux, les cités hyper-technologiques parsemées d'immenses tours futuristes, etc., constituent autant de signifiants qui en eux-mêmes ne suffisent certes pas à classer un texte ou un film dans la catégorie SF, mais en sont les marqueurs et les véhicules explicites et reconnus comme tels par les lecteurs/spectateurs. A l'aspect visuel se superposent des schémas narratifs et des tropes traditionnellement associés au genre SF (invasion extraterrestre massive ou insidieuse, création d'un être artificiel qui échappe au contrôle de son créateur, exploration d'une nouvelle planète et découverte

---

<sup>37</sup>On pourrait presque alors parler d' « effet sous-genre », dans la mesure où comme on l'a vu la SF est constituée de différents 'sous-genres' ou schémas narratifs, dont la *hard science fiction* qui elle insiste beaucoup plus sur l'authenticité et l'épistémologie scientifique. Mais comme l'histoire du genre aux Etats-Unis le montre avec la popularité renouvelée du *space opera*, cette crédibilité est secondaire vis-à-vis des autres qualités et caractéristiques du genre, qui plus est au cinéma, pour assimiler une œuvre à la SF.

progressive des mystères qu'elle recèle, etc.). S'y ajoute le chronotope SF traditionnel (futur et/ou espace intersidéral, parfois espace souterrain), ainsi que ce que nous identifions plus bas comme le « démiurgisme » du genre, sa tendance structurelle construire des mondes et des univers alternatifs. Vient enfin le questionnement thématique et éthique propre au genre (notamment, la déshumanisation ou la posthumanisation de l'humain par la technologie), particulièrement dans son versant cinématographique. On peut alors arriver à des critères relativement objectifs qui permettent, quand ils se recoupent, d'assimiler une œuvre à la SF.

Les marqueurs génériques iconographiques (réductibles parfois à une séquence voire à un plan signifiant, e.g., un traveling ou plan large sur un immense vaisseau spatial), correspondent à ce que Rick Altman appelle la « syntaxe » du genre SF (216-225). A cet axe syntaxique correspond un axe sémantique qui correspond plutôt au signifié et à la thématique abordée par un film<sup>38</sup>. C'est ce que nous appelons ici son « positionnement éthique » vis-à-vis de l'utopisme technologique, et que l'on peut résumer par une série de questions : le progrès technologique ne va-t-il pas trop loin<sup>39</sup> ? A quoi peut ressembler un monde bouleversé par la technologie ? N'est-il pas souhaitable de limiter le progrès technologique, ou même d'en revenir à un monde pré-technologique ? Ne sommes-nous pas en passe d'être détruits ou déshumanisés par nos machines ? Comment définir et garantir l'utilisation positive et utopique de la technologie ? L'utopie (technologique) ne tend-t-elle pas naturellement à muter en dystopie ? La définition que donne Asimov de la SF comme étant le genre étudiant l'impact de la science et de la technologie sur l'humanité est donc certes très vague mais s'applique bien aux préoccupations des films du corpus<sup>40</sup>. Ce sont là les questions centrales au

---

<sup>38</sup> La distinction syntaxique/sémantique présente certes le danger de ne faire que reformuler le distinguo classique entre forme et fond, ce qu'Altman lui-même semble valider lorsqu'il s'oppose explicitement à la méthode structuraliste et qu'il donne la préférence au contenu sémantique du film (225).

<sup>39</sup> Ou pour reprendre l'une des phrases d'accroche d'un film SF des années cinquante préoccupé de conquête spatiale : « How far is too far? » (*Conquest of Space*, 1955).

<sup>40</sup> Même si comme nous l'avons vu la SF, y compris à Hollywood, n'a pas vocation à mettre en scène uniquement l'impact de la technologie. Les figures du genre peuvent être utilisées comme métaphores de l'Autre racial ou sexuel, comme par exemple dans *Alien Nation* (1988) où les extraterrestres remplacent de façon transparente les Afro-Américains. Plus généralement la figure de l'extraterrestre ou de la civilisation *alien* peut être utilisée à des fins sémantiques et thématiques extrêmement variées et qui n'ont que peu à voir avec le progrès technologique. De même, la créature artificielle, si elle est par essence plus propice à poser les questions mentionnées plus haut, peut également conduire à un schéma narratif et des questionnements entièrement différents, principalement dans le cas de comédies romantiques utilisant l'androïde (*Weird Science*, 1985 ; *Making Mr. Right*, 1988) ou le clone (*Multiplicity*, 1996, *Repli-Kate*, 2002). Ces films peuvent être étudiés pour leur représentation de la science et de la technologie mais ces derniers constituent systématiquement dans ces films des questions d'ordre secondaire et marginale ; ces films se déplacent sur un axe sémantique différent de celui des productions SF.

genre SF, particulièrement au sein du cinéma hollywoodien depuis 1982 représenté par le corpus<sup>41</sup>.

La notion de genre s'impose également du fait de la discussion ou du débat intra-générique que nous avons déjà abordé. De nombreux films du corpus aiment ainsi à mettre en scène un débat entre des personnages qui ont chacun une acception différente du progrès technologique (traditionnellement un 'technophile' contre un 'technophobe'). Ils mettent également fréquemment en scène le combat entre les utilisations humanistes et oppressantes de la technologie, utilisations à nouveau personnifiées par un personnage spécifique. Ils mettent ainsi presque rituellement en scène l'opposition entre la 'bonne' et la 'mauvaise' utilisation de la technologie, « magie blanche » contre « magie noire », comme l'écrit Susan Sontag rapprochant ainsi ironiquement une fois de plus la SF de la *fantasy* (Sontag, 48). Mais il existe également un dialogue et un débat entre films intra-génériques, comme il existait un dialogue entre les utopies technologiques du tournant du siècle, chacun cherchant à répondre à l'autre et à donner sa propre version de l'utopie ou de la solution médiane parfaite, sa propre vision d'une mise en œuvre humaine et humaniste de la technologie.

b). L' « ambition démiurgique »

Le terme de « monde secondaire » est créé par W.H. Auden et repris par Tolkien dans son célèbre essai *On Fairy Stories*, portant sur la nature et les fonctions de la *fantasy*, qu'il qualifie quant à lui de *fairy stories* (Tolkien). Il définit ainsi, utilisant le terme « fées » (*fairies*) pour désigner les êtres merveilleux en général (qu'il qualifie le plus souvent d'« elves », employé comme synonyme) comme étant des « histoires sur la Fairy, c'est-à-dire Faerie, le royaume ou Etat dans lequel les fées existent », et ce indépendamment de l'intention précise de l'auteur (satirique, moralisatrice, ludique, etc.). Il s'agit d'ailleurs là, comme le note Anne Besson, du legs principal de Tolkien à la *fantasy* ultérieure,

cette idée d'un monde parfaitement cohérent et autonome, progressivement construit par une succession de textes consacrés à son exploration », et où « cartes, appendices ou

---

<sup>41</sup> Il est cependant impossible d'étudier la SF hollywoodienne isolément, sans prendre en compte la SF littéraire (romans et nouvelles, mais aussi BDs et *graphic novels*, dont plusieurs des films du corpus sont adaptés) ou multimédia. Sans nier les spécificités de chaque média, la notion de genre doit pourtant aujourd'hui absolument être comprise dans une acception transmédiatique, ne serait-ce que pour réussir à isoler les spécificités syntactiques et sémantiques du genre, les spécificités culturelles voire nationales du genre et sa cohabitation fréquente avec des genres telle l'horreur et le film-catastrophe, rappelle donc que, comme l'écrit Altman, les genres ne doivent pas être conçues comme des notions platoniciennes idéales et absolues, mais relatives et historiques (218), ce qui d'ailleurs fait tout l'intérêt de leur étude.

encore [sic] renvois à une intertextualité « imaginaire », c'est-à-dire interne au monde fictionnel, [...] autant d' « annexes pseudo-documentaires » sur lesquelles s'appuie la cohérence d'un monde effectivement inscrit dans des textes (94-95, 122).

C'est ce que Besson qualifie, à la suite de Richard St Gelais (qui lui traite spécifiquement de la SF), de « xéno-encyclopédisme », désignant ainsi le processus de lecture spécifique à la découverte progressive du monde ou de l'univers typiquement proposé par le texte de *fantasy* ou de SF, une des principales caractéristiques communes aux deux genres (Besson, 23). Ceux-ci sont bien unis par leur « obsession démiurgique », comme l'écrit Ruaud au sujet de la *fantasy*, c'est-à-dire leur attachement à élaborer des mondes concurrents du nôtre mais tout aussi cohérent et structuré (ou plutôt qui donne l'impression au lecteur/spectateur d'être aussi cohérent et complexe que le monde zéro), et qui obéissent donc au contrat de lecture imposé par le genre duquel ils se réclament (Ruaud, 2001, 35).

On revient alors, comme le souligne encore Besson, à une dimension plus formelle et structurelle qu'esthétique ou sémantique pour caractériser cette dimension fondamentale de la *fantasy* et de la SF : « la promesse, d'essence structurelle, d'un univers concurrent du réel, « plus qu'une rêverie de la matière, une rêverie de la *forme* », selon Pierre Jourde » (94). Cette promesse, cette « exploration de mondes imaginaires *via* un développement sériel à l'impressionnante ampleur » dans des 'livres-monde' aux multiples volumes, se retrouve dans une SF qui depuis toujours partage les « ambitions totalisantes » de la *fantasy* (96, 122). De là aussi la multiplication au cinéma de films de SF ou de *fantasy* se déclinant en multiples épisodes, chacun venant approfondir et découvrir de nouvelles parcelles de terres, de nouvelles institutions, de nouvelles données historiques, etc., concernant le monde proposé au lecteur/spectateur. Ainsi des *Tron*, des *Matrix*, ou encore des *Terminator* ou des *Alien*, qui rejoignent les *Star Wars* et *Star Trek* et qui ne peuvent se résumer à la seule volonté mercantile de ramener à l'écran des héros populaires pour de nouvelles aventures<sup>42</sup>. La

---

<sup>42</sup> Besson intitule son ouvrage sur ce phénomène des cycles et séries *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, tant l'apparition du phénomène est concomitant dans les deux genres (le cycle *Foundation* d'Asimov paraît lui aussi dans les années cinquante). Dès les années quarante John Campbell et Robert Heinlein tentent d'inscrire les histoires de ce dernier dans une vaste « histoire du futur » peu à peu révélée (pas toujours chronologiquement) par les romans de ce dernier. On peut même parler, en ce qui concerne en tous cas la SF du « Golden Age », d'une « cosmogonie consensuelle », dans la mesure où les différents auteurs travaillant pour Campbell ont mis en scène leurs histoires dans des univers extrêmement similaires fondés sur des idées faisant consensus : existence future d'un empire ou d'une fédération intergalactique, voyages via la technique et le terme 'partagés' d' « hyper-espace », etc. (James, 88). Il est également utile de distinguer, à la suite de Besson, le cycle, défini par « son suivi chronologique d'une sur-intrigue au sein d'un monde dont la perception se fait de plus en plus riche » au fur et à mesure des volumes, et la série, « privilégiant des aventures successives unifiées par le retour d'un héros largement soustrait aux vicissitudes du temps » (93). Là où le phénomène de la série est très ancien et ne se limite pas à la SF ou à la *fantasy*, celui du cycle leur

dimension marchande du procédé vient alors se superposer à une volonté et une rêverie démiurgique par ailleurs prépondérante aujourd'hui dans le domaine des jeux-vidéos, ces derniers venant en retour fortement influencer l'imaginaire démiurgique de la SF contemporaine et des films de notre corpus (les *Tron* en sont les témoins les plus évidents, mais l'imaginaire vidéo-ludique est omniprésent dans la SF contemporaine).

Pour Tom Moylan, l'environnement, le monde décrit, les descriptions, sont ce qui compte avant tout autre chose dans un texte SF et ce qui lui donne son caractère « potentiellement subversif » : « De telles constructions de mondes représentent à la fois le plaisir le plus profond à lire de la SF et la source de son potentiel subversif le plus fort, car si un lecteur parvient à voir le monde différemment [...], elle ou il pourrait, surtout de concert avec des amis ou des camarades ou des alliés, faire quelque chose pour le modifier » (5-6). Ce sont là des ambitions immenses investies par Moylan (ainsi que Suvin et Jameson) dans la SF, et il s'agira de s'interroger durant l'étude du corpus sur la réalité du potentiel « subversif » des mondes alternatifs mis en scène par Hollywood, notamment durant l'étude des *Matrix*. Mais nous verrons en tout cas qu'effectivement, les mondes décrits par ces films grâce notamment à leurs effets spéciaux (mais pas seulement) figurent en bonne partie dans leur attrait et leur spécificité aux yeux du spectateur : Pandora est l'attraction première d'*Avatar*, comme Middle-Earth (sa description, son histoire, ses civilisations, etc.) l'est chez Tolkien, ou comme la planète Arrakis l'est chez Herbert.

Le caractère cognitif ou *escapist* du monde secondaire dépendrait alors des caractéristiques précises de ce monde, plus particulièrement le lien extrapolatif, analogique ou métaphorique existant entre celui-ci et le monde zéro. La SF cognitive présenterait l'avantage de présenter « une situation essentiellement historique », tandis que la *fantasy* jouerait de sa non-historicité

---

semble au contraire plus spécifique. Là où la série tend à se focaliser sur un héros récurrent ('les nouvelles aventures de...'), le cycle se concentre sur la description, de plus en plus étoffée, d'un monde et d'une histoire au final si riche et totalisante qu'elle donne le sentiment de devenir 'épique'. La distinction entre les deux types n'est pourtant pas toujours clairement opérable et correspond plutôt, comme le note encore Besson, à deux extrêmes entre lesquels viennent se positionner les récits de *fantasy* et de SF (ibid.). Même s'il paraît difficile de qualifier les *Matrix* ou les (futures) suites d'*Avatar* de cycle (ne serait-ce que parce que leurs premiers volets ont été conçus indépendamment de leurs suites), il n'en reste pas moins vrai que les deuxième et troisième volets de *Matrix* sont utilisées pour explorer plus avant le monde du futur, ses cités merveilleuses, les êtres qui les composent, leurs fonctionnements institutionnels, leurs croyances religieuses, etc. Sans être tout à fait un cycle, elles s'en rapprochent donc partiellement. La difficulté ici est que le cinéma hollywoodien se focalise traditionnellement sur des héros récurrents permettant l'identification et l'investissement émotionnel du spectateur, comme dans les séries (littéraires ou télévisées), ce qui vient certes relativiser l'assertion selon laquelle les mondes secondaires sont les vrais héros de ces films et qui donne inévitablement aux suites le caractère des 'nouvelles aventures de...'. Comparer ces œuvres aux séries télévisées (ou aux serials des années trente et quarante) peut également aider à faire la distinction entre cycle et série.

pour se désengager des questions du présent et s'adonner à une « nostalgie » réactionnaire (Jameson, 2007, 58-59). Le caractère extrapolatif ou spéculatif de la SF utopique et dystopique lui donnerait donc un lien irréprouvable avec le présent et le monde zéro, à l'opposé d'une *fantasy* apparentée au conte de fée dans son envie de s'abandonner au « il était une fois... ». Comme le note Irène Bessière qui cherche à distinguer conte de fée et fantastique,

[...] dans le conte de fées, le 'il était une fois' place les événements narrés hors de toute actualité et prévient toute assimilation réaliste. La fée, l'elfe, le farfadet du conte féerique évoluent dans un monde différent du nôtre, parallèle au nôtre : toute contamination est exclue. A l'opposé, le fantôme, la 'chose innommable' [...] font irruption dans l'univers familier, structuré, ordonné, hiérarchisé, où, jusqu'à la crise fantastique, toute faille, tout 'glissement' semblaient impossibles et inadmissibles (32)

Bien qu'élaborant des mondes secondaires à l'image de la *fantasy*, la SF garderait donc le contact avec le monde zéro à l'image du fantastique, mais aussi via son empirisme et son « historicisme » intrinsèques, ce qui pour Jameson constitue la différence fondamentale entre la *fantasy* et la SF et la supériorité générique de cette dernière (Jameson, 2007, 61). Plus encore, l'historicisme de la SF va permettre au lecteur/spectateur, une fois qu'il s'est suffisamment éloigné du monde zéro et qu'il jette un regard neuf et 'cognitif' sur celui-ci, d'historiciser le présent :

La SF applique ainsi une 'méthode' structurellement unique pour appréhender le présent en tant qu'histoire, et ceci indépendamment du 'pessimisme' ou de l'optimisme' du monde futur imaginaire qui est le prétexte à la défamiliarisation. Le présent n'en reste pas moins le passé, que son cours amène aux merveilles technologiques de Verne ou au contraire aux automates miteux et mutilés du futur proche de P.K. Dick (288)

La force des mondes secondaires de SF se situerait donc dans leur futurisme et leur apparent caractère d'anticipations du présent, la dimension temporelle, plus encore que la dimension spatiale des origines du genre, permettant de souligner la dimension contingente du présent. C'est de là que découle le caractère idéologique et positiviste d'une SF technologiste n'imaginant qu'un seul 'progrès' linéaire possible face à une SF 'cognitive' et potentiellement subversive soulignant la multiplicité des futurs possibles et la malléabilité consécutive du présent<sup>43</sup>. Comme dans le cas de l'utopie, la distanciation spatiale et temporelle du monde

---

<sup>43</sup> On voit d'ailleurs apparaître au XIXe siècle, époque où comme le soulignent Suvin, Jameson et Malmgren apparaissent concomitamment le roman historique et la SF, le genre de l'« uchronie », terme inventé en 1876 par le philosophe français Charles Renouvier sur le modèle d'u-topos, l'u-chronos désignant ainsi l'époque qui n'existe pas (qui n'existe pas encore, qui aurait pu exister). Renouvier intitule d'ailleurs son livre :

alternatif proposé par la SF permet donc potentiellement de représenter le présent et de souligner l'indétermination du futur. Le phénomène est clairement articulé par le schéma du voyage temporel dans lequel les voyageurs du temps cherchent typiquement à changer le cours des événements, ou au contraire à empêcher cette modification. C'est le cas dans le corpus de *Terminator: Salvation* et *Star Trek: First Contact*, même si l'on peut s'interroger dans ces deux cas sur l'activation du potentiel parabolique ou subversif inhérent au genre<sup>44</sup>.

De tous les mondes possibles théorisés par Leibniz, le monde zéro ne serait plus forcément comme chez le philosophe le plus parfait et le plus nécessaire, l'imaginaire s'émancipant une fois de plus du « principe de réalité » pour mieux le contourner et le prendre à revers, en dévoilant les nombreuses faces cachées (Bourdil, 73). On est alors à nouveau confronté à la double dimension ludique et cognitive du procédé narratif, qui permet de s'amuser à refaire l'histoire, tout en offrant de multiples possibilités subversives ou réflexives, comme dans le roman de Renouvier (cf. note 43). Le caractère a-historique parfois attribué à l'utopie ne s'appliquerait donc pas à la SF utopisante, puisque au contraire le dépassement utopique de l'histoire ne peut se réaliser qu'une fois que l'historicité du présent a été reconnue et validée par le lecteur/spectateur<sup>45</sup>. C'est donc ici aussi que la SF se distinguerait des autres littératures de l'imaginaire à visées didactiques ou édifiantes comme la fable, le conte de fée ou la parabole : non seulement dans son insistance épistémologique, thématique et éthique sur la raison, la civilisation, la science et la technologie et leur place exacte au sein d'une société utopique ou utopisante<sup>46</sup> ; mais aussi dans son tropisme démiurgique et le caractère historiciste des mondes ainsi créés.

---

*Uchronie (l'utopie dans l'histoire)*. Il y décrit une histoire alternative d'une Europe rendue plus ou moins eutopique grâce à un événement particulier : la non-conversion par l'empereur Constantin au christianisme, et donc la non-conversion de l'Europe à cette religion : « la face du monde s'en trouve changée dans la mesure où le monde s'évite les siècles d'obscurantisme, de répression et de tyrannie du catholicisme » (notes de l'éditeur, 4<sup>e</sup> de couverture).

<sup>44</sup> D'où l'importance historique de la première rencontre entre l'utopie et la SF, qui se produit justement dans la France des philosophes et qui par bien des aspects semble comme annoncer la révolution de 1789, le célèbre roman de Louis-Sébastien Mercier, *L'An 2440* (1771), décrit comme le « chaînon manquant » entre l'utopie traditionnelle et la science-fiction extrapolative (Evans, 2003, 131). George Washington et Thomas Jefferson ajouteront le livre à leurs bibliothèques respectives, *L'An 2440* devenant la première utopie littéraire imprimée en Amérique du Nord, ce qui peut amener à supposer l'impact qu'a pu avoir le livre, gros succès de librairie, durant les années menant aux révolutions américaines et françaises (Evans, 2003, 130 ; Alkon, 60).

<sup>45</sup> Mais la question du refus ou de la fuite hors du processus historique se pose également dans le cas de l'utopie classique. Le livre I de l'ouvrage de More par exemple souligne à quel point la description d'Utopia doit être raccordée à la réalité et au monde zéro du lecteur. Le passage d'utopos à uchronos (cf. note 43) ne fait que rendre un peu plus explicite cette connexion.

<sup>46</sup> C'est-à-dire une société qui n'est pas suffisamment décrite pour pouvoir être totalement assimilée à l'utopie, mais qui en présente pourtant quelques caractéristiques, ou suggère au lecteur/spectateur un 'hors-champ merveilleux', et tend donc à s'en rapprocher.

Si la représentation de l'avenir doit avant tout être vue comme un instrument narratif permettant d'historiciser le présent, on voit alors pourquoi la distinction entre eutopie et dystopie doit être relativisée, cette dernière n'étant pas nécessairement le reflet du pessimisme de son auteur et *a fortiori* de l'époque. Chacune des deux branches utopiques relève plutôt d'une stratégie narrative distincte qui se recoupent dans leur volonté d'historiciser et d'influer sur le présent afin de faire advenir un avenir spécifique. Cet avenir peut être représenté explicitement dans l'utopie, ou présent au moins en creux dans la dystopie. Comme l'écrit Hélène Greven, les textes dystopiques modernes contiennent néanmoins en creux et en germe des « utopies en devenir » (Greven, 278). Sans doute la dystopie relève-t-elle d'une attitude et d'une stratégie plus négative, propre à la satire et la stigmatisation d'un phénomène en particulier ou d'un système en général. Mais on a vu que l'utopie elle-même pouvait contenir des éléments négatifs et une critique explicite de la société précédente, comme lorsque le narrateur relate la révolution ou l'eucatastrophe qui instaure le nouvel ordre (e.g., *News From Nowhere*, *Altruria* ; dans le corpus : *Demolition Man*, *First Contact*) ou que l'instance narrative précède la description d'Utopia d'une description critique du monde zéro comme chez More ou Bellamy (ou à nouveau *Demolition Man*)<sup>47</sup>.

La *fantasy* représenterait alors la face sombre du tropisme démiurgique et de « l'enclave utopique », ses mondes créés ne répondant au contraire qu'à la seule logique de la fuite et à l'oubli, à l'envie de s'extraire du processus historique et plus spécifiquement à la peur et l'incompréhension que susciteraient aujourd'hui la science et la technologie (Jameson, 2007, 10 et *passim*). Si la *fantasy* elle-même peut être rattachée esthétiquement et historiquement à l'utopie<sup>48</sup>, elle représenterait alors la concrétisation des potentialités *escapist* et purement ludique de la forme utopique, une sorte de décadence de cette dernière. Le « principe de réalité de la SF » viendrait alors s'opposer au « principe de plaisir de la *fantasy* » (Jameson, 2007, 74). Le seul intérêt serait de diagnostiquer dans l'ascension de la *fantasy* la désaffection croissante d'une partie de la population pour une réalité décevante voire oppressante, ou trop complexe pour faire sens et ne pas être intimidante, le symptôme de la faillite de l'anticipation

---

<sup>47</sup> Les choses se compliquent quelque peu lorsqu'on envisage la possibilité de la contre-utopie, ou anti-utopie, c'est-à-dire du monde futur utopique ou dystopique dont l'objectif final est de décrédibiliser la notion même d'utopie et d'amélioration radicale du monde et de la condition humaine. La vision anti-utopique serait partagée par « ceux qui reconnaissent l'hégémonie d'une théorie cyclique de l'histoire et une cosmologie en circuit fermé – c'est-à-dire, les anti-utopistes » (Suvin, 1979, 34). On est alors confronté à la nature possiblement satirique d'un texte (ou d'un film) et à la question épineuse de l'intentionnalité de l'auteur, qui se pose déjà dans le cas de More.

<sup>48</sup> More lui-même n'essaie-t-il pas via son paratexte de construire un monde alternatif complet, proposant au lecteur son alphabet et sa carte, comme le remarque Howard Segal (2001, 153) ?



utopique humaniste et la fuite vers un passé idéalisé où la technologie et la science n'ont plus cours, en bref l'anti-SF. Roger Bozzetto résume ainsi les choses:

La '*fantasy*' correspondrait à une période où les produits de la science deviennent les instruments de manipulation des personnes comme de leur environnement, et donc échappent à la compréhension (même vague) du plus grand nombre. [...] Pris dans cet univers où la réalité échappe, on se réfugie dans l'univers de la magie [...] comme les enfants dans les contes d'antan (2004, 333)

On peut pourtant s'interroger sur de telles prises de position, en particulier au regard des travaux effectués ces dernières années sur les genres apparentés au merveilleux tel le conte de fée. Christian Chelebourg les synthétise bien en montrant en quoi le conte et la fable procèdent d'un « art de la dissimulation », où

la puérilité n'est qu'un prétexte pour aborder des problèmes qui ne sauraient l'être dans un cadre vraisemblable. [...] Ces manœuvres sont autant de raffinements du bel esprit, qui inclinent un genre moral à la subversion. Si la féerie séduit, comme outil diégétique, c'est qu'en feignant l'innocence elle désarme la censure et permet de transgresser les interdits [...] Que ce soit à des fins polémiques, éthiques ou comportementales, la féerie est un genre profondément transgressif qui, sous prétexte d'amusement, favorise l'expression des vérités les plus cachées (14-15)<sup>49</sup>

Plaisamment didactique ou subtilement subversif, le conte merveilleux n'en est pas moins supposé devoir constamment suivre la courbe parabolique et revenir donner comme un enseignement « polémique, éthique ou comportemental » relatif au monde zéro. En l'absence de quoi, le conte serait alors vraiment *escapist*. Comment dans ces conditions juger les mondes secondaires créés par la SF (e.g., « The Grid » dans les *Tron: Legacy*), ou la *science fantasy* (Pandora dans *Avatar*), et doit-on nécessairement conclure à l'évasion si l'on n'y détecte pas un enseignement ou une subversion quelconque ? La *fantasy* rencontre aujourd'hui un écho immense qui lui est spécifique, et réalise tous les jours ses potentialités démiurgiques dans les mondes virtuels qui réunissent quotidiennement des millions d'internautes de tous les pays. Si la nature des univers en question peut varier, les univers de *fantasy* prédominent très nettement. Comme le note encore Chelebourg,

L'exemple le plus significatif du moment est celui de *World of Warcraft* [...] On y part en quête d'épées, de sorts magiques et de lingots d'or, dans le royaume d'Azeroth, peuplé d'elfes, de nains, d'orques, de dragons... Azeroth n'est pas seulement un monde parallèle, dans lequel le joueur est invité à mener une seconde vie sous une identité

---

<sup>49</sup> Bessière : « La parabole, note Brecht, est la plus rusée des formes d'art, qui propose, par le détour de l'imagerie, des vérités qui resteraient lettres mortes autrement. Le conte rejette la réalité présente dans l'exotisme du merveilleux afin de mieux la juger » (17).

d'emprunt ; c'est aussi ce qu'on appelle dans le jargon du métier un *univers persistant*, autrement dit un univers qui continue à vivre, à évoluer, lorsque le joueur éteint son ordinateur. [...] Pénétrer dans le monde d'Azeroth, c'est mener à part entière une existence en marge de la vraie vie, celle qui se déroule dans un monde lointain désigné par le sigle IRL : *In The Real Life* [...] (242)

Ici encore on retrouve le parallèle et la symétrie qui continuent d'unir *fantasy* et SF, puisque le jeu possède son alter-ego de SF, *StarCraft*, également (bien que sans doute un peu moins) populaire<sup>50</sup>. Les films du corpus qui s'attachent à mettre en scène les mondes secondaires proposés par la réalité virtuelle, notamment *Gamer* qui s'aventure explicitement dans le monde des jeux MMO (Massively Multiplayer Online), nous permettront d'étudier plus précisément la nature de ce lien. De même, une des grandes caractéristiques des films SF modernes (depuis la fin des années soixante-dix) est qu'il procède à la construction de mondes et d'univers d'une étendue considérable en établissant des continuums transmédiatiques, de multiples films, livres, séries télévisées *live* ou animée, jeux vidéos, bandes dessinées, webséries, etc. venant en approfondir l'histoire ou les chroniques, la géographie, les personnages, etc., et auxquels les fans peuvent même éventuellement participer. Plusieurs films du corpus (les *Star Trek*, *Matrix* et *Avatar* principalement) doivent donc être vus comme le cœur d'un monde qui s'étend bien au-delà de leurs images, un hors-cadre important à prendre en compte pour mieux saisir la nature et la portée du cinéma SF (science fiction, science *fantasy* ?) moderne.

Même si les réflexions de Tolkien portent sur la Faerie et la *fantasy*, elles sont pertinentes pour conclure cette section en cela qu'elles tentent déjà de penser la nature de l'attrait des « mondes secondaires » pour le lecteur/spectateur, que Tolkien tente d'y répondre à l'accusation *escapist* et parce qu'elle nous permet de rappeler l'ambivalence de l'imaginaire *fantasy*. Pour Tolkien, la *fantasy*

ne détruit certainement pas et n'insulte pas même la Raison ; et elle n'émousse pas l'appétit ni n'obscurcit la perception des vérités scientifiques. [...] Au contraire, plus la raison est vive et claire, meilleure sera la *fantasy* qu'elle engendrera. [...] Car la *fantasy* créatrice est fondée sur la constatation lucide que les choses sont bien ce qu'elles sont dans le monde ; mais une constatation de ces faits n'implique pas une servilité envers ces derniers

---

<sup>50</sup> Parallèle que l'on retrouve dans les jeux de rôle de plateau qui sont la source directe des jeux en ligne, puisque le célèbre jeu de *fantasy*, *Warhammer* (créé en 1983, toujours en activité aujourd'hui) a lui aussi son pendant SF, *Warhammer 40,000* (1987, également toujours en activité).

Pour Tolkien, il s'agit donc de ne pas confondre « l'Évasion du Prisonnier avec la Fuite du Déserteur », la conception « post-Baconienne et post-Cartésienne » de la raison et de la réalité par Suvin apparaissant comme une conception trop étroite et dogmatique. Pourtant c'est là justement qu'on retrouve l'ambiguïté au cœur de l'imaginaire de Tolkien et donc peut-être d'au moins une partie de la *fantasy* :

car il est possible après tout pour un homme rationnel [...] d'arriver à la condamnation, au moins implicite dans le simple silence de la littérature 'escapist', de choses progressistes comme les usines, ou les mitrailleuses et les bombes qui semblent être leurs productions la plus naturelle et inévitable, oserons-nous dire 'inexorable'.

La condamnation au moins implicite par la *fantasy* de certains aspects de la modernité comme l'industrialisme semble donc bel et bien présente pour Tolkien<sup>51</sup> comme elle l'était déjà pour Morris :

la notion selon laquelle les voitures sont plus 'vivantes' que, disons, les centaures et les dragons est curieuse ; qu'elles sont plus 'réelles' que, disons, les chevaux est pathétiquement absurde. Qu'elle est plus réelle, qu'elle est plus vivante la cheminée d'une usine comparé à un orme : pauvre chose obsolète, rêve sans substance d'un *escapist* !

Confronté à « l'horreur morlockienne des usines » (Tolkien fait alors référence à une œuvre de SF, *The Time Machine* de Wells, pour appuyer son propos), l'individu raisonnable est donc parfaitement justifié dans sa tentative de fuir la prison qu'est devenu le réel et de partir chercher la raison et la réalité authentique dans un monde secondaire. Nous verrons que les films du corpus utilisent aussi les tropes de la *fantasy* (ou de la *science fantasy*) pour mettre en scène cette même problématique d'un progrès technologique, parfois spécifiquement industriel, détruisant les sociétés traditionnelles, le milieu naturel et l'homme lui-même. Si *Metropolis* est le premier film SF à mettre en scène des machines industrielles explicitement assimilées à une divinité païenne mangeuse d'homme, nous verrons que d'autres films s'axe également sur une représentation littéralement monstrueuse des usines et de l'industrialisme. Mais nous verrons aussi que plutôt que de tout à fait s'axer sur une opposition binaire entre passé et avenir, traditions et progrès technologique, la plupart de ces films, fidèles au schéma central de la SF hollywoodienne, cherchent chacun à leur tour à négocier une *via media* entre ces deux forces, à représenter un progrès réconcilié avec les valeurs humanistes. Quitte

---

<sup>51</sup> La critique anti-industrialiste peut même se faire explicite chez Tolkien, comme dans l'avant-dernier chapitre des trois romans constituant *The Lord of the Rings*, *The Scouring of the Shire*, dans lequel les héros rentrent dans leur village bucolique et le retrouve défiguré par un industrialisme ourdi par l'antagoniste du roman. La vision donnée du village défiguré n'a rien à envier aux descriptions industrielles infernales produites au XIXe siècle.

parfois à redéfinir, à re-paramétrer, la définition classique de l'humain. Nous verrons ainsi que le cyborg et l'elfe n'ont pas tout à fait à Hollywood le même combat.

### c). Le merveilleux

Une dernière remarque devrait toutefois permettre de donner une nouvelle caractéristique importante de la SF qui la rapproche tout en l'éloignant à nouveau de la *fantasy*. On a vu que de nombreux spécialistes tentaient de différencier la SF des autres littératures tendant à construire des mondes secondaires, les genres assimilés au merveilleux (c'est-à-dire l'empiriquement impossible) et plus spécifiquement la *fantasy*. Si comme l'écrit Todorov la surprise ou le doute épistémologique du protagoniste/lecteur ne constitue effectivement pas l'essence du merveilleux contrairement au fantastique, l'émerveillement précisément y est très souvent présent. La notion d'émerveillement est difficile à cerner exactement, mais Jacques Goimard donne de ce dernier la définition initiale comme étant « un effet littéraire provoquant chez le lecteur (ou le spectateur) une impression mêlée de surprise et d'admiration » (*Merveilleux*). Une telle définition renvoie le merveilleux aux effets cognitifs qu'il est susceptible de provoquer sur ses lecteurs/spectateurs et permet de le différencier clairement d'un fantastique provoquant le doute épistémologique ou l'angoisse ou la peur (voire l'effroi).

Un tel effet peut alors se rapprocher de l'effet cognitif le plus traditionnellement attribué à la SF : le *sense of wonder*, cette capacité de la SF littéraire mais aussi cinématographique à émerveiller leurs lecteurs/spectateurs. Comme le remarque Edward James, la SF est peut-être « plus portée à fournir une forme particulière d'épanouissement émotionnel [« emotional fulfilment »] que, comme Gernsback l'aurait peut-être souhaité, inventer un générateur portable plus performant », ce qui conduit même certains spécialistes, tel Brian W. Aldiss, à identifier la SF au Romantisme plutôt qu'aux Lumières (James, 103 ; Aldiss, 25, 67). Comme le remarque encore James, les titres mêmes des magazines du *golden age*, malgré l'idéologie positiviste des auteurs, reflètent cette attitude et cette poussée vers le ravissement cognitif : *Amazing Stories*, *Astonishing*, *Astounding*, *Thrilling*, *Wonder*, « et, bien sûr, *Thrilling Wonder!* » (104). Cette quête d'émerveillement propre à la SF, comme le souligne finalement James, se rapproche ainsi de la notion de sublime, impliquant une fascination devant des paysages et phénomènes naturels inspirant à la fois admiration et terreur, ainsi qu'une fascination inspirée par les mystères insondables de la nature et de l'univers (104). On remarque à quel point cette définition du sublime nous renvoie à celle du merveilleux, et le lien étroit qui peut unir les deux sentiments et sensibilités.

Comme le remarque James à la suite de Brian W. Aldiss, ce sentiment de sublime véhiculé par la littérature SF provient peut-être autant d'une perception du sublime face à l'immensité de l'univers que de la volonté de ré-enchanter un monde incapable de croire aux anciens mythes, aux contes de fée et même aux religions traditionnelles (105). C'est là l'autre raison qui pousse parfois à assimiler la SF à une mythologie des temps modernes, et l'on voit depuis soixante ans maintenant des religions naître de l'imaginaire de la SF, notamment des sectes/religions ufologiques. On compte parmi les plus célèbres la Scientologie, créée par l'écrivain américain SF Ron Hubbard, ami et collaborateur du pourtant technologiste John W. Campbell ; la *Church of All Worlds*, fondée sur la base du roman *Stranger in a Strange World* de Heinlein en 1962 ; ou le Raëlisme, qu'une des spécialistes académiques du mouvement, l'anthropologue Susan Palmer, relie au millénarisme judéo-chrétien et à « une sorte d'utopisme technologique », que nous aurons à nouveau l'occasion d'aborder au cours de l'étude du corpus (Palmer, 80). La boucle est comme bouclée lorsque la SF, issue de l'utopisme technologique paralittéraire, en vient elle-même à susciter la naissance de mouvements utopiques, religieux et/ou millénaristes.

La SF donne alors typiquement à voir ou deviner (mentalement, visuellement) des images inédites et grandioses, en faisant partager au lecteur/spectateur tout ce qu'un premier voyage spatial ou un premier contact avec une civilisation extraterrestre peut contenir de stupéfiant et de transcendant (e.g., *2001: A Space Odyssey* ; *Close Encounters of The Third Kind*). Le « wonder » peut être traduit en français alternativement par les termes de « miracle/miraculeux » (et une forte dimension religieuse est effectivement présente dans les deux films mentionnés ci-dessus) ou justement « merveille/merveilleux », plus fort et plus approprié que la simple admiration<sup>52</sup>. Une première source d'émerveillement réside justement dans la plongée presque littérale dans le cas du cinéma (qui plus est 3-D) dans un autre monde dont on découvre progressivement les caractéristiques idéalement étranges et dépaysantes, voire inhumaines, le démiurgisme abordé plus haut.

Ces phénomènes, loin de provoquer la peur, exerceraient alors sur le lecteur/spectateur fascination et enthousiasme, lui donnant envie de s'immerger dans cette surnature, cette contrée où même les lois physiques ne s'appliquent plus nécessairement et où certains individus (dont ceux auxquels le lecteur/spectateur est amené à s'identifier) possèdent des

---

<sup>52</sup> Collins English French Dictionary, HaperCollins Publishers, 2005.

pouvoirs surhumains et sur-naturels. Cette description s'applique autant à la *fantasy* qu'à la SF et montre en quoi l'émerveillement nécessairement suscité par les deux genres est formellement et même thématiquement proche (rêve de transcendance de la matière, des limitations des lois naturelles et sociales, de sublimation du corps). A l'émerveillement lié à la plongée initiale puis à l'exploration progressive d'un ou même de plusieurs mondes alternatifs plus ou moins spéculaires et supposément aussi riches en informations que le monde zéro<sup>53</sup>, vient donc s'ajouter l'émerveillement de la transcendance, un autre type de dépassement des limites, des frontières. Cet émerveillement est par ailleurs au cœur de cette « magie du cinéma » traditionnellement évoquée au sujet du cinéma, dont l'essence serait de plonger temporairement le spectateur dans un autre monde.

Au cœur du merveilleux de la SF repose donc l'émerveillement de la découverte, le dévoilement de l'inconnu spatial (la frontière par excellence), temporel, ontologique. Y repose également la réponse même partielle aux grandes questions que se pose l'humanité et qu'aime à adresser la SF – ce qui vient donc relativiser l'idée de Todorov selon laquelle le merveilleux ne s'appuie pas sur l'effet de surprise et de découverte. Au contraire, la SF aime à explorer et dévoiler les mystères que peut recéler l'univers, à surprendre, étonner et émerveiller son lecteur/spectateur en lui donnant souvent à voir et à envisager l'univers, l'avenir mais aussi le passé de l'humanité, d'une nouvelle manière. Elle lui fait découvrir petit à petit les faits sous leur véritable jour, la révélation principale tenant alors lieu d'épiphanie, lui donnant l'impression simulée qu'il en sait plus sur la nature du monde qui l'entoure. Plutôt que d'être la révélation didactique de vérités ou théories scientifiques, la SF serait donc plutôt la simulation de cette révélation, la reproduction fictionnelle et cognitive du processus de découverte entrepris typiquement par un scientifique, un explorateur... ou un religieux/mystique.

L'émerveillement propre à la *fantasy* et à la SF serait alors lié à la révélation transcendante du sur-naturel, c'est-à-dire de phénomènes ou d'un niveau de réalité autre que ceux communément acceptés dans le monde zéro, ou de la révélation de la véritable nature ou du véritable fonctionnement du monde zéro. Plutôt que de simplement emmener le lecteur/spectateur loin du monde zéro vers l'univers de la rêverie, le merveilleux propre à la SF lui propose *aussi* une meilleure compréhension (certes fictive, en apparence du moins) du

---

<sup>53</sup> Aucune 'œuvre-monde' ne peut sans doute fournir éternellement à ses lecteurs/spectateurs de nouvelles facettes, de nouvelles institutions, de nouvelles cités ou continent à découvrir, etc. Les frontières du monde en question seraient alors celles de la créativité de/des auteur(s).

monde zéro, la découverte de l'inconnu spatial ou temporel et/ou des soubassements du réel. Des films tels que *2001* ou *Mission To Mars* (2000), aux intrigues typiques du genre, fondent ainsi leur révélation finale sur le fait que l'humanité doit son existence et/ou son évolution technologique à une civilisation extraterrestre dont elle est en quelque sorte la création, voire le cobaye. *Dark City* (1998) est l'équivalent sombre de cette révélation, dévoilant la véritable nature de la cité titulaire, qui se révèle être une recreation, un simple décor urbain reconstruit à bord d'un vaisseau spatial commandé par des extraterrestres. Dans le corpus, les machines se révèlent être littéralement derrière le simulacre virtuel qu'est la supposée réalité de *The Matrix* (1999). Les découvertes provoquées par la science et l'exploration se recourent alors : c'est en voyageant hors des limites du monde zéro que les explorateurs apprennent la véritable nature de leur monde, les véritables origines de l'humanité, le but de l'existence humaine, etc. Ils peuvent alors redéfinir, re-théoriser le monde zéro, comme le ferait un scientifique après la découverte d'un nouveau phénomène, d'une nouvelle particule élémentaire, d'un animal préhistorique inconnu jusqu'à alors, etc. La découverte peut amener l'écriture d'un nouveau paragraphe ou chapitre dans les ouvrages scientifiques, mais aussi la réécriture de ceux-ci, la révision, même infime, du savoir humain, donc du regard que jette l'humanité sur le monde zéro, sa nature, son fonctionnement, son passé, son avenir. Le monde zéro n'est plus vu alors comme un objet statique et donné mais comme une accumulation de phénomènes qu'il s'agit de percevoir dans leurs relations d'interdépendance.

On voit alors comment, à l'émerveillement démiurgique relatif à l'idée même de l'existence et de la découverte (ou même de la création) d'un 'nouveau monde', commun à la *fantasy* et à la SF, cette dernière vient ajouter une forme d'émerveillement plus spécifique qui lui permet de revenir vers le monde zéro pour représenter quasi- ou pseudo-scientifiquement ce dernier, comme le font typiquement la science ou encore la philosophie métaphysique. A la fois, ou alternativement, extrapolative et spéculative, la SF relèverait donc à la fois de la physique et de la métaphysique, et serait alors le médium idéal pour permettre aux imaginaires scientifiques et métaphysiques de s'exprimer. Elle permet alors l'expression des théories et philosophies les plus idiosyncratiques concernant les 'grandes questions', celles qu'ont en commun la science, la philosophie et la religion, et permet de construire ou surtout peut-être de déconstruire des mondes et des sociétés plus ou moins spéculaires. La SF peut alors mettre en scène et en écriture un émerveillement lié aux idées et aux 'perspectives mentales' ouvertes par les grandes théories scientifiques, comme le Darwinisme, la théorie de la

relativité, la mécanique quantique ou la théorie des cordes – on peut alors le plus aisément parler de « merveilleux scientifique ».

Elle peut aussi mettre en œuvre un émerveillement dont la relation à la science est toujours présent mais plus ténue et qui ramène à un merveilleux lié à l'exploration et la découverte de mondes et d'êtres exotiques. Cet émerveillement peut ne pas du tout (ou très peu) reposer sur des critères scientifiques, comme chez les auteurs de l'Antiquité ou Cyrano ; ou peut y être au contraire intimement lié, comme pour la première fois chez Kepler. Le voyage lunaire de ce dernier, le *Somnium* (1634), se distingue des aventures similaires imaginées à la même époque par son épistémologie scientifique (e.g., à quoi pourrait ressembler la flore et la faune lunaire étant donné le caractère abrupt et extrême des transitions entre les jours et les nuits du satellite?). On comprend donc mieux comment la SF peut relever à la fois de la science et du merveilleux, et comment on peut comprendre aujourd'hui la notion de merveilleux scientifique, que l'on peut aussi qualifier de merveilleux spéculatif. On voit donc aussi à quel point la science peut être à la fois, et sans vrai paradoxe, centrale et périphérique à la SF, et comment l'oxymore, ou plutôt la chimère, merveilleux scientifique, peut tout de même fonctionner à plein, aujourd'hui comme hier.

On voit aussi enfin comment un conte de SF peut ne pas nécessairement reposer sur un monde secondaire. Il pourra alors se servir de l'intrusion du merveilleux dans le monde zéro, non pour faire douter le protagoniste et le spectateur de la réalité du phénomène, qui n'est le plus souvent pas en question, mais pour mettre en scène l'intrusion, potentiellement sublime, potentiellement dangereuse, de la technologie, comme c'est typiquement le cas chez Jules Verne. Ce deuxième schéma (où le spectateur n'est plus emmené dans un monde transformé par la technologie, mais où au contraire la technologie est introduite dans le monde du spectateur) est efficace dans la mesure où il permet, non seulement de continuer à mettre en scène une forme ou l'autre de merveilleux, mais aussi de décrire la façon dont la technologie peut potentiellement bouleverser le monde, puisque l'on voit alors la transformation se dérouler sous nos yeux, ou menacer de se dérouler sous nos yeux, et menacer de transformer un monde qui nous est familier. Ce schéma tend à rapprocher le conte de SF du film d'horreur, comme on peut le voir notamment dans les productions de la Universal des années trente. Une technologie plus ou moins diabolique, une invention récente, y menace de transformer le monde en cauchemar ; plus rarement, le changement en question peut être positif et sublime, comme chez Verne ou dans les *Iron Man*. C'est ici qu'on retrouve le plus



souvent le fameux ‘savant fou’ et l’angoisse la plus explicite quant à ce qui peut se tramer derrière les murs des laboratoires. Ces films, tout en rapprochant la SF du fantastique et de l’horreur, l’éloignent du schéma utopique, mais constituent néanmoins historiquement une part importante de la science-fiction et sont également très révélateurs dans leur mise en scène des pouvoirs prométhéens que posséderait la technologie<sup>54</sup>.

On voit donc comment la science-fiction peut se faire ‘cosmologique’, dans le sens que lui donne Gilbert Durand :

La cosmologie n’est pas du domaine de la science mais bien de la poétique philosophique ; elle est non pas ‘vision’ du monde, mais expression de l’homme, du sujet humain dans le monde. Comme l’écrit Fernand Verhesen, dans cette cosmologie des matières, il n’y a plus d’opposition entre la rêverie et la réalité sensible, mais ‘complicité... entre le moi rêvant et le monde donné, il y a secrète connivence en une région intermédiaire, une région pleine, d’une plénitude à la densité légère’ (77)

La SF relève donc d’une complicité et d’une connivence établie entre réalité factuelle et une rêverie d’ordre poétique et bien souvent philosophique (dans le sens des contes voltairiens, par exemple). La spécificité du genre par rapport aux autres ‘littératures de l’imaginaire’ comme la *fantasy* serait alors à mettre au crédit de cette ambiguïté profonde relative au genre que nous avons essayé de mettre au jour tout au long de ce chapitre, vis-à-vis de sa relation épistémologique et idéologique à la science. Cette position liminaire entre science et fiction, entre empirisme et imagination, en fait alors un genre particulièrement riche d’enseignement pour ce qui est de l’état du « grand schisme » entre raison et imaginaire dont Suvin est l’exemple peut-être paradigmatique dans la critique SF (Durand, 23). L’expression rappelle celle de Jameson, qui parle d’un « grand schisme » pour désigner la séparation à la naissance de la SF et de la *fantasy* (57 et *passim*). Comme l’écrit enfin Durand s’inspirant de Bachelard,

Paraphrasant le fameux ‘science sans conscience n’est que ruine de l’âme’, on pourrait écrire que la cosmologie symbolique de Bachelard nous dicte que ‘science sans poétique, intelligence pure sans compréhension symbolique des fins humaines, connaissance

---

<sup>54</sup> Mais le surgissement du merveilleux dans le monde zéro, tout comme il n’est pas nécessairement d’essence horrifique, ne porte pas nécessairement sur la technologie, du moins pas directement ou explicitement. Un schéma traditionnel de la SF est ainsi d’introduire un extraterrestre sur Terre et de lui faire visiter les sociétés humaines, aidant ainsi à produire cette distanciation et ce nouveau regard sur le monde zéro qui est au cœur du genre. Des films comme *Starman* (1984) ou dans le corpus *The Day The Earth Stood Still* (2008) sont des illustrations d’un schéma où ce n’est plus Utopia qu’on fait visiter à l’étranger mais la Terre (l’Amérique) qu’on fait visiter à un être qui s’avère souvent être issu d’un monde utopique, comme dans ces deux films. Le procédé renvoie notamment aux contes philosophiques voltairiens, notamment *Micromégas* (1752), mais aussi à des récits qui ne renvoient pas du tout à la SF, comme les *Lettres Persanes* de Montesquieu (1721) ou au *Altruria* de Howells.

objective sans expression du sujet humain, objet sans bonheur appropriatif, n'est qu'aliénation de l'homme' (78)

Une fois posée la présence et la nature du merveilleux scientifique, il s'agira pourtant au cours de nos réflexions de développer la notion déjà entraperçue de « merveilleux technologique ». Présente depuis au moins Verne, elle nous semble encore plus spécifique au cinéma SF ; nous avons abordé jusqu'à présent comme la fascination formelle et thématique liée aux machines et la technologie et, comme on vient de le voir, à leur capacité d'enchanter le monde, de le rendre merveilleux, c'est-à-dire autre. C'est cette complémentarité entre le merveilleux scientifique et le merveilleux technologique, mais aussi entre le « merveilleux spéculaire » et, pourrait-on dire, le « merveilleux spectaculaire », qui sera au cœur des chapitres suivants et de notre réflexion sur la place de la technologie dans le cinéma hollywoodien, ainsi que la place du cinéma SF (et du cinéma tout court) dans la mythologie nationale, dans l'imaginaire du pays.

### 3. L'utopie technologique sur grand écran, 1930-1982

Les commentateurs adressent traditionnellement deux critiques majeures au cinéma SF hollywoodien. Premièrement, celui-ci serait tout entier dévoué au spectacle visuel, au spectaculaire, délaissant la réflexivité de son homologue littéraire, 'trahissant' ce faisant la SF littéraire. Pour John Baxter, la SF littéraire est abstraite et cérébrale, se concentrant sur une idée spécifique et ses implications plutôt que sur des personnages (comme l'avait déjà remarqué Kingsley Amis en 1960) :

Pragmatique, idéaliste, soutenue par la mystique de la technologie et la foi dans les avantages d'un ordre mathématique imposé aux affaires humaines, l'objet de la science-fiction ne sont pas les individus mais les mouvements et les idées. [...] Comparez cette approche utilitariste à la fantaisie [*fantasy*] et à l'illusion du cinéma. Même les plus grands artistes de cinéma ne peuvent pas égaler le développement intellectuel de prémisses abstraites dont dépend tant la science-fiction. [...] Un cinéma de science-fiction est donc une impossibilité logique (7-8)

Le cinéma ne serait donc pas digne de son alter-ego littéraire et aurait plus en commun avec la *fantasy*. Loin de l'intellectualité et du merveilleux scientifique ou spéculatif propre à la littérature SF (dans ses deux acceptions *science* et *speculative fiction*), s'adonnant au même *wish-fulfillement* que la *fantasy* et tout entier voué au spectaculaire et au règne des effets spéciaux (SFX, pour « special effects »), la SF hollywoodienne, impossibilité logique, est une chimère, un monstre. L'acronyme SF serait plutôt alors à comprendre comme signifiant *sci-fi*,

ce terme prisé par les médias anglo-saxons et pris comme symbole péjoratif par les amateurs de la ‘vraie’ SF, le symbole de tout ce qui ne va pas dans la SF hollywoodienne (cf. par ex. Clute & Nicholls, 2059). La SF cinématographique, la *sci-fi*, appartiendrait donc elle aussi à « l’anti-SF ».

Le lien avec la *fantasy* serait d’autant plus pertinent que, si le cinéma SF serait épistémologiquement, empiriquement et formellement voué au spectaculaire et aux SFX (les acronymes eux-mêmes, SF/SFX, semblant les rapprocher), il serait également thématiquement et éthiquement « anti-science » et puiserait ses sources dans « la superstition et l’horreur » (Baxter, 9-10) :

La science-fiction soutient la logique et l’ordre, le cinéma SF la déraison et le chaos. Ses racines ne sont pas dans la littérature visionnaire du XIXe siècle, de laquelle descend une grande partie de la science-fiction, mais dans de plus anciennes formes et attitudes, dans le merveilleux [*fantasy*] médiéval, l’ère des masques, la moralité théâtrale et le Grand Guignol (10)

Baxter recoupe ainsi les critiques actuelles de la *fantasy* mais redéfinit le « grand schisme » de Jameson et Durand comme séparant cette fois la SF littéraire d’un côté (aucune mention n’est faite de la *New Wave*) et la SF cinématographique de l’autre. Clute & Nicholls valident à leur tour une telle vision en écrivant que le cinéma *sci-fi* est en grande partie anti-science et anti-intellectuel (673-674). Steven L. Goldman cite quant à lui en 1989 des études quantitatives du cinéma SF soulignant que 60 % des films du genre produits à ce jour mettaient en scène « une innovation entraînant des conséquences négatives pour des personnes autres que l’innovateur » (276). Goldman lui-même remarque que de nombreux films des années quatre-vingt représentent à leur tour la science et la technologie sous un jour négatif, et pose la question suivante quant à la culture américaine, typique de nombreux commentateurs depuis l’avènement de la *New Wave* :

Comment une culture qui a si longtemps tiré fierté de son ingénuité technique, et qui a massivement soutenu pendant plus de 40 ans la science et la technologie grâce à des fonds publics, peut-elle prendre du plaisir (ainsi que le prouve le succès de ces films au box-office) à voir la science et la technologie représentées si négativement ? (ibid.)

Et comme Goldman le remarque encore, même des auteurs familiers de la science et la technologie, ou des ‘techno-enthousiastes’ notoires comme George Lucas, Steven Spielberg ou James Cameron, n’en aiment pas moins à mettre en scène dans leurs œuvres divers méfaits

et catastrophes technologiques, faisant ainsi du ‘catastrophisme technologique’ comme un passage obligé, voire une institution, du cinéma hollywoodien.

T.J. Matheson partage le même sentiment que Goldman dans son propre essai (1992) sur le cinéma SF, tâchant même de montrer en quoi ce cinéma recoupe les critiques et préoccupations anti-technologiques de Marcuse et Jacques Ellul :

Parmi les films qui sont explicitement préoccupés de la relation de la société à son environnement technologique, les quelques célébrations de la technologie sont de loin surclassées par les films qui la présente comme ayant un impact négatif sur la qualité de la vie humaine. [...] on ne peut que rarement faire confiance à la technologie, celle-ci étant devenue avant tout chose une force de destruction

Pour Matheson, là où la littérature SF américaine ne s’est jamais totalement affranchie d’un certain degré de fascination « technophile » pour le progrès technologique et ses promesses de transformation de la « condition humaine », comme le démontre le sous-genre cyberpunk (cf. 3.3), le cinéma SF quant à lui serait presque par essence technophobe. C’est un des phénomènes qui doit nous poser question, car là où la SF littéraire américaine absorba l’impact de la *New Wave* et évolua en conséquence mais sans pour autant abandonner la tradition *pulp* et le thème de la nouvelle frontière comme l’a bien souligné Edward, le cinéma SF hollywoodien a lui été totalement bouleversé par la nouvelle sensibilité. Toutefois ces critiques confondent un peu trop vite une préoccupation thématique marquée pour l’impact du progrès technologique sur l’humanité, particularisme thématique qui fait l’une des grandes spécificités du cinéma vis-à-vis de la littérature SF, et une prise de position éthique qui serait critique ou même technophobe. Nous voudrions au contraire montrer en quoi, comme l’écrit bien Vivian Sobchack, auteur d’un des principaux ouvrages d’analyse du cinéma SF : « Quiconque a étudié les thèmes de ces films ne peut encore accepter l’idée de Baxter selon laquelle les positions envers la science, l’ordre, la logique et l’application de la technologie en littérature et au cinéma sont fondamentalement et systématiquement différents » (2004, 24).

Nous voudrions donc revenir rapidement sur le cinéma hollywoodien SF précédant l’année 1982 et les films du corpus, afin d’identifier les continuités et discontinuités entre les deux époques, ainsi qu’avec la SF littéraire dont l’évolution a été retracée plus haut. Ce survol répond à deux questions majeures et concomitantes : en quoi les représentations de la science et de la technologie ont-elles évolué avec le temps à Hollywood ? Et comment les

potentialités prométhéennes de la technologie et l'utopie technologique ont-elles été représentées traditionnellement par le cinéma SF ?

a). « ... and a new world begins » : 1930-1968

- *Les « nouveaux mondes » des années trente*

La première production hollywoodienne appartenant clairement à la SF utopique est *Just Imagine* (1930)<sup>55</sup>, située dans le New York futuriste de 1980 et à l'esthétique urbaine très proche de celle de *Metropolis* et des techno-utopistes du tournant du siècle. Mais contrairement à la superproduction de l'UFA, *Just Imagine* ne fait pas du rapport de l'homme à la technologie et l'impact de cette dernière sur la communauté le thème central explicite de son film, et se pose plutôt en film ludique, optimiste et enjoué (il s'agit également d'une comédie musicale). Le fait que « tout le monde a un numéro au lieu d'un nom, et le Gouvernement vous dit qui épouser ! », qui correspond bien au schéma dystopique moderne tel qu'il est mis en scène principalement dans *We*, ne semble pas poser de problèmes majeurs aux citoyens du futur<sup>56</sup>. Le film expose les technologies les plus avancées et les plus 'merveilleuses' (les aéronefs remplacent les voitures, les immenses gratte-ciel sont partout, ainsi que les vidéophones et écrans de télévision, les portes automatiques, la nourriture consommée sous forme de pilules), mais aussi des changements sociaux drastiques : la prohibition n'est plus en vigueur (mais l'alcool est consommé sous forme de pilules lyophilisées, par exemple), tandis que les femmes occupent désormais les postes du pouvoir, ce qui pousse le héros à chanter tristement les louanges des « filles d'hier », c'est-à-dire 1930<sup>57</sup>.

La SF permet ainsi à Hollywood dès les années trente d'utiliser le trope futuriste pour mettre en scène le merveilleux technologique du futur et la nouvelle Frontière (les héros partent explorer Mars et y affrontent dans la bonne humeur des sauvages africanisant). Le film relève

---

<sup>55</sup> Des productions antérieures peuvent être assimilées à la SF (notamment les adaptations de Jules Verne, cf. note 59), mais *Just Imagine* est le premier film d'anticipation à proposer une vision de l'avenir social et technologique de l'Amérique et le premier *blockbuster* de la SF hollywoodienne (Benson 28).

<sup>56</sup> Le film rit ainsi de voir les bébés du futur être créés artificiellement et livrés via un distributeur automatique contre quelques pièces, ou les juges décider des mariages. Si les problématiques soulevées par *Brave New World* deux ans plus tard sont donc déjà confusément présentes à Hollywood, cette dernière ne prend manifestement pas la chose avec le même sérieux qu'elle ne le fera dans les années soixante-dix et encore aujourd'hui. Il n'en reste pas moins que le film marque la première itération de ces tropes (extrapolations technologiques et sociales, société futuriste spéculaire, autoritarisme étatique et bureaucratique, vague eugénisme) à Hollywood.

<sup>57</sup> « J'aime bien L-N parce qu'elle est comme était autrefois ma grand-mère, c'est une fille à l'ancienne. Je tire mon chapeau aux filles d'autrefois ».

en lui-même de ce merveilleux technologique, puisque il cherche constamment, par le gigantisme de l'architecture du New York du futur, par le caractère stupéfiant des technologies qu'il arbore, par son utilisation spectaculaire de la nouvelle technologie qu'est le son enregistré dans un film de cinéma, à impressionner, à émerveiller son spectateur, à lui exhiber des images et des situations inédites qui ne pourraient avoir lieu qu'en SF. La science-fiction hollywoodienne se distingue donc dès le départ de par son caractère éminemment spectaculaire, où l'intrigue et les situations qu'elle ménage (une discussion sur les ailes d'un aéronef en vol, le voyage dans une fusée spatiale, l'exploration de Mars), mais aussi les images (et les sons) doivent stupéfier, émerveiller le spectateur. Le *sense of wonder* traditionnel est donc à la fois similaire et différent dans un film SF hollywoodien.

Mais *Just Imagine* permet donc aussi de mettre en scène des innovations ou inversions sociales (dans la plus pure tradition satiriste) qui font malicieusement écho à la société contemporaine, ou qui permettent plus modestement au film de rire en toute liberté de thèmes considérés osés à l'époque, comme l'alcool ou la sexualité<sup>58</sup>. Le futur se pose ainsi déjà comme topos permettant de construire une société spéculaire où le divertissement fonctionne non seulement grâce à l'éloignement du monde quotidien, mais aussi grâce à la distanciation dont parle Suvin, le schéma futuriste/utopiste offrant une société spéculaire qui fait écho, de façon à la fois satirique et accommodante, au présent des spectateurs. La *speculative fiction* hollywoodienne donc porte autant sur la science, l'exploration interplanétaire et le merveilleux technologique et urbain que sur des aspects sociaux plus controversés comme la prohibition et la libération de la femme, ainsi que sur des développements sociaux et politiques dont le film lui-même ne semble pas certain qu'ils soient pour le mieux. L'utopie technologique véhicule donc déjà une ambivalence relative dans sa vision du futur technologique.

On peut en outre interpréter le film comme la satire des visions utopistes contemporaines. Un des protagonistes est en effet un homme frappé par la foudre en 1930 et ressuscité par la science du futur, ce qui permet de mettre en place le schéma traditionnel de l'étranger qui

---

<sup>58</sup> La SF/anticipation se révèle déjà à l'époque être un genre parfait pour mettre en scène des comédies ou satires qui traitent avec humour les rapports hommes/femmes et le statut social de ces dernières. Cf. notamment *It's Great To Be Alive* (1933), comédie qui voit un aviateur être le dernier homme sur Terre après une épidémie de « masculitus » (apparemment le *remake* de *The Last Man on Earth*, 1924 ; Benson, 17) ; ou *The Perfect Woman* (1949), film britannique où un inventeur génial crée une femme artificielle. Ce dernier film permet en outre de contourner une possible censure et titiller ingénument le public, puisque l'excuse robotique permet de mettre en scène de nombreuses scènes osées pour l'époque (comme le fait pour les protagonistes de transporter l'androïde dans leur chambre d'hôtel et de la déshabiller) (Brosnan, 70-71).

visite Utopia. Mais la vision optimiste de la technologie et de l'exploration américaine de la Frontière est explicite : Z-4, le « grand inventeur », qui a mis au point une fusée pour aller sur Mars, se compare ainsi à Christophe Colomb, l'amiral Perry et Charles Lindbergh, expliquant qu'après avoir exploré la planète sur la terre, sous les eaux et dans les airs, il est temps de partir élucider les mystères martiens.

Le film annonce ainsi l'état d'esprit des *serials* SF des années trente, principalement *Buck Rogers* (1939) et les trois aventures de *Flash Gordon* (1936, 1938, 1940), même si la plupart des autres *serials* américains, quels que soient leur genre spécifique (y compris le Western) et le studio qui les produit, intègrent des machines fabuleuses, des savants fous, des civilisations sous-marines, des androïdes et autres tropes de SF, et ce dès les années 1910 (Telotte, 2001, 90-94 ; Telotte, 1999, 122-125 ; Benson, 89-130). Les *Buck Rogers* et *Flash Gordon*, fortement influencés par l'imaginaire des *comic strips* et qui sont parfois adaptés pour la radio avant d'arriver sur grand-écran, sont typiques de l'imaginaire *pulp*, et comme chez eux la science et la technologie, s'ils peuvent être employés par les antagonistes et menacer la planète toute entière, sont *in fine* les alliés du héros américain dans sa conquête de l'univers<sup>59</sup>.

Les Britanniques<sup>60</sup> produisent également plusieurs films de SF ou tendant vers le genre (anticipation, technologies merveilleuses porteuses d'utopie). C'est le cas de *Transatlantic Tunnel* (1935), situé dans l'avenir proche et qui comme son titre l'indique met en scène un des rêves récurrents des utopies technologiques du tournant du siècle (le film met en scène à son tour les écrans de télévision et vidéophones, des voitures futuristes, des aéronefs qui atterrissent verticalement sur le toit des tours new-yorkaises et une foreuse construite avec du « radium »<sup>61</sup>) ; ou *Non-Stop New York* (1937), situé lui aussi dans l'avenir proche (1939) et

---

<sup>59</sup> Comme le dit le titre d'un épisode du *Flash Gordon* de 1938, il existe de « nouveaux mondes à conquérir ». Ces films sont également typiques de l'imaginaire de Jules Verne, dont les adaptations se multiplient aux Etats-Unis dès les premières années du siècle. La première adaptation d'une de ses œuvres remonte à 1905 (*Amid The Wonders of the Deep*), première adaptation mondiale de *20 000 Lieues* par Biograph Pictures, qui devance ainsi de deux ans la première adaptation française de l'ouvrage par Méliès (Renzi, 187). Wells est lui beaucoup moins fréquemment adapté, et sa première œuvre adaptée est étrangement un mélodrame (*Marriage*, 1927), avant que la Universal ne s'empare de *The Island of Dr. Moreau* et *The Invisible Man* dans les années trente pour ses productions horribles (le nouveau titre attribué au premier, *The Island of Lost Souls*, est à lui seul révélateur). L'imaginaire vernien correspond beaucoup plus à la vision hollywoodienne de l'époque. Ces films montrent encore combien la SF hollywoodienne peut se satisfaire d'être combinée à d'autres genres (les *Flash Gordon* sont peuplés de magiciens, d'« hommes-vampires », etc., et se révèlent parfois très proches, comme les *pulps*, de la *fantasy*).

<sup>60</sup> Il est à nouveau difficile d'aborder la SF américaine cinématographique sans référer à son homologue britannique. On va d'ailleurs voir que les Etats-Unis figurent souvent d'une façon ou d'une autre dans les films anglais.

<sup>61</sup> Le radium avait été découvert par Marie Curie (1898), mais il n'eut jamais les propriétés, les utilisations et l'impact qu'on lui conféra en fiction pendant 40 ans (cf. le *serial* au titre révélateur, *The Great Radium Mystery*,

exemple parfait de l'immense impact qu'ont les technologies de pointe de l'époque, les avions, sur l'imaginaire populaire<sup>62</sup>.

Mais les Britanniques produisent surtout *Things to Come* (1936), adapté d'un roman de H.G. Wells, dont le scénario est signé de Wells lui-même et qui représente la première itération d'un schéma narratif que l'on retrouvera constamment dans le cinéma américain (et britannique) des années soixante-dix, ainsi que dans plusieurs des films du corpus, le film 'post-apocalyptique'. Surtout, *Things to Come* semble répondre à *Metropolis* et *Just Imagine* dans leurs visions respectives de l'utopie technologique à venir, poursuivant l'idée du dialogue intra-générique (mais également en l'occurrence international).

Dans le film, la majeure partie de l'humanité et de l'Angleterre a succombé à une guerre mondiale déclenchée en 1940, puis à une épidémie mondiale. Ellipse jusqu'en 1970, où les îlots de survivants sont retombés dans la barbarie, et où les misérables habitants des ruines de Londres sont régis par un petit seigneur se faisant appeler The Boss (allusion explicite à Mussolini). Survient alors, tel un *deus ex machina* littéral, *Wings Over the World*, un ordre technocratique, la « franc-maçonnerie de la science », qui grâce à sa technologie avancée (principalement l'aviation) instaure sur Terre un ordre techno-eutopique, « le règne des pilotes » (« the rule of the airmen »). Suit une ellipse qui nous mène en 2035 (« ... and a new world begins »), soit 100 ans après le présent des spectateurs, époque dorée d'une utopie technologique mondiale illustrée à l'écran par la cité souterraine mais brillante dans laquelle

---

1920), avant que l'énergie atomique ne prenne sa place dans l'imaginaire techno-utopiste à partir des années cinquante. On peut également estimer être en présence d'un de ces éléments largement partagés en SF, comme le neutralisateur de gravité wellsien (que l'on retrouve dans *Just Imagine*) ou aujourd'hui « l'hyper-espace », vocabulaire et convention intra-générique qui permettent de contourner les difficultés techniques qui viendraient brider l'imagination des auteurs (voyage dans l'espace, percement d'un tunnel à travers la croûte terrestre, etc.), mais qui sont aussi comme des éléments 'libres de droit', partagés entre auteurs et qui font la cohérence et l'identité de la SF. Ces facilités narratives soulignent encore la façon dont le vraisemblable scientifique, comme la gravité, peut être 'neutralisé' à des fins narratives. La réponse d'un Suvin serait de considérer toutes ces œuvres comme de la 'fausse' SF, ou de la 'mauvaise' SF, tout au mieux une SF juvénile et immature comme chez Verne.

*Transatlantic Tunnel* est aussi un bel exemple de l'héroïsation contemporaine du scientifique et de l'ingénieur, déjà abordée au 1<sup>er</sup> chapitre, mais aussi un premier traitement du thème de la déshumanisation par la technologie : le héros du film est l'ingénieur en charge du tunnel, McAllan, critiqué dans la première scène du film comme étant « inhumain » parce que dévoué à la science, mais qui prouvera ou recouvrera *in fine* et à ses propres dépens son humanité. Son accomplissement technologique, en permettant le rapprochement des Etats-Unis et de l'Angleterre via le tunnel, garantit *in extremis* la paix mondiale (l'antagoniste du film est un marchand d'armes qui cherche à détruire le tunnel).

<sup>62</sup> Et exemple de la façon typique dont fonctionne l'imaginaire techno-utopiste, notamment au cinéma : même quand la technologie en question existe bel et bien (ici, l'avion long-courrier), on en imagine des améliorations ou applications futures (l'avion en question ressemble plus à un paquebot volant tout droit sorti des pages de Verne), chaque technologie semblant ainsi d'autant plus merveilleuse qu'elle annonce toujours un lendemain *encore* plus incroyable.



vit l'humanité régénérée (on est donc loin de *Metropolis* ou *The Machine Stops*). Mais la technophobie est de retour, la science étant blâmée pour les destructions du passé : « la science, c'est l'ennemi de tout ce qu'il y a de naturel dans la vie ». Et alors que les scientifiques sont sur le point de lancer une fusée dans l'espace afin d'explorer et de coloniser ce dernier, une émeute éclate. La foule luddite tente d'empêcher le vol en criant « halte ! Stop au progrès ! Stop au progrès avant qu'il ne soit trop tard ! », scène qui fait écho aux images d'émeutiers détruisant des machines, puis brûlant sur le bûcher l'androïde Futura dans *Metropolis*<sup>63</sup>. On a donc là la vision typique de l'utopie de SF créée littéralement par Wells quarante ans auparavant dans ses ouvrages<sup>64</sup>, où l'utopie moderne se doit d'être technocratique, technologiste et cinétique, progressant et repoussant constamment les frontières de la science et de l'espace connu. On retrouve enfin la vision typiquement technoutopiste des peurs irrationnelles de l'humanité et des émeutes obscurantistes et luddites, comme chez Asimov, la même résistance que l'on verra mise en scène si fréquemment dans notre corpus, bien que traitée le plus souvent sur un mode beaucoup moins binaire.

Plutôt qu'un compromis et une nouvelle alliance entre élite et peuple comme dans *Metropolis*, *Things to Come* met en scène le désastre provoqué par une humanité qui n'est pas à la hauteur des technologies qu'elle a mise au point, offrant ainsi une vision bien plus sombre que les productions américaines contemporaines. Là où ces dernières présupposent la neutralité, Wells met en scène la faillibilité de l'homme face à l'immense pouvoir technologique désormais à sa portée (thème qui est donc déjà celui d'un Campbell durant ces mêmes années trente). Mais Wells ne s'arrête jamais à la catastrophe et continue son histoire du futur jusqu'au renouveau permis par ces mêmes technologies et l'avènement d'hommes dont l'état d'esprit, les facultés rationnelles et l'éthique sont enfin à la hauteur du 'défi technologique'.

---

<sup>63</sup> Le fait que les personnages des différentes époques sont interprétés par les mêmes acteurs ajoute à l'aspect mythique du récit de Wells. Ce dernier met en scène une nouvelle vision dialectique de l'histoire, opposant cette fois l'homme éclairé, l'aristocrate du savoir et de la raison, à la cupidité des tyrans mais aussi aux passions et à l'ignorance de la foule. Wells passe d'ailleurs la plus grande partie de sa vie à militer pour une forme ou une autre de socialisme technocratique. Le projet utopiste, de More à Wells, se résume le plus souvent à un agencement rationnel et raisonnable de la polis, où la Raison est parvenue à embrasser et régir tous les aspects de la société et de l'existence, imposant une nouvelle discipline salvatrice aux utopiens. Il n'est donc au final pas surprenant de voir un 'philosophe' comme Wells opérer la jonction entre utopie, socialisme et technologie dans des romans et un film qu'on qualifie le plus souvent de SF.

<sup>64</sup> Wells remarque d'ailleurs très amèrement, dans la critique très dure de *Metropolis* qu'il rédige pour le *New York Times* lors de la sortie du film, à quel point le film est redevable de son *When The Sleeper Wakes*. Wells souligne notamment que les machines industrielles ont vocation à sauver l'individu du labeur plutôt qu'à l'y condamner, et critique l'absence totale selon lui de vraisemblance scientifique ou sociale du film, renvoyant à nouveau au débat pérenne sur l'empirisme, le vraisemblable et la prospective en SF (dans Rickman, 5-12).

- *Les années cinquante et le sublime atomique*

Le cinéma hollywoodien de science-fiction connaît toutefois sa première véritable explosion dans les années cinquante. La décennie voit la production de plusieurs centaines de long-métrages assimilables au genre et se voit souvent décrite comme le premier âge d'or de la SF hollywoodienne. La SF devient alors pour la première fois, par la quantité des films produits et les profits engrangés, un des genres majeurs à Hollywood (Baxter, 102). Pourtant la notion d'utopie technologique apparaît très peu dans les images et intrigues de l'époque. Le trope futuriste lui-même apparaît relativement rarement, réduisant drastiquement les possibilités de visions utopiques. C'est l'aspect le plus frappant de ce cinéma : là où la littérature contemporaine se plaît toujours à imaginer des aventures intergalactiques et futuristes, ces mêmes tropes sont très peu présents à Hollywood, qui préfère se concentrer sur le présent et mettre en scène le siège de la nation par des menaces extérieures, extraterrestres ou monstres géants. Peter Biskind et M. Keith Booker expliquent tous deux ce phénomène par ce que Booker caractérise dans son livre éponyme d'« imaginaire post-utopique » de l'Amérique d'alors (2002, *passim*). Confrontée à l'utopisme du communisme (et récemment à l'idéologie fasciste), l'Amérique deviendrait alors violemment anti-utopiste, faisant de l'ici et du maintenant, l'Amérique des années cinquante, la seule solution viable. Booker cite en appui le *Port Huron Statement*, rédigé en 1962 par les étudiants de la *Student Democratic Society* (SDS) en quête de changement :

Le message que véhicule notre société est qu'il n'existe pas d'alternative viable au présent. Derrière le ton rassurant de nos politiciens, derrière l'opinion commune selon laquelle l'Amérique se 'débrouillera toujours pour s'en sortir', derrière la stagnation de ceux qui ont fermé leur esprit au futur, se cache le sentiment général qu'il n'y a simplement pas d'alternative, que notre époque est le témoin de l'épuisement non seulement des Utopies, mais aussi de toute forme de changement (2002, 1)

John Schlesinger peut même alors déclarer : « Nous devons grandir et abandonner le rêve millénariste » (cité dans Biskind, 2001, 113). On assiste même à la « canonisation » de George Orwell et de ses écrits contre-utopistes, dont une première adaptation par Hollywood sort dès 1956 (id., 112).

Le constat de Biskind et Booker ne prend pourtant pas en compte l'utopisme technologique qui continue alors à faire rêver la société américaine via la nouvelle technologie utopique, l'énergie atomique. Les bombardements de Hiroshima et Nagasaki provoquent en effet le début de ce que les commentateurs nomment tout de suite « the Atomic Age », où la nouvelle

technologie atomique recèle « le pouvoir de révolutionner le mode de vie des hommes », comme il est écrit dans la presse dès 1945 (cité dans Geddes, 8). Mais cette technologie est à double tranchant, et on comprend peut-être pour la première fois à quel point le progrès technologique peut autant améliorer que dégrader la condition humaine, sublimer ou éliminer l'homme. Tous les écrits de l'époque portent la trace de cette ambivalence, mais la plupart veulent également croire dans les vertus eutopiques de l'énergie atomique, « le pouvoir d'accomplir tout le travail [à la place des hommes], de permettre une véritable Utopie » (cité dans Geddes, 6). Ou, selon les mots d'un éditorialiste du *New York Herald-Tribune* en 1945, l'instauration d'un « véritable âge d'or de développement pacifique, dans lequel les forces libres de l'intellect et de l'esprit pourraient s'élever à des hauteurs jamais atteintes auparavant » (cité dans Geddes, 167). R.M. Langer de CalTech décrit dans *Collier's* dès 1940 comment l'énergie atomique « pourra produire l'Utopie dont rêvent les hommes depuis des siècles de guerre, de dépressions, de famine et de maladies » : les frontières auront disparu, l'énergie sera si peu coûteuse que tous les types de transport seront des services publics gratuits, chaque pays pourra produire sa propre nourriture, les gens n'auront quasiment plus à travailler, etc. (cité dans Geddes, 176-180). Ou encore : « La nourriture sera bon marché et abondante partout dans le monde [...] Personne n'aura plus à travailler de longues heures. Il y aura de nombreux loisirs, tandis qu'un réseau de grandes zones de récréation couvrira le pays, si ce n'est le monde » (cité dans Boyer, 191). Comme l'énonce l'actrice Agnes Moorehead dans un documentaire radiophonique de 1947, « J'ai aperçu une grande lumière, plus brillante que le soleil, recouvrant les zones d'ombres de la Terre. Ses rayons éclairaient les recoins les plus reculés de la vie, révélant des secrets jamais atteints par la lumière du soleil [...] nous allons entrer dans un monde rendu brillant par la face éclairée de l'atome » (cité dans Boyer, 193).

La représentation eutopique de la technologie atomique se poursuit dans les années cinquante, où les pages des différents magazines, en particulier *Popular Mechanics*, débordent de visions techno-eutopistes. Edward Teller, un des membres du Projet Manhattan, propose par exemple le « projet Plowshare », « une série de propositions de canaux et d'aménagements de ports, de mines et autres gigantesques tâches – à l'aide de bombes thermonucléaires », ou propose de percer un « Canal Panatomique » à travers le Nicaragua (cité dans Wright, 119). Glenn Seaborg, codécouvreur du plutonium et directeur de l'*Atomic Energy Commission* de 1961 à 1971, propose quant à lui la géo-ingénierie atomique des planètes du système solaire, ainsi que des océans et de la croûte terrestre – « mêmes ces frontières-là seront ouvertes » (id.,

119). En 1971, reconnaissant les pollutions et déprédations environnementales, Seaborg remarque toutefois que « sur la lune, nous pouvons au moins recommencer à zéro, et, nous l'espérons, plus sagement » (ibid.)<sup>65</sup>. Ici ce n'est plus vraiment la rationalité surhumaine des Technocrates qui est mise en avant, mais bien les ressources utopiques contenues dans une technologie clairement identifiée, la bombe et l'énergie atomique qui, dans les mains des Etats-Unis, ne peut qu'être employée à des fins eutopiques (cf. aussi Boyer, qui parle d'une campagne « de propagande » pour faire accepter l'énergie atomique et la bombe, 190-195).

Bien que Biskind cite *Fordidden Planet* (1956) pour appuyer son argumentaire anti- ou post-utopique, le film représente une des rares occurrences de la période que l'on peut rapprocher (sans pour autant tout à fait l'y assimiler) à l'utopisme technologique. Comme le note Biskind, le film semble à la fois critiquer la solution arcadienne et l'hubris technologique. La critique s'opère par l'entremise d'un nouveau personnage de savant 'fou', Morbius, et les machines créées par une civilisation extraterrestre, mais aussi via la fille de Morbius, Altaira, qui elle symbolise l'élément arcadien du film<sup>66</sup>. Une civilisation extraterrestre a mise au point des machines lui permettant de dépasser une fois pour toutes les limitations de la matière et permettre l'instauration de la techno-eutopie, où un génie technologique répond à tous les désirs de l'individu et matérialise la moindre de ses pensées, mettant un terme au moindre inconfort et rendant la vie définitivement heureuse. Cette civilisation a pourtant été décimée par cette même technologie, se révélant incapable, dans la plus pure tradition d'Asimov ou Campbell, d'être « à la hauteur de sa propre technologie », sort de même réservé au savant Morbius (Biskind, 2001, 110).

La technologie est louée par le film, mais une technologie qui reste à la mesure de l'homme, dont celui-ci soit certain d'avoir le contrôle et qui lui laisse encore l'initiative, tel le vaisseau spatial de l'équipage au centre du film ou Robby le robot. Celui-ci a d'ailleurs été programmé selon les « trois lois de la robotique », référence et hommage aux trois lois créées par Asimov

---

<sup>65</sup> Comme le remarque Michael L. Smith, un effort conscient est alors fait dans les médias pour calmer les peurs de la population vis-à-vis de la bombe et de la technologie : « *Popular Mechanics* tenta de représenter le voyage spatial et l'énergie atomique comme étant aussi accessible à ses lecteurs que la voiture familiale », de façon à ce que l'énergie nucléaire soit représentée « comme une corne d'abondance riche en articles de consommation » (cité dans Wright, 112-113). Il faut donc aborder prudemment la 'publicité atomique' qui déborde des pages des magazines de l'époque, qui ne manifeste pas nécessairement fidèlement l'enthousiasme de la population.

<sup>66</sup> Le film est par ailleurs une transposition dans l'espace de *The Tempest* de Shakespeare, Morbius correspondant à Prospero, ce qui montre à nouveau la facilité avec laquelle l'alchimie de la SF peut translater la magie en science (ou l'inverse). On peut également penser ici à l'analyse que consacre Leo Marx à la pièce et à son lien à l'utopie américaine, sa dramatisation du « combat du héros avec la nature sauvage d'un côté et la corruption de sa propre civilisation de l'autre, et finalement son impulsion à tenter d'opérer une réconciliation entre les forces de la civilisation et de la nature » (Marx, 2000, 35).

dans ses nouvelles et que l'on retrouvera dans notre corpus dans l'adaptation faite en 2000 de *Bicentennial Man* et surtout dans l'adaptation du recueil *I, Robot* (2004). Ces lois, créées afin de garantir que les robots ne se retournent pas contre l'homme et restent son fidèle adjutant, fonctionnent impeccablement dans *Forbidden Planet*, mais on verra que les choses sont loin d'être aussi évidentes cinquante ans plus tard dans *I, Robot*.

La civilisation extraterrestre est coupable, *in fine*, d'avoir recherché le luxe et le confort total, désirant créer des machines qui l'abstiendrait de réaliser le moindre effort physique ou intellectuel. Les héros du film sont des militaires, efficaces et industriels, dont on devine qu'ils sillonnent l'univers au sein de « la Fédération » (le film annonce par de nombreux aspects l'utopie proposée à la télévision par *Star Trek* dix ans plus tard). L'eutopie offerte par la planète, à la fois bucolique et technologique, s'est révélée être un cadeau empoisonné, la *libido sciendis* typique du 'savant fou' se révélant tout autant meurtrière que les rêves eutopiques ou de pays de cocagne des extraterrestres. Le film condamne ainsi le schéma eutopique classique, et loue plutôt un schéma cinétique plus conforme à l'utopie de la Frontière. *Forbidden Planet* ne constitue donc pas la répudiation de l'utopisme technologique américain, mais au contraire la représentation, le réajustement, de celui-ci, la critique de la vision d'un Eitzler au profit de la Frontière et du mouvement en avant éternel, comme vu plus haut. La prise de position du film n'est ainsi ni pro- ni anti-technophile ou technophobe, ni anti- ou post-utopique. Le film cherche plutôt à représenter et à mettre en scène sa propre vision des dangers qu'encourt une civilisation hyper-technologique, sa propre interprétation du dilemme posé par la cohabitation ou même la fusion entre l'homme et ses machines, ainsi que sa propre résolution utopique, sa propre solution médiane, comme auparavant *Metropolis* et comme le font la plupart des films du corpus.

L'autre film se rapprochant de l'utopie technologique est *Conquest of Space* (1955), qui lui encore annonce à plusieurs endroits *Star Trek* (du fait notamment de l'apparente unification du monde sous l'égide des Etats-Unis et du caractère multiculturel du *Space Corps*, dont la délégation à bord de la station comprend un Japonais et un Autrichien). A nouveau situé dans l'avenir, après que des conflits armés aient impliqué les Etats-Unis en Corée, en Afrique et en Chine, le film met en scène une station spatiale américaine en orbite autour de la Terre, d'où doit bientôt partir la première expédition pour Mars. Le film met lui aussi en scène un conflit entre ses deux personnages principaux, à nouveau des militaires, un conflit renforcé par le fait que l'un est le père de l'autre. Cette fois la question porte sur le rapport de la technologie et de

la conquête spatiale à la religion. Le général en charge de la mission est soudainement pris de doutes quant au bien-fondé de celle-ci, et s'interroge quant au sens profond à lui attribuer. La station est une « monstruosité », « un chef d'œuvre de technologie et d'électronique. Mais qui n'a pas le moindre atome de sens ». Se plongeant dans une bible pour y rechercher ce sens, il s'interroge : « sommes-nous des explorateurs... ou des envahisseurs ? », suggérant que les planètes pourraient déjà être habitées et concluant finalement que l'exploration des étoiles est un « blasphème ».

La question semble pourtant essentiellement rhétorique pour les auteurs du film, tant celui-ci prend tout de suite position pour le capitaine et fils du général. Celui-ci répond en soulignant la concomitance entre l'épuisement des ressources terrestres et le développement de la technologie spatiale : « Cette simultanéité est ce qui me fascine le plus. Elle est trop parfaite pour être accidentelle. [...] L'univers a été créé pour que l'homme puisse le conquérir ». Dieu existe bien, mais il veut au contraire que l'homme explore et colonise sa création, tout comme il désirait voir les cinq continents terrestres colonisés. « Tout ce qu'il faut c'est de la patience, de la compréhension et beaucoup de travail ». Et effectivement, Mars prouvera son potentiel agricole, le film suggérant que grâce aux nouvelles ressources fournies en abondance par la planète, la paix mondiale pourra être assurée. On voit ainsi la façon dont le film fait écho au rêve de nouvel Ouest ou Eden à coloniser et la façon dont ce cinéma aime à symboliser les dilemmes que pose la technologie via la confrontation de personnages incarnant chacun un camp spécifique. On verra un débat et un schéma binaire très similaire se poser dans *Avatar*, et l'on verra le film prendre le parti inverse, souhaitant la sanctuarisation d'Utopia contre les déprédations humaines. A la foi obscurantiste du père, le fils oppose une foi dans le futur technologique de l'homme et dans les possibilités de fonder des mondes utopiques sur d'autres planètes, ce à quoi le père répond très ironiquement : « J'aimerais avoir ta foi ». Le fils se verra obligé d'assassiner très symboliquement son père afin d'assurer le succès de la mission.

Mars s'avèrera être à nouveau le siège d'une eutopie technologique et religieuse dans *Red Planet Mars* (1952), mais la découverte de technologies si avancées fait chuter le cours des denrées alimentaires et menace de plonger le pays dans le chômage technique. Il s'avère même que la société martienne, débarrassée des guerres, des pénuries et de tout inconfort, est dirigée par un leader spirituel qui pourrait bien être Jésus-Christ ou Dieu en personne. La révélation conduit à un regain de religiosité sur Terre, au renversement du communisme russe

par les paysans dévots et la bénédiction finale par le mystérieux leader martien du gouvernement et du président des Etats-Unis, à la ressemblance frappante avec Eisenhower<sup>67</sup>.

Les années cinquante sont intéressantes en cela que l'énergie nucléaire, qui revient sans cesse dans les films de la décennie sous la forme iconique d'un champignon atomique (y compris dans les films qui commencent à mettre en scène un holocauste nucléaire, cf. note 69), constitue comme l'apogée du « sublime technologique » dont nous parlions dans le précédent chapitre. Le caractère à la fois fascinant et horrifiant, grandiose et 'merveilleusement' inhumain de la technologie, s'y substitue au sublime traditionnel. Au premier sublime, celui qui trouve son origine devant la contemplation stupéfiée de l'incommensurable de la nature ou de l'univers, la culture moderne et le cinéma SF substitue un second sublime, celui des pouvoirs d'une technologie créée par l'homme mais qui à son tour semble mystérieusement inhumaine et incommensurable. A l'émerveillement et au sentiment de sublime qui ouvrent la voie au XVIIIe siècle à la science-fiction, le XXe siècle propose l'alternative d'un sublime lié aux pouvoirs acquis par l'humanité, et qui en réalité définit la SF telle qu'elle se pratique à Hollywood. C'est-à-dire que les productions hollywoodiennes problématissent et dramatisent la 'question technologique' tout en utilisant la machine et ses pouvoirs comme un spectacle éminemment esthétique, à commencer par le champignon atomique. Dans son emploi omniprésent des effets spéciaux, qui se généralise dans le cinéma SF (et de *fantasy*, qui lui aussi connaît un premier essor à la même époque<sup>68</sup>) le cinéma hollywoodien essaie constamment de provoquer chez son spectateur un émerveillement, voire un sens du sublime, lié autant sinon plus à sa représentation formelle et esthétique de la technologie qu'au contenu thématique ou éthique des films en question.

---

<sup>67</sup> Biskind montre bien que les films SF de l'époque (mais aussi de toutes les époques) peuvent être infléchies à droite comme à gauche, conservateurs ou 'libéraux', même si la grande majorité appartient au « centre » (105 et *passim*) et donnent une vision consensuelle du futur ainsi qu'une interprétation globalement positive et instrumentaliste de la science et de la technologie, tandis que les films « radicaux » de droite ou de gauche tendent à critiquer le technologisme, pour des motifs bien sûr différents. Mais même les films 'centristes' des années cinquante peuvent trahir la même ambivalence face notamment à l'énergie atomique, principalement dans leur représentation d'une technologie (la bombe atomique) qui n'est plus un simple instrument neutre mais peut entraîner des effets secondaires ou collatéraux imprévus et même se retourner métaphoriquement contre ses créateurs ; cf. l'analyse de Biskind, 2001, ainsi que celles de Brian Murphy et de Susan Sontag, qui montrent bien en quoi les monstres géants personnifient « la bombe » et ses effets dévastateurs (cf. bibliographie). Si le japonais *Godzilla* (1954) est le plus célèbre du panthéon de l'époque, les Américains sont pourtant les inventeurs du schéma dans *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953), inspiration directe de *Godzilla*. Les deux nations directement concernées par l'arme atomique sont donc celles qui vont (presque exclusivement) mettre en scène ses dangers. La science et la technologie et les tropes SF peuvent alors être soit le thème et l'axe de réflexion de ces films, soit être comme une métaphore ou une stratégie narrative détournée pour parler de sujets plus sociaux ou généraux (e.g., *Invasion of the Body Snatchers*, 1956). La science fiction peut alors céder le pas à la *speculative fiction*.

<sup>68</sup> Les mêmes techniciens travaillent souvent dans les deux genres, tel Ray Harryhausen. George Pal produit majoritairement des films SF mais peut aussi s'aventurer dans le domaine de la *fantasy*.

b). Les années soixante-dix (1968-1977) : le cauchemar technologique

Si le cinéma des années cinquante opérait déjà un virage important par rapport aux années trente et allaient jusqu'à mettre en images les premiers mondes post-apocalyptiques, anticipant sur la *New Wave* des années soixante<sup>69</sup>, les années soixante-dix continuent dans cette voie et marquent le triomphe à Hollywood de la vision dystopique véhiculée par la *New Wave*, tout en s'aventurant plus loin dans la *speculative fiction*. Comme l'écrit Craig W. Anderson, « jusque dans les années 70, les films de science-fiction ne touchaient au monde réel qu'en termes vaguement symboliques et de façon inconsciente » (8). La SF hollywoodienne des années soixante-dix, profondément influencée par la contre-culture, va elle au contraire aborder explicitement et directement la question technologique, en en faisant un de ses thèmes principaux. De même, alors que le cinéma des années cinquante localisait quasi-systématiquement le danger comme un danger extérieur, exogène à une société américaine représentée comme parfaite, le cinéma des années soixante-dix ne voit plus qu'un danger endogène, intrinsèque à la faillite du modèle techno-eutopiste américain, où les technologies censées hier garantir le triomphe de la nation, provoquent au contraire sa destruction et l'asservissement des citoyens. La figure de l'extraterrestre disparaît alors en grande partie de Hollywood, au profit des créatures artificielles, intelligences artificielles, androïdes et des premiers clones.

Les deux principaux schémas narratifs de la période sont ainsi la dystopie, ou la contre-utopie technologique, et le monde post-apocalyptique, ou la dystopie qui semble tout de même contenir 'comme en creux' une utopie en devenir. Les deux schémas sont comme régénérés la même année, 1968, avec la sortie sur les écrans américains de *2001: A Space Odyssey* et *Planet of the Apes*, qui bouleversent le cinéma hollywoodien de science-fiction. C'est l'époque du « New Hollywood », une nouvelle période dans l'histoire hollywoodienne qui voit, d'environ 1967 à 1977, la sortie de films d'un type nouveau, plus violent, plus sombre, plus engagés socialement et politiquement que leurs prédécesseurs et qui créent une « renaissance » et un profond renouvellement de l'esthétique et des thématiques hollywoodiennes (Krämer, 1-5 ; Biskind, 1998, 15). Une nouvelle génération d'auteurs<sup>70</sup> reflète ainsi dans son travail les valeurs, les aspirations et les rêveries qui agitent la société

---

<sup>69</sup> *Five* (1952), *The World, The Flesh and The Devil* (1959), *On The Beach* (1959) (nous ne parlons ici que des films produits ou distribués par une des *majors*) sont les films qui dès les années cinquante mettent en scène la post-apocalypse.

<sup>70</sup> Nous employons le terme d'« auteur », certes fortement connoté, comme la traduction du terme *filmmaker*. Il doit être compris comme incluant (au moins) le réalisateur et le(s) scénariste(s) des films.



américaine des années soixante et soixante-dix. La science-fiction hollywoodienne est en pointe du phénomène, prouvant pour la première fois que le cinéma SF peut lui aussi se faire réflexif et spéculatif et qu'il peut participer, sinon de la subversion, du moins de la contestation qui anime la contre-culture. Là où la SF littéraire américaine *mainstream* tend à rester en grande partie fidèle à ses racines comme le soulignait James (à l'exclusion de la SF féminine/féministe), le cinéma SF est profondément impacté par la *New Wave*. Les deux Nouvelles Vagues se sont comme retrouvées et conjointes.

- *La contre-utopie technologique*

Le cinéma hollywoodien commence alors à mettre en scène les créatures et les intelligences artificielles (IA), qui semblent dès 1968 être devenues indispensables aux lendemains technologiques de l'Amérique (et qu'on retrouvera dans le corpus), tandis que la figure de l'extraterrestre disparaît presque entièrement. Il reflète ainsi pour la première fois l'apparition dans l'imaginaire populaire de l'informatique et des premiers superordinateurs. Et alors que le cinéma des années cinquante n'avait mis en scène quasiment aucune machine meurtrière ou opposée aux desseins de l'homme (signe de plus du caractère globalement techno-positif de ce cinéma), le schéma qui voit une IA se retourner contre les humains devient omniprésent à partir de 1968, symbolisant l'ennemi technologique, tandis que la vision techno-dystopique de Forster s'impose dans l'imaginaire hollywoodien.

*2001: A Space Odyssey* peut être assimilé à l'utopie technologique de la même façon que *Forbidden Planet* et *Conquest of Space*. S'il est vrai que ces films ne nous fournissent qu'une vision très partielle de la société du futur, se cantonnant à l'espace et à une communauté de militaires/astronautes, ils n'en imaginent pas moins un avenir technologiquement glorieux où l'exploration de la Frontière stellaire semble être en bonne voie<sup>71</sup>. *2001*, plus que ses deux prédécesseurs, sait d'ailleurs comment mettre en scène le merveilleux technologique, proposant au spectateur de longs plans de stations spatiales flottant majestueusement au son de célèbres morceaux de musique classique autour de la Terre ou de la Lune. La chorégraphie est destinée à évoquer chez le spectateur une admiration proche sinon identique à l'émerveillement, au *sense of wonder*, devant ces fleurons technologiques et musicaux de la civilisation occidentale. De même les scènes et séquences décrivant la vie à l'intérieur des

---

<sup>71</sup> Il est vrai que là où *Forbidden Planet* et *Conquest of Space* suggèrent fortement l'union du monde sous un gouvernement unique et utopique, *2001* souligne la continuité de la Guerre Froide.

stations ou vaisseaux spatiaux montrent les effets merveilleux de l'absence de gravité sur les mouvements et actions des passagers.

Mais *2001* véhicule un message beaucoup plus ambigu que ses prédécesseurs quant au progrès technologique, utilisant l'iconographie traditionnelle de la SF à des fins beaucoup plus ambivalentes. Le célèbre *match cut* montrant un os, venant d'être utilisé comme arme meurtrière, lancé en l'air durant la préhistoire et semblant se transformer en une station spatiale à mesure qu'il s'élève dans le ciel, donne la clé du film : des millions d'années d'évolution et d'histoire humaine sont résumées par le progrès technologique qui a conduit l'homme de l'âge de pierre à l'âge spatial. La question est alors de savoir si les stations et vaisseaux qui nous sont montrés vont également servir les mêmes desseins destructeurs, assimilant alors possiblement l'histoire humaine et le progrès technologique au même cycle et à la même nature humaine violente et meurtrière. Le début de l'histoire humaine et l'émergence de l'intelligence et de la conscience humaine sont assimilées au premier meurtre 'technologique', qui ne provoque plus la chute de l'humanité et la perte de l'Eden mais au contraire son ascension vers les étoiles. Mais ce meurtre originel aura peut-être, est-il suggéré, les mêmes conséquences tragiques sur l'histoire humaine.

Le danger est confirmé lorsque l'intelligence artificielle HAL (ces trois lettres sont celles qui suivent dans l'alphabet les lettres IBM et sont destinées à évoquer les superordinateurs mis au point par la firme), le fleuron technologique de l'époque, se rebelle et massacre l'équipage du vaisseau spatial qu'il administre. L'histoire semble alors ne pas avoir été fondamentalement modifiée, si ce n'est que l'auteur de l'acte est cette fois un être artificiel. L'intelligence semble ainsi devoir à chaque fois exprimer et célébrer sa venue au monde en tant que conscience par un meurtre, meurtre qui prouve son statut d'être conscient et intelligent. De l'os à la station spatiale à l'IA, la technologie semble remplir *in fine* le même but meurtrier, fil rouge de l'histoire humaine. Le plan final véhicule ainsi une forte ambiguïté, voyant l'avènement d'une nouvelle espèce humaine, implicitement assimilée à un futur surhomme par la bande-son, qui fait référence à la fois à Wagner et Nietzsche (*Also Sprach Zarathustra*) et à l'ambivalence qui accompagne ces deux références historiques. Si la violence est ce qui caractérise l'être intelligent (l'homme préhistorique et l'IA) et le contrôle de son

environnement, le posthumain symbolise-t-il la promesse d'une libération de la dialectique conscience/violence, ou simplement le début d'un nouveau cycle<sup>72</sup> ?

La question est à nouveau posée en 1970 dans *Colossus: The Forbin Project*. L'Amérique décide d'y faire reposer l'intégralité de sa défense nucléaire sur une IA, Colossus, sans aucune possibilité d'intervention humaine. Comme le déclare le président des Etats-Unis, « Depuis 3 heures ce matin la défense de cette nation, et avec elle la défense du monde libre, est la responsabilité d'une machine », ce qui est supposé être une excellente nouvelle. Et comme pour rassurer son auditoire, il ajoute au sujet de cette machine : « Elle ne ressent aucune émotion, aucune peur, aucune haine, aucune jalousie, elle ne peut pas agir par impulsion ». Grâce à ce « parangon de raison », la paix mondiale sera définitivement assurée, et plus tard la famine, les épidémies, etc. pourront être éliminées, ouvrant l'ère de l'eutopie. C'est comme d'habitude l'ambition eutopique d'un scientifique qui est à l'origine de la catastrophe, puisque l'ordinateur se retourne très vite contre ses créateurs et devient le tyran de la planète. Il s'avère, non sans ironie, que Colossus est trop raisonnable pour ses créateurs humains et a décidé que la meilleure façon de protéger les hommes était de les administrer contre leur gré, leur imposant sa volonté<sup>73</sup>. « Le millénium va devenir une réalité », assure ainsi Colossus à son créateur à la fin du film, qui doute pourtant de l'intérêt de la chose si l'humanité est transformée dans le même temps en l'esclave d'une machine. On retrouve à nouveau le traditionnel débat ou dialogue entre le scientifique et un personnage féminin, cette dernière défendant à nouveau une position plus conservatrice et morale, remarquant que sa mère assimilait les hommes de science à des Dr. Frankenstein. Le protagoniste se rangera finalement à son avis : « Ta mère avait raison, Frankenstein devrait être une lecture obligatoire pour tous les scientifiques ».

*Colossus* formule donc explicitement le doute qui est celui de nombreux films SF et qui était déjà celle de Forster : la technologisation de la société et l'avènement d'un modèle social basé sur les rêveries techno-eutopistes n'implique-t-elle pas une nouvelle forme d'esclavage et de servage de l'homme face à la machine ? L'administration de la cité par les machines n'est-elle pas précisément le déni des valeurs des Lumières et des auteurs SF traditionnels de voir

---

<sup>72</sup> 2001 est d'autant plus intéressant qu'il permet de souligner la différence fondamentale qui existe bien entre la littérature et le cinéma SF. Là où la nouvelle originelle de Clarke et les quatre romans qu'il signe à la suite du film (dont la novellisation de ce dernier) sont beaucoup plus explicites et optimistes, le film de Kubrick fait preuve d'une ambivalence face au progrès technologique qui est celle du cinéma SF tout entier.

<sup>73</sup> Asimov avait déjà imaginé pareil scénario mais en faisait un développement positif. *I, Robot* met aussi à son tour une IA en scène.

l'avènement d'une utopie cinétique en constant progrès, éternellement animée par le dynamisme et le volontarisme de l'homme ? Comme dans *The Machine Stops* ou *Player Piano* (et même peut-être *The Time Machine*), le remplacement de l'action physique et surtout intellectuelle de l'homme par la machine ne signifie-t-elle pas le déni des valeurs humanistes qui sont pourtant censées être celles de la SF ? Y-aurait-il comme une sorte d'opposition antithétique entre la science et la technologie, ou entre la raison spéculative et la raison instrumentale ?

*THX 1138* (1971) et *Logan's Run* (1976) proposent le même message. Ils utilisent à chaque fois, comme dans *Colossus*, la relation entre deux personnages, l'un masculin et l'autre féminin, et la relation romantique qui se développe entre eux, comme pôle symbolique antithétique au tout technologique de sociétés futuristes déshumanisantes administrées par des IAs et policées par des androïdes. Les deux films décrivent la vie au sein de cités présentées au départ comme de possibles utopies post-apocalyptiques où, comme chez Wells et *Things to Come*, après la catastrophe l'humanité a réussi à reconstruire une cité parfaite. Mais la vérité émerge progressivement et l'utopie révèle sa véritable nature de dystopie. *Logan's Run* s'ouvre par un texte nous annonçant que l'humanité, chassée de la surface terrestre par la pollution et la surpopulation, vit désormais « vouée uniquement au plaisir », « délivrée par les servo-mécanismes qui répondent à ses moindres désirs », ce qui correspond au schéma traditionnel de l'utopie technologique. Ces mécanismes sont (dés-)incarnés par une voix féminine, celle de l'ordinateur central qui gère la cité humaine d'une façon qui s'avère rapidement atrocement rationnelle : les ressources étant rares, tous les adultes ayant atteint l'âge de 30 ans sont supprimés, à l'insu d'une population qui refuse de s'apercevoir d'une réalité pourtant patente. L'ordinateur central est dans les faits un dictateur virtuel, les policiers de ce monde futur se contentant de prendre leurs instructions de l'ordinateur et de les appliquer. L'homme est donc devenu une machine régie par une machine, le vieux rêve technologique ayant été perverti et détourné de son but initial. *THX 1138*, où les personnages comme dans *Logan's Run* portent tous des numéros et portent des uniformes qui soulignent l'uniformisation de ce monde aseptisé, ressemble quant à lui très fortement à une adaptation à l'écran de *The Machine Stops* de Forster tant les similitudes sont nombreuses<sup>74</sup>.

---

<sup>74</sup> Mais les objectifs idéologiques de *Logan's Run* diffèrent en partie du texte de Forster : si tous deux se recoupent dans leur critique de « la Machine », *Logan's Run* est aussi un film profondément conservateur qui dénonce un monde livré à des jeunes (tous les citoyens sont éliminés quand ils atteignent l'âge de trente ans) qui se vouent au plaisir et à l'amour libre. Les héros découvriront finalement les joies de la nature, mais aussi celles de la monogamie et le respect de leurs aînés, via leur voyage initiatique au Capitole et leur rencontre d'un vieillard. A nouveau les films SF, même quand ils utilisent des schémas narratifs similaires, peuvent donc être

Ces deux films sont particulièrement intéressants pour nous en cela qu'ils annoncent par plusieurs aspects certains des films du corpus : *Demolition Man*, *The Matrix*, *The Island* et *Wall-e* obéissent au même schéma, les protagonistes découvrant à chaque fois que le monde idyllique qu'ils habitent est une imposture et que, dans *Matrix* et *Wall-e*, une IA régit en fait leur monde et leurs moindres gestes, les ayant réduits à leur insu au statut d'esclaves et d'objets. Comme dans *THX* et *Logan*, les protagonistes chercheront alors à fuir la bulle technologique dans laquelle ils sont enfermés pour découvrir le monde extérieur, qu'on leur a dépeint la plupart du temps comme un cauchemar post-apocalyptique. Pourtant celui-ci s'avère, dans *Logan's Run*, être un nouvel Eden au sein duquel les héros vont pouvoir 'recommencer à zéro' (*THX* laisse la question en suspens en s'achevant précisément au moment où le héros émerge à la surface). Cette fin littéralement idyllique pose le monde arcadien comme alternative utopique au cauchemar hyper-technologique de chacun de ces films. On retrouvera la même fuite bucolique dans le corpus même si l'on verra que l'opposition cité hyper-technologique/havre bucolique est devenue plus ambiguë aujourd'hui. Dans le même registre sort en 1979 *The Clonus Horror*, un des premiers films à dramatiser le clonage humain, qui lui aussi fait un usage explicite du thème utopique et qui constitue l'inspiration officielle de *The Island* (cf. 6.1).

*Westworld* (1973) souligne de même à quel point les films du corpus sont liés au cinéma des années soixante-dix. Scénarisé et réalisé par Michael Crichton, qui devait également écrire le roman *Jurassic Park* et spécialiste des best-sellers mettant en scène les dangers de la technoscience, *Westworld* présente une histoire très similaire à celle de *Jurassic Park*, les dinosaures y étant remplacés par des androïdes. Les riches touristes d'un parc d'attraction futuriste, Delos, peuvent vivre de multiples aventures dans une des sections du parc : Medieval World, Roman World, et Westworld, qui simule l'ouest sauvage du XIXe siècle (dans une satire transparente de Disneyland). Mais la technologie du parc ne fonctionne pas comme prévu et les robots se retournent contre les humains, massacrant la clientèle. Tout comme les IAs, les androïdes sont ainsi presque toujours représentés comme meurtriers ou même démoniaques durant les années soixante-dix. Les héros de *Logan's Run* doivent affronter un androïde fou afin de pouvoir enfin s'échapper de la cité et rejoindre la forêt, tandis que les policiers de *THX* sont tous des androïdes.

---

idéologiquement opposés, libéraux ou conservateurs, comme Biskind l'a bien montré. Mais comme celui-ci l'a à nouveau souligné, les films « radicaux » de droite ou de gauche se recoupent dans leur critique de l'idéal technologique du centre (Biskind, 2001, 4 et *passim*).

Une minorité de films SF peut également se situer dans le monde zéro, se rapprochant ainsi une nouvelle fois du film d'horreur. C'est le cas de *The Stepford Wives* (1975), dont le remake de 2004 fait parti du corpus. L'héroïne y découvre que la ville pavillonnaire dans laquelle elle vient d'emménager avec son mari, contre-exemple soi-disant parfait à la violence urbaine new-yorkaise, est un simulacre qui dissimule une réalité dystopique. Les épouses y sont systématiquement assassinées et remplacées par des doubles robotiques, plus parfaites parce que plus dociles, les parfaites ménagères comme les rêvaient tant les années cinquante. La satire est donc une fois de plus présente, et la technologie semble ici n'être employée que pour permettre l'oppression d'une minorité et prolonger un pouvoir de type patriarcal<sup>75</sup>. Également proche de l'horreur et situé dans le monde zéro, *Demon Seed* (1977), dans lequel une IA se retourne contre son créateur, envahit sa maison et oppresse son épouse, jusqu'à violer celle-ci et engendrer un hybride qui lui permettra d'envahir le monde.

Les productions des années soixante-dix sont également intéressantes en cela qu'elles dramatisent pour la première fois la destruction du milieu naturel sous les effets de la pollution, la surpopulation, la déforestation, les pluies acides, le *smog* étouffant les métropoles, etc., autant de thèmes centraux aux mouvements sociaux et politiques de l'époque. L'un des films les plus emblématiques de cette tendance est *Soylent Green* (1973), mais *Silent Running* (1972) en est également l'expression explicite et frappante. La période est celle où la défense du milieu naturel prend une importance considérable dans le débat public et l'imaginaire culturel populaire. Le terme anglais « ecology », qui désigne à l'origine la science de l'environnement (« la branche de la biologie qui traite des relations des organismes vivants entre eux et avec leur environnement physique », OED), vient à désigner un courant de pensée et une mouvance politique. Les livres de Rachel Carson, principalement *Silent Spring* (1962), contribuent à éveiller les consciences quant aux 'dégâts collatéraux' du progrès, et le terme de « ecocatastrophe », titre d'un article (*Eco-Catastrophe!*) de Paul Ehrlich en 1969, fait alors son apparition. Ehrlich était déjà l'auteur de *The Population Bomb* l'année précédente, ouvrage au grand retentissement (plus de trois millions d'exemplaires vendus ; Tierney) qui contribue à installer la question de la surpopulation dans le débat mais contribue également à construire l'imaginaire catastrophiste typique de l'époque. Ehrlich peut

---

<sup>75</sup> Le thème du double robotique qui confronte et cherche à prendre la place de son original, que l'on retrouve dans *Future World* (1976), renvoie une fois de plus au fantastique et à l'horreur. Le clonage (tel qu'il est décliné dans *The 6th Day* et *The Island*) s'avèrera un renouvellement du thème du double particulièrement intéressant à comparer avec ces prédécesseurs.

ainsi écrire dans *Eco-Catastrophe* : « la plupart des gens qui vont mourir dans le plus grand cataclysme de l'histoire de l'humanité sont déjà nés » (cité dans Regis, 1997).

*Silent Running* se situe dans un futur soi-disant utopique, où l'on nous apprend qu'il n'existe quasiment plus de maladies, de pauvreté, de chômage. Mais le héros aliéné remarque qu'il n'y a également « plus de beauté, plus d'imagination, plus de frontières à conquérir, parce que plus personne ne s'en préoccupe. [...] Sur Terre tout est pareil, les gens sont tous pareils... quel genre d'existence est-ce là ? ». L'horreur du futur est surtout marquée par la destruction de l'environnement, le vaisseau spatial à bord duquel le film se déroule abritant les derniers spécimens végétaux en existence : le développement d'Utopia sur Terre est en effet passé par l'extermination pure et simple des forêts et de toute forme de vie végétale (et sans doute animale). « Que se passe-t-il si ces forêts et toute cette incroyable beauté disparaissent à tout jamais ? ». Le héros décide donc d'exterminer les membres de l'équipage et reste seul parmi ses arbres, Robinson de l'espace seulement accompagné de trois petits robots qui deviennent rapidement ses compagnons et ses amis, qui sont progressivement humanisés et se voient confiés la tâche, par le héros sur le point de mourir, de veiller à la survie de ce dernier représentant de la forêt. On trouve donc dans *Silent Running* l'expression d'un sentiment quelque peu différent des films précédemment cités, où ce n'est pas la technologie qui est critiquée par le film mais le comportement des hommes et leur mercantilisme acharné (le vaisseau abritant la bulle écologique doit s'en débarrasser afin de reprendre ses activités commerciales). La technologie, sous la forme des petits drones, fait au contraire preuve ironiquement de plus d'humanité que les hommes (et peut-être même que le héros aliéné lui-même). *Silent Running* est d'autant plus intéressant pour nous qu'il est une des sources d'inspiration revendiquées par Andrew Stanton, le réalisateur de *Wall-e*, comme le montre d'ailleurs l'apparence des robots, très proches de celle de *Wall-e* (Moddero).

- *La post-apocalypse*

L'imaginaire post-apocalyptique devient central au cinéma des années soixante-dix, et plusieurs films de notre corpus appartiennent de même à ce genre, tout en appartenant également à la SF : les trois *Matrix*, *Star Trek: First Contact*, *Wall-e*, et *Terminator: Salvation*<sup>76</sup>. Parmi les divers futurs dystopiques proposés par la SF, on trouve ainsi ce qu'on

---

<sup>76</sup> Nous faisons donc la distinction ici entre les récits dystopiques abordés plus haut, qui peuvent être certes situés dans des futurs post-apocalyptiques mais qui se focalisent sur la vie d'une cité hyper-technologique, et les films étudiés ici, qui sont ceux qui se concentrent sur la *wilderness* physique et morale du futur.

qualifie souvent de ‘films post-apocalyptiques’<sup>77</sup>. On en a déjà vu certaines itérations, où l’apocalypse était l’occasion de reconstruire un monde technologique plus abouti et sain, où les machines sont présentées au début comme pouvant améliorer et corriger les anciens travers des hommes. Mais d’autres films imaginent quant à eux une apocalypse conduisant à un retour vers le passé, un monde qui peut rappeler un nouvel âge tribal, une nouvelle forme de féodalisme ou plus généralement une nouvelle forme de barbarie (Clute & Nicholls, 1300). Un tel schéma rappelle les intrigues d’Asimov et Campbell, mais l’ambivalence dont font preuve ces films face à la technologie les rapproche peut-être plus de *A Canticle for Leibowitz* (1960), où la technologie, si ce n’est le savoir scientifique lui-même, représentent peut-être un danger intrinsèque pour l’homme. Tous s’appuient en tout cas sur la même vision cyclique de l’histoire, un nouveau Moyen-âge s’abattant sur le monde. Il n’en reste pas moins que les productions hollywoodiennes des années soixante-dix préservent le plus souvent l’espoir final que les sociétés qui commencent de se rebâtir seront plus saines que leurs prédécesseurs, plus humaines, plus proche de la nature et de la terre et peut-être bien moins technologiques.

Les productions américaines renvoient également dans leur esthétique au Western, ce qui peut conduire à les qualifier de « Westerns post-apocalyptiques ». Dans l’imaginaire de ce dernier, le futur post-apocalyptique (souvent un monde ravagé par une guerre nucléaire) ressemble beaucoup, esthétiquement et moralement, à l’ouest mythique du Western : le monde est un immense désert, parsemé d’épaves et des ruines de l’ancienne civilisation, ainsi que divers brigands et « néo-barbares », pour reprendre l’expression de Suvin (1979, 193) parlant du roman de Jefferies, *After London* (1885), une des premières expressions littéraires du schéma post-apocalyptique. Dans ce monde « sans foi ni loi » comme le veut l’expression, le film se focalise souvent sur un héros plutôt solitaire et très proche de l’idéal proposé par le Western (et qui lui-même rappelle la figure du chevalier errant<sup>78</sup>).

Si l’ombre de la civilisation plane toujours sur ce monde, ce n’est plus comme la promesse ou la menace symbolisée par le transcontinental, mais comme le souvenir mélancolique d’un monde qui n’est plus. Les deux formes de Western jettent le même regard ambivalent sur la civilisation américaine, et de nombreux films post-apocalyptiques semblent comme leurs

---

<sup>77</sup> Samuel Minne notamment choisit d’employer, plutôt que le terme d’inspiration biblique de « post-apocalyptique », le terme plus « objectif » de « post-cataclysmique » (Minne, 127-128). Néanmoins il nous semble que dans le cadre d’une étude de la culture américaine le terme, adopté par une grande majorité de commentateurs outre-Atlantique, mérite d’être retenu précisément en vertu de sa subjectivité.

<sup>78</sup> L’idéal du chevalier (ou du samouraï) errant peut d’ailleurs se faire littéral, comme le montre *The Book of Eli* (2010), l’expression la plus récente du Western post-apocalyptique, film qui par ailleurs montre à quel point le thème et le trope religieux peuvent être centraux au schéma.



prédécesseurs prendre un certain plaisir à imaginer un monde plus simple et plus moral, où l'individu est rendu à ses propres forces et renoue avec une vie proche de celle de la Frontière, se focalisant à nouveau sur les deux figures clés du « mythe », le guerrier et le fermier. C'est de là que provient l'aspect mythique de ces deux formes de Western : le monde post-apocalyptique semble être rendu à un état plus pur et plus simple que ne le fut la civilisation, semblant être comme rendu à son état 'naturel' et éternel. Il semble avoir enfin échappé au temps linéaire et avoir trouvé refuge dans une sorte de paradoxe, où l'avenir ressemble au passé. Comme l'écrivent Clute & Nicholls, « souvent le nouveau monde est vu comme plus paisible et ordonné, plus en harmonie avec la Nature, que ne l'étaient l'agitation et les conflits inhérents à la civilisation. De telles histoires traduisent une atmosphère quasi-utopique et des valeurs d'ordre pastorales » (1301). Comme après le Déluge, une poignée d'hommes et de femmes pourront reconstruire le monde sur des bases plus saines<sup>79</sup>. Si l'avenir peut être représenté comme la continuation d'une Frontière éternellement repoussée vers les étoiles, le schéma post-apocalyptique en développe la logique et en expose au grand jour les aspirations sous-jacentes. La dystopie post-apocalyptique cache alors peut-être une utopie qui n'oserait pas dire son nom.

Le rapport qu'entretiennent de telles intrigues à la technologie est alors relativement explicite, bien qu'ambivalent, surtout lorsque Clute & Nicholls soulignent qu'à partir de la Deuxième guerre mondiale l'apocalypse en question est en littérature systématiquement attribuée à l'homme (guerre nucléaire, puis pollution, surpopulation, réchauffement climatique, etc.) : à partir du milieu du XXe siècle le récit post-apocalyptique devient un schéma tout indiqué pour traiter du rapport de l'homme au progrès technologique (1302). On est finalement pas loin ici des anticipations utopistes telles qu'elles s'expriment au moins depuis *Caesar's Column* : après la destruction presque totale de la civilisation, un petit groupe de survivants repart à zéro dans un recoin quasi-pastoral de l'Amérique ou de la planète, promettant au lecteur/spectateur une relation plus saine et équilibrée liant l'homme, le milieu naturel et la technologie, cette dernière étant souvent plus ou moins proscrite par les survivants<sup>80</sup>. Les

---

<sup>79</sup> Les deux premiers films hollywoodiens à mettre en scène une catastrophe à grande échelle (*Deluge*, 1933) ou même la fin du monde (*When Worlds Collide*, 1951) font par ailleurs explicitement référence au mythe biblique.

<sup>80</sup> Mais encore une fois le schéma post-apocalyptique peut être employé pour défendre des positions idéologiques opposées ou pour traiter de thèmes différents : si le progrès technologique est un des thèmes naturels du schéma, on peut y trouver également traité la question raciale, comme dans *Five*, ou *The World, The Flesh and The Devil*, ou encore *Planet of the Apes* qui se posent en films 'libéraux', dans *The Omega Man* ou encore *The Book of Eli*, où le héros noir est assimilé à un nouvel apôtre. A l'inverse, les films du schéma peuvent véhiculer la critique d'une jeunesse hédoniste ne respectant plus les valeurs de ses aînés, comme dans *Panic in Year Zero!* (1962) et *Logan's Run*. Le schéma peut facilement se prêter à une défense des institutions et des

ruines du passé technologique de l'humanité et qui transparaissent encore dans le monde nouveau véhiculent une ambiguïté importante, mais certes variable en fonction des auteurs. Les héros de *Logan's Run* visitent les ruines de Washington et les monuments du *National Mall*, à l'abandon depuis des siècles, tandis que le héros de *Planet of the Apes* découvre les ruines de la Statue de la Liberté lors de la célèbre scène finale du film, révélant que le *planet opera* était en fait un conte post-apocalyptique<sup>81</sup>. Partagés entre la nostalgie et la condamnation de l'ancien monde, la plupart des contes post-apocalyptiques trahissent la même ambivalence face à la technologie que les films SF plus traditionnels.

Le schéma post-apocalyptique se multiplie dans le cinéma des années soixante-dix : *Planet of the Apes* se décline en cinq épisodes de 1968 à 1973, le deuxième épisode, *Beneath the Planet of the Apes* (1970), mettant en scène un groupe d'humains horriblement défigurés par la radioactivité, terrés dans les ruines de la cathédrale St. Patrick de New York et vouant un culte à la dernière bombe atomique de la planète. Dans *A Boy and His Dog* (1975), adapté d'un texte de Harlan Ellison, le désert qu'est devenu la surface du globe est contrasté à une fausse utopie technologique souterraine, peuplée par des habitants psychotiques qui prétendent vivre dans une utopie pastorale qui s'avère être policée par un androïde meurtrier. Des deux mondes, la surface est encore la plus sympathique, surtout que les deux héros titulaires continuent de croire en l'existence d'un havre bucolique, une enclave de passé, « par-delà les montagnes<sup>82</sup> ».

Dans *The Omega Man* (1971), adaptation du roman *I Am Legend* de Richard Matheson, le futur post-apocalyptique est peuplé de mutants (des vampires dans le roman<sup>83</sup>) qui sont devenus violemment technophobes et opposés à toute forme de connaissance, élément qui

---

valeurs du présent et à une dénonciation du chaos que pourraient engendrer une remise en cause du statu quo social et politique.

<sup>81</sup> La fin de *Planet of the Apes* montre aussi en quoi le déplacement du conte d'un ailleurs spatial à un ailleurs temporel peut révéler de puissance narrative : placer les événements dans l'avenir de la Terre ou de l'Amérique permet d'impliquer beaucoup plus facilement le lecteur/spectateur dans le récit et de lui souligner la portée didactique ou philosophique du conte, comme ce fut historiquement le cas pour l'utopie littéraire.

<sup>82</sup> L'eutopie peut donc être suggérée en fin de film par la culture des champs et le renouveau d'une petite communauté vertueuse (*Five, The Postman*) ou par l'existence (confirmée ou non, plus ou moins mythique) d'une « terre promise » quelque part dans le monde (*Waterworld* et son île paradisiaque, *The Book of Eli* et son île – Alcatraz ! – refuge de la civilisation, *Damnation Alley* et *I Am Legend* et leurs petites communautés rurales secrètes). Dans aucun de ces films la technologie n'est pas bannie en tant que telle, mais le havre de paix est systématiquement d'essence pastorale ou édénique, motif que l'on retrouvera dans le corpus, notamment *Surrogates*.

<sup>83</sup> On retrouve donc à nouveau le recoupement partiel entre SF et horreur. Le remake de 2007, *I Am Legend* (qui lui choisit de ne plus traiter aussi centralement du progrès technologique, même si la pandémie mondiale est créée par la science) va encore plus loin dans le registre de l'horreur en transformant les mutants en zombies. On peut faire remonter cette variation horrifique du schéma post-apocalyptique au *Night of the Living Dead* (1968) de George A. Romero, et surtout son *Day of the Dead* (1985), qui lui est entièrement post-apocalyptique.

n'est pas présent dans le roman. Ils sortent chaque nuit de leurs tanières pour mettre à sac les musées et brûler les livres des bibliothèques, faisant la guerre au dernier être humain encore en vie, mettant un point d'honneur à n'utiliser aucune technologie avancée pour ce faire : aux bombes et mitraillettes du héros ils opposent donc leurs arquebuses et leurs catapultes, sous peine de voir « la malédiction » technologique les affliger de nouveau<sup>84</sup>. Le héros doit être détruit, « mais pas par des fusils, pas par les machines, les choses diaboliques et interdites, les instruments qui ont détruit le monde ». Le héros, Robert Neville (à nouveau Charlton Heston<sup>85</sup>) est assimilé au progrès technologique, à tout ce qui n'allait pas avec l'ancien monde, il est « cette créature de la roue, ce seigneur des engins infernaux, les machines ». Pire que tout, Neville est un scientifique, « un homme qui ne compris rien à rien jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien à comprendre », comme le dit le leader des technophobes. Neville est un homme qui utilise encore « les instruments interdits, pratique les rites bannis [...] la science, la médecine, les armes, les machines, l'électricité », et devra donc être brûlé sur le bûcher. Et au héros qui le traite de barbare, il le remercie : « vous nous traitez de barbare ? Eh bien, c'est un nom honorable. Nous voulons faire disparaître le monde que vous les hommes civilisés avaient construit, nous allons tout simplement effacer l'histoire à partir du moment où les machines et les armes ont plus menacé les hommes qu'elles ne leur ont offert ».

Le leader des mutants technophobes était déjà opposé à la technologie avant la catastrophe, comme le révèlent les flashes-back, le film mettant en scène sous un jour clairement négatif un de ces si nombreux intellectuels qui, dans le sillage de Lewis Mumford, dénoncent à l'époque les méfaits de la technologie. Neville quant à lui est un médecin qui avait réussi à mettre au point un vaccin contre l'infection, mais les circonstances l'ont empêché de l'administrer à la population. Il parviendra finalement à rédimmer l'humanité, sacrifiant toutefois sa vie pour ce faire, sa mort étant assimilée par la mise en scène à une nouvelle crucifixion. *The Omega Man* est donc loin d'être un film technophobe ou antiscience, et au contraire le film caricature et satirise les technophobes, assimilés à une sorte de secte satanique qui brûle des livres et assassine les gens. Mais le film aime, comme la plupart des

---

<sup>84</sup> On voit donc à quel point le terme 'technologie' recouvre pour Hollywood une acception relativement étroite et ne semble devoir s'appliquer qu'aux machines et inventions réalisées à partir de la Révolution Industrielle, qui marque le début de la mécanisation, littérale et métaphorique, de la société américaine. En SF comme pour l'imaginaire technologique en général, il y a un avant et un après XIXe siècle.

<sup>85</sup> L'effet-genre repose aussi beaucoup sur la présence au générique d'acteurs étroitement assimilés au genre. C'est le cas de Heston dans les années soixante-dix, ça l'est aussi dans les années quatre-vingt et quatre vingt-dix et dans le corpus d'Arnold Schwarzenegger (dans le corpus : *The 6th Day*, *Terminator: Salvation*), Keanu Reeves (corpus : les trois *Matrix*, *Johnny Mnemonic*, *The Day The Earth Stood Still*), Will Smith (corpus : *I, Robot*) ou encore Jeff Goldblum (corpus : *Jurassic Park*) et Sigourney Weaver (*Alien: Resurrection*, *Avatar*).

films du corpus, à dramatiser l'opposition autour de la technologie en faisant se confronter des technophiles et des technophobes, à mettre en scène les éventuels effets néfastes de technologies incontrôlées et à proposer *in fine* sa propre solution médiane idéale du rapport de l'homme à la technologie et à l'environnement (les survivants partent en fin de film pour vivre à leur tour la vie plus ou moins pastorale typique du schéma)<sup>86</sup>.

Etant donné la description donnée plus haut de la *fantasy*<sup>87</sup>, il n'est donc pas étonnant de voir celle-ci connaître son essor en même temps que la fiction post-apocalyptique et la SF féministe, et de voir la post-apocalypse et la *fantasy* se croiser dans les mêmes œuvres. C'est notamment le cas au cinéma dans le film d'animation *Wizards* (1977). Situé dans un avenir post-apocalyptique, le prologue explique au spectateur qu'après la disparition de l'homme les anciennes créatures féériques se sont réveillées, et que le monde est désormais peuplé des magiciens, d'elfes et autres créatures merveilleuses typiques de la *fantasy*, mais aussi de zones radioactives. Le sorcier maléfique du conte décide d'employer la technologie des hommes, oubliée mais toujours à disposition, pour envahir le monde, utilisant notamment un assassin androïde. Le film, dont le héros s'appelle Avatar, met ainsi en scène la guerre entre une technologie associée au fascisme d'un côté (le sorcier maléfique est également fasciné par Hitler dont il visionne les discours, et habille son armée à l'image des nazis) et de l'autre côté la magie et le monde des mythes et de la nature. Comme l'explique un personnage, « mes enfants, la seule vraie technologie est la nature. Toutes les autres formes de technologie créées par l'homme sont des perversions. Les anciens dictateurs utilisaient la technologie pour asservir leurs peuples ». Cette vision d'une confrontation directe entre la magie et la technologie, la *fantasy* et la SF, sera particulièrement intéressante à garder en tête lorsque nous étudierons *Avatar*<sup>88</sup>.

---

<sup>86</sup> Et le film à son tour de dramatiser la question raciale, le héros entretenant une relation avec une femme noire, tandis qu'un des mutants (tous plus ou moins 'blanchis' par leur affliction), visiblement noir à l'origine, entretient une haine particulière contre Neville, ce à quoi le leader des mutants lui répond : « Oublie les anciens usages frère, toutes tes haines, tes douleurs. Oublie, et souviens-toi, notre famille est une ». Le héros mort, ce sera aux enfants et au jeune homme survivant, la nouvelle génération, de prendre le relais, de tenter de construire un monde plus juste qui dépasse les anciennes oppositions. La SF est donc à nouveau science fiction et *speculative fiction*, traite à la fois de la place et du statut de la science et de la technologie mais aussi de thèmes sociaux qui ne sont pas nécessairement liés à la représentation de la science. Un dernier élément intéressant à souligner ici est la caractérisation par Neville des mutants, comparés à des insectes vivant dans une « ruche », donc ayant perdu leur individualité, autre pôle d'opposition du film et autre thème traditionnel en SF que l'on retrouvera dans le corpus, notamment dans *First Contact*.

<sup>87</sup> A nouveau dans son sens étroit de *heroic* ou *epic fantasy*.

<sup>88</sup> Le cinéma d'animation semble alors particulièrement adapté à mettre en scène la *science fantasy*, comme en témoignent aussi les trois films français de René Laloux, *La Planète sauvage* (1973), *Les Maîtres du temps* (1981), et *Gandahar* (1987), ce dernier mettant en scène une humanité vivant en harmonie avec la nature et confrontée aux « homme-machines ». Les raisons en sont sans doute économiques, même si le caractère naïf voire 'primitif' des dessins se marie bien avec les thèmes et la 'morale' contenus dans ces films. Ils rappellent en

Enfin, La SF et la *fantasy* se rencontrent et fusionnent (devenant donc de la *science fantasy*) dans les trois premiers *Star Wars* (1977, 1980 et 1983). L'univers traditionnel du *space opera* y rencontre alors des extraterrestres (en quelque sorte réhabilités par le film) ressemblant beaucoup à des orcs de *fantasy* (dans *Return of the Jedi* notamment). Des chevaliers y manient des sabres lasers pour sauver une princesse en détresse, des magiciens y affrontent des sorciers pour le contrôle de la galaxie, tandis que le futur de la SF se mélange au passé ahistorique de la *fantasy* (« Il y a très longtemps, dans une galaxie très éloignée... »). On a vu que le phénomène était déjà présent dans les *space operas* classiques, chez Burroughs notamment, et on le retrouve dans les *serials* tels que *Buck Rogers* et *Flash Gordon*, inspirations directes pour Lucas : Flash devait par exemple affronter une reine aux pouvoirs magiques dans le *serial* de 1938. Jamais le mélange n'a été autant poussé et évident que dans les films de Lucas, qui relèvent également beaucoup du Western et du film de samouraï. Enfin, les *Star Wars* se situent dans un monde dystopique, où la République démocratique a été renversée par un Empire oppressant, nouveau signe que le film appartient bien à la SF dystopique des années soixante-dix<sup>89</sup>. Comme on a pu le voir en effet, l'ensemble du cinéma SF des années soixante-dix se caractérise par sa grande méfiance et sa critique de l'autorité, qu'il s'agisse des gouvernements, des militaires ou des multinationales, les forces utilisant la « technoscience » pour leurs objectifs mercantiles et mortifères, trope que l'on retrouve constamment dans le corpus.

*Star Wars* oppose aussi à sa façon la magie et l'humanisme qu'elle véhicule à la technologie et aux armes de l'Empire. Il est vrai que les rebelles disposent de leurs propres machines (dont le *Millennium Falcon* piloté par Han Solo est emblématique), que les Jedis utilisent des sabres-laser et que pour la première fois depuis *Silent Running* des robots et des androïdes positifs, sympathiques alliés des héros humains, sont mis en scène. Il est vrai également que l'Empereur et Darth Vader utilisent eux-mêmes la magie noire pour avancer dans leurs desseins. La technologie serait alors comme la magie, blanche et noire, potentielle alliée ou ennemie de l'homme, donc *in fine* neutre. Cependant comme dans *Wizard* l'empire s'avère reposer entièrement sur une oppression de type technologique, grâce à l'Etoile de la mort qui

---

outre les liens étroits entre le cinéma SF, la bande-dessinée et l'illustration de magazine, déjà observés au sujet des *serials*.

<sup>89</sup> *THX 1138*, du même George Lucas, débutait d'ailleurs par un extrait du *serial Buck Rogers*, présentant « l'univers merveilleux de l'avenir, un monde où beaucoup de nos rêves scientifiques et mécaniques sont devenus réalité », laissant entrevoir la vision habituelle des gigantesques gratte-ciel et aéronefs du futur, avant de présenter son monde souterrain dystopique, comme pour mieux contraster les deux époques et leurs visions antinomiques du tout-technologique, Forster face à Gernsback.

lui permet de détruire des planètes entières, et surtout grâce à des fantassins qui s'avèrent tous être des clones (*Star Wars* est donc l'un des premiers films à mettre en scène le clonage). Vader quant à lui se révèle être un cyborg<sup>90</sup>, monstre seulement maintenu en vie par la technologie diabolique de l'empereur<sup>91</sup>. Ce dernier semble donc être parmi les seuls êtres humains à constituer les troupes de l'empire, mais son apparence physique l'assimile clairement à la mort ou au Diable. Les Jedis au contraire mettent l'emphase sur la Force spirituelle et magique, et le héros parviendra finalement à détruire l'Etoile de la mort en débranchant son ordinateur de bord et son pilote automatique et en faisant appel à la Force spirituelle. *Star Wars* continue donc les thématiques et le positionnement éthique de ses prédécesseurs, tout en marquant une évolution majeure dans la représentation de la technologie à l'écran. Le héros se voit greffé une main cybernétique à la fin du deuxième épisode (comme Spooner dans *I, Robot*, à qui on greffe un bras entier), mais contrairement à ce dernier sa greffe ne lui posera aucun problème – la technologie comme la main n'est qu'un outil qui n'a aucune volonté propre, semble dire le film. Mais là où Skywalker n'a qu'une main, donc un instrument, cybernétique, Vader (son propre père) est beaucoup plus profondément mécanisé, sorte de mort-vivant maintenu en vie par une technologie littéralement noire et horripilante.

Là où le caractère post-utopique du cinéma des années cinquante n'apparaît jamais très clairement, les années soixante-dix au contraire marquent donc un infléchissement très prononcé dans la représentation hollywoodienne de la technologie. Celle-ci se fait plus réflexive et se livre toute entière à la *speculative fiction*. L'utopisme continue à être présent, mais un utopisme bucolique, pastoral et paradoxalement post-apocalyptique, le rêve d'un nouveau départ, d'une régénération, non pas sur d'autres planètes mais sur Terre après ce qui s'avère être une eucatastrophe. C'est en cela que l'on peut qualifier à la limite ce cinéma d'« utopie post-utopique ». La question sera donc de savoir dans quelle mesure les films du corpus souscrivent à une telle répudiation de la techno-utopie, voire de l'imaginaire utopique lui-même, et de s'interroger sur leur propre opposition entre la Cité et les Etoiles d'un côté, la Cité et la Forêt de l'autre.

---

<sup>90</sup> C'est-à-dire un être humain à qui a été ajouté des parties mécaniques ou qui a été partiellement modifié par la technologie.

<sup>91</sup> La mise en scène du dernier épisode de la saga (2005) assimile d'ailleurs explicitement Vader au monstre de Frankenstein lors de l'opération que subit Anakin Skywalker et qui le transforme en Vader.

Si l'opposition entre les Skywalker père et fils est pratique pour illustrer les deux représentations concurrentes de la technologie et de son rapport à l'homme, la 'question technologique' n'en reste pas moins périphérique aux *Star Wars*, comme elle l'était des *serials*. Les films du corpus, comme on le verra, tendent au contraire à faire du dilemme posé par le rapport à la machine la question centrale de leurs intrigues. De l'outil et de l'instrument à la machine et à l'androïde, la technologie de plus en plus autonome et anthropomorphe menace de revêtir une existence qui lui est propre. Une telle représentation est à comprendre à la fois comme la peur concrète de voir ces technologies voir le jour, et comme la métaphore typiquement SF d'un tout-technologique et d'une « vision mécanique du monde » qui menace la vie et les valeurs humaines et humanistes, ou même les valeurs chrétiennes du pays (Mumford, 1970, 51 et *passim*). L'utopie technologique est désormais perçue et représentée comme pouvant mener à la déshumanisation de l'humain, à sa perte de contrôle sur le processus décisionnel, sa perte d'initiative, son oppression littérale par la machine ou par une machine utilisée par le pouvoir, pouvoir qui à l'occasion peut prendre une connotation raciale ou patriarcale. L'automatisation de la technologie, telle qu'elle apparaît par exemple dans *Player Piano*, peut alors être vue comme le trait d'union entre d'un côté la peur strictement économique qui est historiquement celle des Luddites, et de l'autre l'angoisse plus moderne et existentielle liée au caractère possiblement totalitaire (un totalitarisme communiste, fasciste mais aussi scientifique et rationaliste) et déshumanisant de l'utopie technologique. Elle peut aussi être considérée comme le lien entre d'un côté la peur essentialiste de la technologie (qui pose implicitement les termes du débat entre 'technophiles' et 'technophobes') et de l'autre l'instrumentalisation oppressive de la technologie par le pouvoir économique, racial ou patriarcal, et donc le combat pour la 'bonne' utilisation, l'utilisation sage et humaniste, de la technologie.

Au final, c'est donc bien l'eutopie technologique elle-même qui semble remise en question par les productions des années soixante-dix, et l'idée pourtant fondamentale dans l'imaginaire américain selon laquelle la technologie peut sublimer la nation, le monde et la condition humaine. Si l'idéal eutopique se maintient dans ce cinéma, il le fait débarrassé de ses oripeaux technologiques, dans un versant édénique ou pastoral qui fait autant appel aux mythes bibliques qu'au mythe national de la Frontière et à la perception écologiste de la nature. Cette dernière perception peut à son tour être utilisée comme la métaphore d'un idéal naturel et organique, la chaleur du biologique opposée à la froideur mécanique. La Frontière n'est plus alors comprise comme justifiant l'expansion et la colonisation infinie, mais plutôt comme une

bulle intemporelle, un ouest infini et éternel où plus aucun train ne viendrait perturber la vie des habitants.

\*\*\*\*\*

Nous avons donc pu constater l'évolution de la SF américaine, d'un technologisme extrême étroitement lié à l'idéal de la Nouvelle Frontière, à la critique d'une technoscience mercantile et militariste et l'émergence d'une utopie pastorale alternative, même si l'Amérique se distingue de l'Europe par la relativité de son propre examen de conscience. Nous avons également pu voir la SF évoluer vers un horizon de plus en plus spéculatif, au sein duquel l'extrapolation ou le didactisme scientifique ne constitue qu'un des nombreux pôles ou tropismes du genre. La création de mondes secondaires et spéculaires par la *speculative fiction*, distant dans le temps et dans l'espace et hérités de l'utopie littéraire et de la littérature satirique, se révèle progressivement être une stratégie narrative immensément riche en possibilités, où la critique, voire parfois la subversion, inhérente à l'utopie classique émerge progressivement, même si le caractère ludique du démiurgisme SF est omniprésent. Et si chaque texte ou film peut se diriger de préférence vers la critique ou le ludique, aucun des deux éléments ne semble jamais complètement absent des pages ou des plans ainsi créés. Enfin, si l'utopie semble toujours contenir en creux la critique du système et de la société existante, la dystopie à son tour véhicule le plus souvent un utopisme latent, une alternative au cauchemar décrit dans ses pages ou dans ses plans.

L'autre grande stratégie utilisée par la SF consiste en l'intrusion dans le monde zéro de l'Autre et du merveilleux, et se subdivise elle-même en deux grands schémas. Le premier, qui consiste en la venue d'un étranger, le plus souvent un extraterrestre, rappelle lui aussi la stratégie utopique, l'étranger étant le plus souvent issu d'une société parfaite et l'excuse pour l'auteur de pouvoir décrire et jeter un regard neuf sur notre monde, pour représenter celui-ci sous une perspective qui permette d'en faire ressortir des éléments trop discrets, ou au contraire trop familiers pour être vraiment remarqués habituellement. L'immersion du lecteur/spectateur dans l'Ailleurs ou l'immersion de l'Autre dans le monde zéro se recourent ainsi dans le regard 'cognitif' qu'ils permettent *in fine* de jeter sur le monde zéro, son fonctionnement et ses institutions. L'utopie de SF (ou la SF utopique) libère alors son plein potentiel cognitif. Le deuxième schéma consiste en une invention, une technologie inconnue jusqu'alors qui promet ou menace de transformer le monde. Ce schéma, qui tend à rapprocher la SF de l'horreur, est le plus souvent l'occasion à Hollywood pour une représentation



clairement négative de la technologie en question, la science, le savoir ou la curiosité scientifique menaçant de créer un monstre et/ou de détruire l'humanité.

La SF se pose ainsi en un genre particulièrement complexe et pluriel, issu de nombreux genres et sensibilités distincts (les voyages extraordinaires de l'Antiquité, le merveilleux médiéval, l'utopie littéraire, le conte et la satire philosophique et libertine des XVIIe et XVIIIe siècles, l'horreur et même le gothique<sup>92</sup>, l'extrapolation scientifique, etc.), et elle peut encore aujourd'hui répondre à des schémas, des logiques et des objectifs narratifs et idéologiques différents. Néanmoins la plupart des œuvres étiquetées SF peuvent être le plus souvent réunies par la présence, esthétique, thématique ou sémantique et éthique, de la science et de la technologie. C'est plus particulièrement le cas pour le cinéma SF, qui se distingue par son attachement à mettre en scène et problématiser le progrès technologique, le rapport de l'homme à ses inventions et surtout à une machine plus ou moins autonome, dramatiser la possible déshumanisation de l'humanité, ainsi qu'à poser l'idéal bucolique et/ou pastoral comme possible alternative à la cité hyper-technologique. On a enfin pu constater l'évolution critique d'un cinéma américain particulièrement influencé par la contre-culture, mais aussi l'importance initiale à Hollywood du spectaculaire visuel et technologique des films SF, qui ajoutent à la préoccupation sémantique de la SF avec la science et la technologie leur propre nature de spectacles technologiques. Si pour certains l'idée d'un cinéma de science-fiction est un oxymore, on voit donc comment au contraire le cinéma peut être considéré comme donnant à la science-fiction tout son sens, tous *ses* sens.

Enfin, s'il existe clairement une solution de continuité entre le cinéma des années soixante-dix et le corpus, il existe également une coupure nette, marquée par *Star Wars*. Ce dernier tranche par sa représentation plus équilibrée de la technologie, qui consiste en un brassage original de l'imaginaire des *pulps* et de tropes spécifiques aux années soixante-dix : si *Buck Rogers* était la thèse et *THX* l'antithèse, *Star Wars* est en quelque sorte la synthèse de l'évolution historique de la représentation technologique à Hollywood. Mais *Star Wars* est également

---

<sup>92</sup> C'est la thèse défendue par Brian W. Aldiss dans son ouvrage théorique sur le genre, *Trillion Year Spree* (cf. par ex. 25). Et il est vrai que le premier *Alien* (1979) semble avoir créé au cinéma un schéma horrifique que l'on retrouve régulièrement depuis, où le vaisseau ou la station spatiale se substituerait au château 'hanté' (cf. par ex. *Event Horizon*, *Jason X*). On pourrait néanmoins établir ici l'hypothèse selon laquelle le genre SF est alors comme vidé de sa substance et où seule 'l'enveloppe', c'est-à-dire ses icônes visuelles, sont conservées. Pourtant la rencontre entre la SF et l'horreur paraît au final logique lorsqu'on songe à la terreur que véhicule l'infini de l'univers depuis sa 'redécouverte' au XVIIe. Comme Pascal l'a écrit : « Le silence éternel de ces espaces infinis m'effraie » (fragment 187, 161), une réflexion dont on trouve un écho amusant mais finalement typique dans la phrase d'accroche du premier *Alien* : « Dans l'espace, personne ne peut vous entendre hurler ». Le caractère infini, inconnu et inhumain de l'univers semble naturellement évoquer tant l'émerveillement que l'effroi.

important pour le triomphe du spectaculaire technologique que le film constitue, et le début d'une révolution esthétique et économique fondamentale pour Hollywood. *Star Wars* (et *Close Encounters* de Spielberg, qui sort la même année) marquent en effet un changement économique majeur à Hollywood, et le début d'une nouvelle ère économique mais aussi esthétique, technologique, culturelle et peut-être idéologique. Comme l'écrit Peter Krämer, un « New New Hollywood » ou un « cinéma américain postmoderne » émerge en 1977, marqué notamment par l'ascension des effets spéciaux numériques, des films hyper-commerciaux à grand spectacle et au merchandising plus grand encore, les « blockbusters » dont le public cible est le plus souvent le public adolescent et les jeunes adultes (89-91). A la pointe de ce cinéma, la SF, les plus gros succès au box-office américain étant régulièrement depuis 1977 des films SF (cf. Krämer, 91). *Star Wars* marque donc le triomphe de la science-fiction à Hollywood, et marque également le début d'un nouveau rapport du cinéma américain à la technologie, qui se reflètera bientôt dans les films qui commencent à être produits dans les années quatre-vingt, en commençant par *Blade Runner* et *Tron* qui ouvrent le corpus. *Star Wars* marque enfin le début d'une nouvelle phase de l'histoire culturelle des Etats-Unis, qui débute vraiment en 1981 avec l'élection de l'ex-acteur Ronald Reagan qui déclare dans les années cinquante pour le compte de General Electric : « Progress is our most important product ».

La SF démontre finalement que si elle n'est certes pas exclusivement utopique ou utopiste, les deux genres entretiennent un rapport privilégié, qu'il s'agisse de mettre en scène une utopie d'ordre technologique, pastorale ou autre. Pourtant comme on l'a vu la SF mais aussi l'utopie tendent toujours aux Etats-Unis à déborder des pages ou de l'écran et à immerger le réel. La science-fiction et l'utopisme technologique deviennent très tôt un mode de pensée, un mode de perception et de représentation du réel partagé par une grande partie de la population américaine, comme Reagan et *Star Wars* l'illustrent bien à nouveau. C'est aussi en cela que la notion d'« imaginaire populaire » est utile, puisqu'elle permet de souligner à quel point les représentations culturelles de la technologie dépassent le seul cadre de la SF ou même de la fiction, et qu'elle souligne le lien existant entre ces représentations, ces mises en scène constamment répétées et reformulées, et la façon dont la société dans son ensemble se représente à elle-même. Comme l'écrit Richard Slotkin, « La mythologie d'une nation est le masque intelligible d'une énigme que l'on appelle le 'caractère national' » (2000, 3). Au sein de ce que l'on peut qualifier de « mythologie nationale », la technologie joue un rôle fondamental, et la science-fiction n'est finalement que l'écho le plus explicite d'un utopisme

technologique qui la dépasse et qui brasse la société américaine dans son ensemble<sup>93</sup>. Comme nous allons le voir, le techno-utopisme initié par Etzler est plus que jamais dynamique aujourd'hui et dépasse de très loin les seules pages et plans de la SF. Reposant sur les nouvelles technologies 'paradigmatiques' actuelles, les NBIC, l'utopie transhumaniste promet à son tour la sublimation prochaine du monde et surtout de l'homme. C'est précisément la rencontre de cet utopisme avec le « New New Hollywood » (1982-2010) qui sous-tendra notre corpus. Comme le déclare Tyrell dans *Blade Runner*, faisant sans doute écho à Reagan : « More human than human is our motto ».

---

<sup>93</sup> On peut donc s'interroger sur la validité de l'analyse de Suvin, Jameson et Moylan, qui considèrent l'utopie (technologique ou autre) comme un 'sous-genre' de la SF. S'il est vrai qu'il existe une « impulsion utopique » (« a utopian impulse ») qui se manifeste dans tous les aspects de l'existence comme Bloch l'écrivait déjà, la SF, comme l'utopie littéraire, n'est donc qu'une des manifestations d'un phénomène beaucoup plus vaste (Jameson, 2005, 1).

## Chapitre 3 : Extropia

« La démocratie favorise le goût des jouissances matérielles. Ce goût, s'il devient excessif, dispose bientôt les hommes à croire que tout n'est que matière ».

(Tocqueville, *De la démocratie en Amérique*, II, XIV, 202)

Comme Darwin a remplacé Linné, les philosophes de la dialectique incessante ont remplacé les harmonieux et stériles constructeurs de la raison. De ce moment date l'idée [...] que l'homme n'a pas de nature humaine donnée une fois pour toutes, qu'il n'est pas une créature achevée, mais une aventure dont il peut être en partie le créateur. [...] La divinité de l'homme est encore en marche et ne sera adorable qu'à la fin des temps ».

(Albert Camus, *L'homme révolté*, 163, 178)

« Le monde entier est gros de la promesse de plus grandes choses, et un jour viendra, un jour dans la succession infinie des jours, lorsque des êtres qui sont aujourd'hui latents dans nos pensées et cachées dans nos entrailles se tiendront sur cette terre comme on se tient sur un marchepied, et ils riront et étendront leurs mains parmi les étoiles ».

(H.G. Wells, *Human Evolution, An Artificial Process*, 1896, cité dans Gunn, 1975, 98)

Si les années quatre-vingt voient l'avènement d'un nouveau type de cinéma et d'un nouveau modèle économique à Hollywood dominé par l'esthétique et l'imaginaire de la science-fiction, la décennie voit également l'ascension progressive d'un nouveau type d'utopisme technologique aux Etats-Unis. Ce nouvel utopisme est fondamentalement similaire à ces prédécesseurs, c'est-à-dire partage comme eux l'idée directrice que ce ne sont pas des réformes politiques, sociales ou économiques qui pourront radicalement améliorer l'Amérique, le monde et l'homme, mais la technologie. Plus encore même que ces prédécesseurs, le « transhumanisme » place sa confiance, voire sa foi, dans des machines et des technologies prométhéennes, même si comme le nom du mouvement l'indique celui-ci se distingue par l'emphase qu'il place sur la transformation du corps et même de l'esprit et de la nature humaine, par opposition aux rêves plus anciens de conquêtes spatiales ou de cités hyper-technologiques.

De même, les technologies en question ne sont pas les mêmes à mesure que le temps passe, et à l'utopie atomique des années cinquante les transhumanistes substituent les technologies qui, depuis certes plusieurs décennies (les années soixante dans le cas des intelligences artificielles) mais plus particulièrement depuis les années quatre-vingt, occupent l'imaginaire techno-utopiste. Ces technologies sont désignées, notamment dans le rapport de la *National Science Foundation* (cf. introduction générale) comme les technologies NBIC : Nano-Bio-Info-Cogno, regroupant ainsi les quatre grands domaines de recherche perçus comme détenant les clés du futur.

Le premier chapitre nous a permis de définir l'utopisme technologique et sa place dans l'histoire et la culture américaine, tandis que le deuxième chapitre nous a montré en quoi le genre science-fiction a pris la relève de l'utopisme technologique. Le présent chapitre a pour but de présenter l'utopisme technologique contemporain, celui dont nous étudions les représentations au sein du corpus. Les transhumanistes trahissent le même émerveillement devant la technologie que les auteurs de SF ; on trouve d'ailleurs parmi eux autant des scientifiques, ingénieurs, professeurs d'université, hommes d'affaires, futurologues, philosophes que des auteurs de science-fiction, la plupart étant plusieurs choses à la fois<sup>1</sup>. La plupart de leurs ouvrages paraissent durant l'intervalle de notre corpus, de 1982 à 2010, et peuvent tous être assimilés à l'utopie et l'utopisme technologique décrits aux deux précédents chapitres.

Les nanotechnologies, les biotechnologies (l'ingénierie génétique notamment), les technologies de l'information et les sciences et technologies neurocognitives sont bien au cœur de l'imaginaire utopique contemporain, et plus particulièrement leur « convergence », leur « combinaison synergique », comme l'indique le rapport de la NSF (ix). Cette convergence, menant à une véritable « unification de la science basée sur l'unité de la nature », fait inmanquablement penser à la convergence des sciences et savoirs scientifiques vers une « théorie du tout » qui occupe depuis si longtemps l'esprit de certains scientifiques, néanmoins ses implications vont beaucoup plus loin. La convergence technologique permettrait en effet de « créer une ère d'innovation et de prospérité qui serait un tournant dans l'évolution des sociétés humaines » (ix-x). « La convergence des sciences peut inaugurer une nouvelle renaissance », la « transformation de la civilisation » (x ; xii) : le rapport révèle ainsi à quel point la rhétorique et l'imaginaire d'un Etzler prévalent aujourd'hui, non seulement chez les techno-utopistes du jour comme les transhumanistes, mais aussi chez les décideurs et acteurs politiques et économiques américains. Loin de la rêverie isolée d'un obscur « prophète » ou d'un groupuscule vivant sur les franges de la société américaine, le techno-utopisme et plus particulièrement le transhumanisme repose aujourd'hui au cœur du financement de la recherche publique et privée, à Washington comme en Californie.

---

<sup>1</sup> Un bon exemple en est l'australien Damien Broderick, docteur es lettres, auteur d'un ouvrage de futurologie décrivant le futur projeté par les transhumanistes, *The Spike* (2001) ; auteur d'un des romans mettant le plus explicitement en scène un futur transhumaniste, *Transcension* (2002) ; et auteur de plusieurs ouvrages de théorie de la science-fiction, dont *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction* (1994).

Il n'est alors pas surprenant de voir la science-fiction contemporaine mettre en scène ces mêmes technologies et les mêmes rêves techno-utopistes que les transhumanistes ou que la rhétorique employée par la NSF. Dès le début des années quatre-vingt, la SF cyberpunk aime en effet à mettre en scène l'impact d'Internet, des IAs ou des biotechnologies sur l'humanité du futur, et plus particulièrement la fusion progressive (littérale, métaphorique) de l'homme et de la machine, question au cœur des rêveries transhumanistes et donc de notre corpus. Plus généralement, les auteurs cyberpunks marquent une nouvelle inflexion, une sorte de troisième période du rapport qu'entretient la SF américaine avec la technologie et le techno-utopisme. Cette littérature cyberpunk, qui domine l'imaginaire SF des années quatre-vingt et d'une partie des années quatre-vingt-dix, est d'ailleurs presque entièrement américaine, et représente ainsi avec l'utopisme pastoral des auteurs féminins/féministes le deuxième grand courant SF contemporain d'origine américaine. On verra de même que l'imaginaire cyberpunk aura un grand impact sur Hollywood et les films du corpus.

Une fois abordé l'utopisme transhumaniste et l'imaginaire cyberpunk du nouvel « homme-machine » de l'avenir, deux phénomènes fondamentaux dans le corpus, nous pourrions conclure ce chapitre par une considération méthodologique du corpus, et la façon dont les films qui le constituent font écho et participent de la même représentation du techno-utopisme américain moderne.

### 1. L'utopie transhumaniste (1) : les grands « prophètes »

De même que dans le cas des anciennes techno-utopies, les idéaux transhumanistes, s'ils gagnent clairement en importance et en visibilité dans les années quatre-vingt en même temps que les technologies supposées pouvoir faire advenir leurs projets, ne datent pourtant pas tout à fait d'aujourd'hui. De même, s'ils sont aujourd'hui spécifiquement prépondérants aux Etats-Unis, on retrouve historiquement des projets similaires dans plusieurs autres pays occidentaux, principalement l'Angleterre. Nous voudrions donc revenir rapidement sur la genèse du mouvement, avant d'en aborder les principales caractéristiques contemporaines.

#### a). Le complexe de Dédale

On peut partir pour ce faire de la définition du transhumanisme que donne l'*Association Française Transhumaniste* :

[Le transhumanisme] est le mouvement intellectuel et culturel qui affirme la possibilité et la désirabilité d'augmenter fondamentalement la condition humaine à travers l'application de la raison, spécialement en développant et en rendant largement disponibles les technologies pour éliminer l'âge et augmenter grandement les capacités intellectuelles, physiques et psychologiques de l'être humain.<sup>2</sup>

Les rêves de transformation et de sublimation du corps humain peuvent nous faire remonter jusqu'aux diverses mythologies et religions de l'Antiquité, qui toutes regorgent de 'héros', de dieux ou de divers êtres anthropomorphes aux pouvoirs physiques ou cognitifs littéralement surhumains (cf. Chifflet, 1<sup>ère</sup> partie). On peut lire dans tous ces textes le désir intemporel de l'homme de pouvoir échapper à ses limitations biologiques (dont la principale, la mortalité) ou d'obtenir la suprématie sur la matière (traduit le plus souvent par les pouvoirs conférés par la magie païenne et médiévale ou la pseudo-science alchimique). Au-delà de cette transcendance du corps humain, la mythologie gréco-latine, malgré sa célèbre inattention au progrès technologique, offre même des exemples d'inventeurs et d'inventions merveilleuses. Archimède est intéressant en cela qu'il offre peut-être le premier exemple historique d'un scientifique dont les découvertes scientifiques et technologiques conduisent à sa mythification relative, c'est-à-dire qu'à la vérité historique se superpose au fil du temps un ensemble d'inventions ou d'événements fantasmés<sup>3</sup>. Le pendant mythologique d'Archimède est Dédale, qui invente notamment des ailes de cire lui permettant de réaliser cet autre grand rêve de transcendance, le vol humain. La figure de Dédale, « ce Thomas Edison des mythes grecs » comme le qualifie Asimov (1990, 434), est elle-même est ambivalente, puisqu'au génie et à la sagesse de l'inventeur le mythe oppose la fougue de son fils, Icare, enivré par ses nouveaux pouvoirs et qui se brûle les ailes en volant trop haut. En citant toujours Icare comme exemple de la condamnation par les Grecs du progrès technologique, on oublie donc un peu vite Dédale, qui lui sait raison garder, vole à la bonne hauteur et arrive à destination. Le mythe grec ne semble donc pas tant condamner la technologie que l'hubris et la déraison que le pouvoir peut entraîner.

Un des premiers transhumanistes, le généticien J.B.S Haldane, peut donc, dans un discours donné à Cambridge en 1923 sur les immenses possibilités de la biologie et de la génétique du futur, citer Dédale avec admiration et approbation, le qualifiant de « premier homme

---

<sup>2</sup> <<http://transhumanistes.com/faq.php>>, FAQ. 1.1 Qu'est-ce que le transhumanisme ? Ce texte est la traduction française partielle de la FAQ officielle de l'association mère américaine, disponible en ligne (<http://www.transhumanism.org/resources/FAQv21.pdf>).

<sup>3</sup> Comme si l'on devenait incapable, d'ici quelques siècles, de démêler le vrai du faux concernant la vie et les exploits d'Edison, ce qui en réalité est déjà partiellement le cas.

moderne ». Le plus important pour lui dans le mythe de Dédale, outre sa création d'êtres artificiels tel le Minotaure, est qu' « il ne fut ni frappé par la foudre, ni enchaîné à un roc, ni poursuivi par les Furies [...] Il fut le premier à démontrer que le scientifique n'a rien à voir avec les dieux ». Ce ne serait donc pas tant la science que l'hubris ou l'imprudence d'un individu isolé tel Prométhée ou Icare qui serait punie, et Dédale peut alors figurer pour Haldane comme patron de l'entreprise transhumaniste (terme qui n'existe certes pas encore) : « Mais s'il a échappé à la vengeance des dieux il a été exposé à la réprobation universelle et éternelle de l'humanité, pour qui les inventions biologiques sont une horreur, à une exception notable. Socrate était fier de le compter parmi ses ancêtres ». A la masse obscurantiste et naturellement opposée à la science, plus particulièrement la génétique et les 'sciences de la vie', quelques individus isolés et éclairés opposent leur clairvoyance et leur progressisme à toute épreuve, ce qui on l'a vu est typique de la SF contemporaine de Haldane. Au mythe de Prométhée et au « complexe de Frankenstein » dont parle Asimov, les transhumanistes opposent donc pour ainsi dire un « complexe de Dédale ».

Le Moyen-âge regorge bien sûr des mêmes quêtes et mythes fantasmagoriques, des projets alchimistes aux fontaines de jouvence du Nouveau Monde (et des Utopies qui s'y trouveraient). Francis Bacon est un des premiers 'modernes' à adjoindre aux rêves de transcendance physique et matérielle et d'utopie politique et sociale les bienfaits de la science et de la technologie, dans une Nouvelle Atlantide régie par les hommes de science. Mais une nouvelle fois c'est le XIXe siècle, plus particulièrement le tournant du XXe siècle, qui voit considérablement augmenter les rêves spécifiquement techno-utopiste, y compris ceux s'attachant à « l'augmentation » du corps humain.

Ilia Stembler identifie ainsi plusieurs précurseurs appartenant au XIXe siècle, parmi eux l'Américain Charles Stephens, qui fonde en 1888 (l'année même où est publié le *Looking Backwards* de Bellamy) un laboratoire destiné à étudier et combattre les causes de la sénescence. Stephens publie en 1903 *Natural Salvation: Immortal Life On the Earth from the Growth of Knowledge*, titre qui dit assez le projet de son auteur, qui imagine un salut non plus religieux ou spirituel mais « naturel » et technologique. Stephens propose même une foi technologique, la « Foi Prométhéenne » (« The Promethean Faith »), en une immortalité et même une résurrection atteintes par des voies technologiques et biomédicales (cité dans Stembler). Stephens se propose ainsi de poursuivre ses recherches, « jusqu'au jour plus grand



encore où nos enfants, dont l'organisme aura été transfiguré et rendu parfait par la croissance du savoir, cesseront de mourir » (ibid.).

De même, Stembler cite le Français Jean Finot, qui dans *La Philosophie de la longévité* (1900) postule les progrès incessants de la médecine et de la science et imagine l'avènement d'une « autre forme d'humanité » qui sera capable de créer des êtres artificiels. Il qualifie l'homme nouveau d'homoncule, cet être artificiel prisé des alchimistes et considéré aujourd'hui dans la plupart des histoires de la créature artificielle comme étant, après le Golem et avant l'automate, l'ancêtre de l'androïde (Finot emploie d'ailleurs ce dernier terme, entre guillemets, 296). Finot appelle la partie de son livre consacré à ce thème « les homoncules d'hier et d'après-demain » (285), puis explique en quoi l'échec des alchimistes et des fabricants d'automates pourra peut-être enfin être surmonté par les scientifiques modernes via la « synthèse artificielle », qui permettra de faire succéder à « l'homme-singe » (l'humanité actuelle) « l'homme-cerveau » (315), ce que les transhumanistes appellent aujourd'hui la posthumanité<sup>4</sup>. Et pour justifier ses propos, Finot n'hésite pas à en appeler à Bellamy et aux autres utopistes, proposant une spéculation plus extrême encore : « Pourquoi ne pas aller plus loin dans le domaine de nos suppositions ? Pourquoi se refuser le plaisir de voir notre planète peuplée, dans un centième siècle quelconque, par des rivaux de l'homme, rivaux créés par son propre cerveau, comme suprême châtiment de son orgueil et de sa marche implacable vers les progrès sans buts ? » (315)<sup>5</sup>. On trouve donc déjà l'idée que l'homme pourrait être à la fois capable d'améliorer son propre corps et de créer des êtres artificiels qui pourraient lui être supérieurs et le remplacer sur Terre.

Néanmoins ce sont les années vingt qui apportent les premières expressions explicites et cohérentes d'une pensée qu'on peut explicitement relier au transhumanisme anglo-américain moderne. George Bernard Shaw publie en 1921 son célèbre *Back to Methuselah*, cycle de cinq pièces dans lequel il met en scène une humanité qui acquiert progressivement l'immortalité. Tout comme Butler et une grande partie de la science-fiction du tournant du siècle, Shaw est profondément influencé par le Darwinisme, et propose comme beaucoup d'autres de prendre en main l'évolution de l'être humain, ce qui est le fondement même du transhumanisme actuel. Si la solution adoptée par beaucoup sera l'eugénisme, Shaw rêve

---

<sup>4</sup> Finot voit au moins une bonne raison de créer des êtres artificiels : la prolifération de la « femme nouvelle », travailleuse, célibataire, militante politique, animée par « le mépris de l'homme, du mariage et de l'amour », méprisant la maternité et mettant donc en danger l'humanité (314-315).

<sup>5</sup> Peut-être ironiquement, Finot utilise la citation suivante en guise d'épigraphe à son ouvrage, empruntée aux *Confessions* de St Augustin : « Le corps est aussi une création divine ».

plutôt d'une « longévité volontaire », qu'il nomme « l'évolution créative » (Shaw, 14-15). La nouvelle « science de la métabiologie » (61) permettra ainsi à l'homme de connaître un nouvel Age d'Or, comme l'illustre sa dernière pièce, située en l'an 31 920. La posthumanité y semble alors sur le seuil d'une nouvelle évolution, vers la libération de l'esprit de l'esclavage de la matière, « la rédemption de [l'esprit par rapport à] la matière » vers une « intelligence pure », désincarnée (305). Immortels, les hommes ont désormais le temps nécessaire pour accumuler la connaissance et surtout la sagesse, dont la désincarnation corporelle est la sanction finale.

« Surtout, ils ne sont toujours pas satisfaits » : s'ils ont dépassé le stade des guerres, des famines etc., les posthumains sont toujours animés par leur plus grand trésor, « la curiosité », l'envie d'évoluer, de progresser, et de « voyager parmi les étoiles », « remplir et devenir maître des « millions de demeures étoilées [dont] beaucoup sont toujours vides et beaucoup toujours informes », un « insupportable désert » (305-306). Le rêve d'immortalité n'est certes pas sans ambiguïté pour Shaw, mais une telle vision au long-cours de l'humanité, de son expansion au travers de l'univers, de sa sagesse et de sa désincarnation progressive, rappelle quelques uns des auteurs SF les plus emblématiques (les Anglais Olaf Stapledon dans les années trente et Arthur C. Clarke – *Childhood's End* (1953) notamment). Mais cette vision est aussi typiquement celle des transhumanistes actuels, rappelant une fois de plus à quel point la SF peut, depuis plus d'un siècle, véhiculer des rêveries qui pour beaucoup font office de projets ou de valeurs, dépassant largement le cadre de la seule fiction<sup>6</sup>.

Les années vingt voient également l'activité scientifique et 'idéologique' de trois scientifiques anglais qui défendent chacun l'idéal transhumaniste et que Hava Tirosh-Samuelson identifie comme les « prophètes du transhumanisme » (dans Hansell et Grassie, 20-21). Le premier est Haldane, qui prononce son discours *Deedalus, or Science and the Future* à la même période que Shaw (1923). Les visions des deux auteurs d'une évolution prise en main par l'humanité et la biologie se recourent totalement, de même que les références d'Haldane au récent conflit mondial suggèrent à quel point le techno-utopisme revêt pour ces auteurs un caractère d'urgence, voire une certaine amertume : à l'échec des réformes progressistes du tournant du

---

<sup>6</sup> Shaw imagine aussi un scientifique du futur, Pygmalion, créant deux créatures artificielles, qui ne sont autre que des humains archaïques, les humains tels que nous les connaissons aujourd'hui, un Adam et une Eve pathétiques et émouvants mais désespérément obsolètes face aux posthumains, et qui sont logiquement détruits par ces derniers. On se rappelle qu'à la même époque Karel Čapek écrit sa propre pièce SF, *R.U.R.*, dans laquelle ce sont les créatures artificielles qui exterminent les hommes. Mais la vision des deux auteurs revient au même : l'avènement d'une humanité régénérée qui dépasse ses anciennes limitations physiques et surtout morales.

siècle, au caractère meurtrier des nouvelles machines (l'avion, cette machine utopique, vient de démontrer ses capacités militaires), ces utopistes semblent répondre par la seule solution qui semble encore tenir la route – transformer la nature humaine elle-même. Comme les transhumanistes actuels (qui ont en plus le bénéfice de toutes les autres atrocités technologiques commises depuis 1918), Haldane et Shaw tendent ainsi à plus facilement reconnaître les capacités de la science et de la technologie à « accroître indéfiniment les pouvoirs de l'homme à faire le bien comme le mal » (Haldane). Haldane (comme Einstein) appartient à la première génération de scientifiques à être profondément marquée par l'emploi militaire des machines et les massacres en résultant, ce qui conduit à la prise de conscience typique du XXe siècle, selon laquelle « l'homme armé de la science est comme un bébé armé d'une boîte d'allumettes » (Haldane) ou « tout notre si cher progrès technologique – notre civilisation elle-même – est comme une hache dans les mains d'un criminel pathologique » (Einstein en 1917 ; cité dans Ronell, 21).

Le paradoxe est pourtant que loin de s'éloigner du sublime technologique les transhumanistes, et Haldane le premier, tendent à privilégier le bien que peut réaliser le progrès technologique, et assurent que si leurs projets sont exécutés comme il se doit, seul le bien pourra résulter du progrès technologique. Ou, le cas échéant, que seul la technologie sera à même de contrer la technologie. On a vu qu'un Campbell pouvait imaginer l'extinction de l'humanité, et à quel point les auteurs du *golden age* de la SF soulignent les excès inhérents à la nature humaine, indépendante du progrès technologique. Les transhumanistes avancent encore d'un pas et s'appuient sur l'idée que la seule chance pour la technologie de sauver l'homme est de le transformer, le sauver de lui-même en changeant sa nature même. Ainsi la technologie n'est au final plus un instrument neutre mais bien la seule issue utopique qui reste à l'humanité, constat typique du transhumanisme.

Le généticien Haldane, pour qui « le biologiste est la figure la plus romantique sur Terre aujourd'hui », va jusqu'à se mettre dans la peau d'un scientifique de l'avenir pour proposer sa propre Histoire du Futur et décrire une société utopique radicalement transformée par la génétique, vision qu'il répète et développe en 1963 dans son discours *Biological Possibilities for the Human Species in the Next Ten Thousand Years*. Les épidémies ont été finalement éradiquées de la surface du globe vers 1980 (tandis que les humains pourraient être rendus « aseptiques », facilitant en outre la colonisation des autres planètes) et les rendements agricoles démultipliés à partir des années quarante, provoquant l'avènement d'une ère de

prospérité économique (et politique) apparemment éternelle (pas de pagination). Surtout, la plupart des êtres humains sont désormais créés via l'« ectogenèse », c'est-à-dire une procréation entièrement artificielle, *ex utero*, malgré la bulle édictée par le Pape et la fatwa proclamée par le « Calife ». La cellule familiale n'existe plus, et surtout, une sélection eugénique rationnelle a enfin pu être mise à l'œuvre, permettant à chaque génération de progresser par rapport à la précédente, faisant par exemple exploser le nombre des musiciens et réduisant drastiquement celui des délinquants. Dans son discours de 1963, Haldane envisage d'abord un « eugénisme négatif », c'est-à-dire l'eugénisme traditionnel procédant par sélection des partenaires sexuels, puis dans un deuxième temps un « eugénisme positif » qui correspond aux propositions modernes des transhumanistes et qui permettrait de dépasser les limites naturelles pour 'améliorer' le corps et l'esprit humain. Les manipulations génétiques permettront même peut-être, « à partir d'environ 1990 », de modifier à l'envie le corps et surtout la personnalité humaine, permettant par exemple d'augmenter notre spiritualité ou de mieux contrôler nos passions.

Si Haldane ne va pas jusqu'à imaginer l'immortalité de l'humanité dans son discours de 1923, il prévoit en tout cas la fin de la peur de la mort et des souffrances physiques et psychologiques qui l'accompagne. Il envisage également en 1963 la perspective du clonage, aux possibilités sociales immenses : « Il est probable qu'un grand mathématicien, poète, ou peintre pourrait mieux utiliser sa vie à partir de l'âge de 55 ans à éduquer son propre clone afin d'éviter au moins quelques unes des frustrations rencontrées par l'original », aidant ainsi à encore accélérer le progrès scientifique et technologique (pas de pagination). Les gènes d'autres animaux pourraient de même être insérés dans le génome humain, aidant par exemple à créer des physiologies adaptées à des missions extra-planétaires (ce qui sera la première rationalisation pour la création de cyborgs comme on le verra plus loin), tandis que l'homme pourra atteindre « des pouvoirs supranormaux », que l'activité artistique sera également nécessairement impactée par ces changements, et que peut-être, dans dix mille ans, à force d'évolution artificielle, l'humanité pourrait se subdiviser en plusieurs espèces distinctes. On voit ainsi à quel point la rêverie scientifique d'Haldane se rapproche de celle d'un auteur de science-fiction, et à quel point son imagination cherche à embrasser chaque aspect de la société future, imaginant même avec humour les politiques du futur faire campagne en proposant telle ou telle modification physique pour les générations à venir – l'imagination de Haldane tend ainsi bien à la 'rêverie totalisante' typique des utopistes : « J'ai esquissé ma

propre utopie, ou comme quelques lecteurs pourraient le penser, mon propre enfer personnel. Mon excuse est que la description des utopies a influencé le cours de l'histoire ».

Les transhumanistes acquiescent à une telle vision, ajoutant aux biotechnologies les trois autres grands domaines scientifique et technologique et leur convergence. Au final, pour Haldane comme pour les transhumanistes, la science consiste en « la conquête graduelle par l'homme, d'abord de l'espace puis du temps, ensuite de la matière en tant que telle, puis de son propre corps et de celui des autres êtres vivants, et enfin l'asservissement des éléments les plus noirs et mauvais de son âme ». Une telle vision rappelle bien sûr le positivisme et le scientisme, néanmoins comme nous essayons de le montrer depuis le 1er chapitre le transhumanisme a plus à voir avec ce que l'on pourrait nommer le technologisme.

Le deuxième prophète est J.D. Bernal, biologiste moléculaire de renom et ami de Haldane, qui décrit quant à lui en 1929, dans son *The World, The Flesh and The Devil*, la façon dont la religion est en train de céder la place à la science : « maintenant que la religion cède la place à la science le futur paradisiaque de l'âme disparaît au profit de l'Utopie future de l'espèce » (7). Le Monde (« The World ») représente l'aspect le plus matériel du progrès humain, le dominion progressif de l'homme sur son environnement, Bernal décrivant la techno-utopie désormais traditionnelle. Ce dominion progressera encore lorsque de nouveaux matériaux, mais aussi de nouvelles substances organiques, plus résistantes et/ou plus flexibles, pourront bientôt être élaborés via les « spécifications de leur architecture moléculaire » (17). Ce faisant Bernal semble comme anticiper l'un des objectifs principaux des nanotechnologies actuelles. La question éminemment utopique d'une nouvelle source d'énergie inépuisable figure à nouveau en bonne place, l'énergie solaire telle qu'elle pourra plus directement être exploitée dans l'espace permettant l'avènement de l'utopie, tandis que l'espace est bien l'emplacement de l'utopie future (23).

La Chair (« The Flesh ») concerne l'amélioration de l'homme lui-même, via une intervention génétique prénatale ou sur un corps déjà adulte (38). Mais au-delà, c'est bien « des altérations de l'espèce » humaine toute entière qui sont visées par Bernal et les transhumanistes modernes (ibid.) : malgré le caractère profondément individualiste du mouvement (chacun devrait pouvoir se transformer comme il l'entend), la pensée transhumaniste ne peut jamais s'arracher à une considération totalisante du devenir de l'espèce elle-même, et souvent de l'univers tout entier. Le transhumanisme rejoint ainsi le courant Darwiniste de la SF, c'est-à-dire ces ouvrages qui s'attachent à extrapoler/spéculer et mettre en scène l'évolution (ou la

dévolution) future de l'espèce humaine<sup>7</sup>. L'évolution naturelle tombera donc à son tour en obsolescence, les possibilités évolutives offertes par la science et la technologie étant infiniment supérieures.

C'est ce qui pousse Michel Serres à écrire : « Qu'est-ce donc que l'humain ? Un vivant en voie d'auto-évolution », ce qu'il appelle aussi « l'exodarwinisme » (Serres, 97, 88). Pour Pascal Picq, tout se passe « Comme si devenir humain était une quête d'émancipation et de liberté longtemps étouffée dans un corps simiesque » (66). Picq intitule son essai *L'homme à l'aube de l'humanité*, comme si la technologie nous permettait enfin de nous réaliser pleinement, vision « exodarwiniste » qui est celle véhiculée pour nous par la notion de technologisme, et que l'on retrouvera tout au long du corpus, avec la même ambivalence que celle de Kubrick décrivant cette même exoévolution dans *2001*. C'est cette même distinction entre homme et humanité, faisant de cette dernière comme un horizon à atteindre, qui explique la survenue dans le cinéma SF à partir des années quatre-vingt de robots et androïdes qui peuvent atteindre à l'humanité sans pour autant être nés naturellement ou posséder un corps biologique, marqueur explicite de l'évolution des mentalités à cet égard et la montée en puissance du « posthumanisme ».

---

<sup>7</sup> On a vu que *The Origin of Species* (1859) était presque directement suivi des réflexions catastrophistes de Butler qui voit les machines suivre le même processus évolutif dès 1863 dans son *Darwin Among the Machines* (cf. chap.1). Edward Bulwer-Lytton publie en 1871 *The Coming Race*, qui voit une race supérieure sous-terrain menacer d'envahir le monde. On a vu également que H.G. Wells était lui aussi profondément marqué par Darwin, imaginant les conséquences d'une lutte pour la survie entre les Terriens et les Martiens (*War of the Worlds*, 1898), la subdivision future de l'humanité en deux espèces distinctes due à des facteurs socio-économiques dans *The Time Machine* (1895) ou encore un savant fou transformant les animaux en humanoïdes conscients (*The Island of Dr. Moreau*, 1896). On peut d'ailleurs remarquer que dans tous ces romans, c'est surtout l'idée de la « survie du plus fort » qui est exploitée, l'humanité étant confrontée à un concurrent (mécanique ou biologique, artificiel, sous-terrain, sous-marin ou extraterrestre) lui disputant son hégémonie sur la planète. Ce qui tend à donner raison à Brian Aldiss lorsqu'il remarque que « l'impulsion fondamentale sous-tendant la science-fiction est tout autant évolutionnaire que technologique » (Aldiss, 29). C'est pourquoi également pour Edmund Crispin la SF est du « type De l'origine des Espèces », c'est-à-dire qu'elle s'intéresse au collectif et à l'espèce entière plutôt qu'à des individus et à leurs trajectoires personnelles (cité dans Gunn, 1975, 34). Si les découvertes micro- et macroscopiques du XVIIe siècle font beaucoup pour stimuler et élargir l'imagination de l'Occident, l'évolutionnisme (Darwin, mais aussi Lamarck ou Thomas Huxley – professeur de Wells - parmi d'autres, et plus généralement les découvertes paléontologiques et géologiques du XIXe, qui toutes contribuent à placer l'humanité dans une histoire au très long-cours, comme les découvertes géologiques de Charles Lyell) représente une autre 'percée intellectuelle' fondamentale dans la genèse de la SF. Pour schématiser, on pourrait dire que si Copernic et Galilée ouvrent l'univers et les autres planètes à l'imagination (l'espace), Darwin et Lyell lui ouvrent le temps long et l'évolutionnisme (le temps). La notion de progrès social et l'utopie cinétique ne pouvaient qu'être sublimées par l'émergence de l'évolutionnisme. Mais il faut donc distinguer deux influences intellectuelles majeures : d'un côté l'idée d'un progrès (technologique, social) constant, de l'autre l'idée d'une lutte entre espèces, 'races' ou même individus pour la prédominance et la survie, deux courants que l'on retrouve bien chez Wells (même si, comme le remarque Partington, Wells est loin de défendre l'eugénisme).

Et s'il est vrai, écrit Bernal, que la technologie a déjà changé l'homme au cours du temps (à partir du moment où il a utilisé le premier outil, comme le montrent bien à nouveau Kubrick et Clarke dans *2001*), cette fois il s'agit de franchir « l'étape décisive » en « étendant l'objet étranger dans la structure même de la matière organique » (39). Si l'histoire humaine toute entière peut se résumer au développement par l'homme de techniques et de technologies, et à la façon dont ces dernières viennent en retour le transformer, alors nous sommes arrivés à une étape décisive de l'auto-évolution. Et comme pour les transhumanistes actuels, au final ce qui compte surtout pour Bernal est le cerveau, le reste étant finalement optionnel, voire représentant un certain gâchis énergétique pour l'homme moderne qui n'a pas les mêmes besoins physiques ou cognitifs que l'*homo sapiens* créé par la nature. Surtout, on peut imaginer, comme le prescrit le rapport de la NSF, « améliorer » l'homme en améliorant par exemple ses sens (élargissant par exemple l'étendue du spectre visuel de l'œil humain) et en lui ajoutant de nouveaux organes de perception sensorielle (44-45). De son présent étant de « larve », « l'humanité mécanisée » passera à celui de « chrysalide » puis enfin d'être pleinement accompli que Bernal essaie ensuite d'imaginer, immortel, télépathe, 'décorporéalisé', créateur de vie artificielle, etc. (44-57). « Le nouvel homme doit apparaître à ceux qui ne l'ont jamais imaginé auparavant comme une créature étrange, monstrueuse et inhumaine, pourtant il n'est que l'issue logique du type d'humanité qui existe aujourd'hui », écrit Bernal, résumant ainsi en quelque sorte tout le credo transhumaniste (51).

Ne restait donc plus qu'au troisième « prophète », Julian Huxley, collègue, ami et co-auteur occasionnel de Haldane (Bowler, 228), d'inventer le terme même de « transhumanisme », en donnant la définition suivante dans un essai intitulé *Transhumanism* datant de 1957 :

L'espèce humaine peut, si elle le désire, se transcender – pas juste sporadiquement, ici un individu d'une certaine façon, là un individu d'une autre façon – mais dans son intégralité, en tant qu'espèce. Nous avons besoin d'un nom pour cette nouvelle croyance : peut-être que transhumanisme peut faire l'affaire : l'homme restant l'homme, mais se transcendant en accomplissant de nouvelles possibilités de et pour sa nature humaine. « Je crois au transhumanisme » : le jour où suffisamment de personnes pourront sincèrement le déclarer, l'espèce humaine sera à l'aube d'un nouveau type d'existence, aussi différente du nôtre que ce dernier est différent de celle de l'homme de Neandertal. Elle remplira enfin consciemment sa vraie destinée

On voit donc qu'en même temps que se développe la SF des *pulps* puis de la période Campbell, et que se développe un peu partout le technocratisme, se développe plus particulièrement en Angleterre un utopisme 'exodarwinien' qui dépasse le cadre de la fiction

et adresse explicitement son entreprise utopique à la société toute entière, allant jusqu'à faire du nouvel utopisme une « croyance » comme l'écrit Huxley (qui dans un autre essai pose le besoin d'une nouvelle religion, plus rationnelle et adaptée au monde moderne), ou une idéologie, comme semblerait l'indiquer le suffixe « -ism » que Huxley adjoint au transhumain. Et si le premier techno-utopisme se focalisait sur des sciences plus moins physiques, le transhumanisme, tout en continuant à véhiculer les anciens projets technologistes, s'axe quant à lui sur la biologie et l'eugénisme. Là où le premier techno-utopisme se focalise sur le monde extérieur et l'environnement de l'homme, le deuxième techno-utopisme se concentre sur l'homme lui-même, son corps et même sa nature d'être moral.

Il s'agit d'un palier important, puisqu'on a vu au précédent chapitre que la SF américaine entretint pendant longtemps une forme d'utopisme conservateur où les machines ne faisaient finalement que renouveler les anciens processus historiques. Le transhumanisme, en n'imaginant plus simplement l'homme aux commandes de la machine ou de la technologie mais fusionnant au moins partiellement avec celle-ci, suggère un changement plus profond et réel de la condition humaine. Comme chez Bernal, à la conquête des étoiles, donc à l'extension géographique et au Plus quantitatif (plus d'espace, plus de mondes, plus de confort, plus de santé, plus de longévité) s'ajoute une modification, un Autre qualitatif moins clairement consensuel<sup>8</sup>.

L'entre-deux guerres présente le dernier intérêt d'être le témoin des premières critiques de l'idéal transhumaniste naissant. C'est ce que reconnaît Bernal lorsqu'il mentionne l'antagonisme croissant entre les « humanistes » et les « mécanistes » (« the humanizers » et « the mechanizers », 71-72), et les critiques d'auteurs comme D.H. Lawrence ou Aldous Huxley ou du philosophe Bertrand Russell. Ce dernier, répondant dans son essai *Icarus, or the Future of Science* (1924) au discours de Haldane, oppose au Dédale de celui-ci le plus célèbre Icare, référence d'autant plus forte que l'humanité vient tout juste d'apprendre à voler grâce

---

<sup>8</sup> Là est aussi l'explication partielle de l'impact du Darwinisme. Si ce dernier peut être simplement instrumentalisé pour sous-tendre le « mythe du progrès » et le techno-utopisme traditionnel, où le progrès se révèle être *in fine* socialement conservateur, il peut aussi conduire à prévoir une mutation de l'espèce et l'émergence de comportements individuels et sociaux radicalement nouveaux. Le corps et ses modifications ne sont pas simplement une nouvelle Frontière, ils conduisent aussi à une vision beaucoup plus totalisante de l'impact de la technologie sur l'existence humaine et les rapports sociaux. Mais tout cela reste certes à l'état de potentiel dans l'entre-deux-guerres, et il faudra attendre les années soixante pour voir la technologie être représentée comme instrument de libération des minorités ethniques ou sexuelles.



aux frères Wright, et que l'avion a déjà été utilisé comme machine de guerre durant le récent conflit mondial (5-6).

Autant de critiques qui pointent la publication prochaine du *Brave New World* d'Aldous Huxley (1932). Tandis que Julian, qui travaille à l'occasion avec Haldane (ils cosignent un ouvrage de vulgarisation scientifique, *Animal Biology*, en 1927), ira jusqu'à inventer le terme même de transhumanisme, son frère Aldous s'oppose explicitement aux rêves de Haldane, et c'est en réaction directe à son *Daedalus* qu'il rédige son roman (Seed, 477 ; Hughes, 2004, 56)<sup>9</sup>. C'est une vision très similaire à celle de Huxley que nous retrouverons dans *Gattaca*. La critique de Huxley, que l'on retrouve tant dans son roman SF que dans ses nombreux essais contemporains, se déroule dans le contexte des critiques et angoisses où la société américaine et ce qui passe pour ses valeurs, le Taylorisme/Fordisme (l'histoire du roman se situe en 632 « Après-Ford »), les nouveaux divertissements technologiques que sont le cinéma, la radio, le gramophone, ou encore le jazz ou la science-fiction, le consumérisme fiévreux et les débuts de la « société du spectacle » et du divertissement qui caractérisent les *Roaring Twenties*, sont tous durement critiqués par de nombreux intellectuels européens pour le nivellement culturel et intellectuel qu'ils entraîneraient. Huxley est de leurs rangs, comme le montrent les essais qu'il rédige durant les années vingt, où se cristallise progressivement la vision dystopique de *Brave New World*. Il y compare l'expansion des usines de Ford à un cancer, critique violemment la psychologie et Freud (pour le danger qu'ils font courir à la liberté humaine), l'homogénéisation de la culture et du monde sous les coups de nouvelles technologies tel le cinéma (« l'amusement standardisé », cité dans Frost, 443), la vision techno-utopique d'un H.G. Wells, les absurdes « utopies rétrospectives » de William Morris, la figure du « noble sauvage » et l'utopisme en général (Meckier, 234-235, 241).

A la vision dystopique de Forster et Zamyatin, Huxley ajoute une vision éminemment moderne, critiquant à la fois la « culture populaire » telle qu'elle se développe, l'utopie technologique d'un Wells et plus spécifiquement la techno-utopie transhumaniste de Haldane. C'est ce qui ressort clairement de son essai *Boundaries of Utopia* (1931), où il dénonce l'inanité du projet des « prophètes de l'Utopie » et de « la machinerie rendue parfaite où ce

---

<sup>9</sup> Tous deux sont les fils de Thomas Huxley, biologiste réputé et grand défenseur de l'évolutionnisme, qui a une grande influence sur H. G. Wells notamment. Aldous pastiche Haldane, qu'il connaissait personnellement, dès 1923 dans son roman *Antic Hay* (Kevles, 186). Julian lui-même écrit une nouvelle, *The Tissue-Culture King* (publié par Gernsback dans le numéro d'août 1927 d'*Amazing Stories*), où il décrit un nouveau Dr. Moreau dissimulé en Afrique qui, comme il le dit lui-même, applique au vivant « les méthodes de production de masse de M. Ford jusqu'à leurs résultats » logiques (cité dans Seed, 477).

n'est même plus un *deus ex machina* qui vient tout sublimer mais la machine elle-même (49, 51, 52). S'appuyant sur « la loi des rendements diminuant » (« The Law of Diminishing Returns », 50, qui peut déjà faire penser à l'entropie de la *New Wave*<sup>10</sup>), Huxley prévoit les effets néfastes de l'utopie, notamment une uniformisation du monde résultant du développement des communications et qui rendra obsolète l'idée même du voyage, où une campagne détruite par des citadins trop empressés d'aller la visiter. Les deux seules solutions, ironiquement, consistant dans le contrôle des naissances et « l'amélioration » des populations via l'eugénisme (53)<sup>11</sup>.

La culture populaire américaine s'empare rapidement de l'image du posthumain, lui préférant toutefois l'idée voisine du surhomme. Si un philosophe comme Stapledon peut imaginer l'évolution de la posthumanité sur des millions d'années, l'imaginaire populaire américain préfère la mise en scène d'un surhomme doté des « pouvoirs *supranormaux* » de Haldane, qu'ils soient physiques (force musculaire, rapidité des mouvements, résistance corporelle) et/ou cognitifs (intelligence surdéveloppée, télépathie). C'est le cas dans le roman *Gladiator* de l'Américain Philip Wylie (1930), des aventures interstellaires d'Aarn Munro par John W. Campbell dans les années trente (qui insiste logiquement sur les capacités cognitives de ce scientifique d'exception), les *Slan* de Van Vogt (où l'on trouve le trope fréquent aujourd'hui des posthumains pourchassés par des humains intolérants et effrayés) ou de *The Reign of the Super-Man* (1933), première itération de l'archétype du 'super-héros' américain, Superman, dans un fanzine au titre révélateur, *Science Fiction: The Vanguard of Future Civilization*.

Le super-héros connaît un succès foudroyant immédiat, étant adapté au cinéma dès le début des années quarante dans les *serials* notamment. Il est vrai que se développe rapidement comme un genre spécifique au super-héros, où les tropes de la SF (Superman est un extraterrestre, ses aventures ont lieu dans une cité appelée Metropolis, les pouvoirs des héros sont en général d'origine scientifique, de nombreux savants plus ou moins fous apparaissent régulièrement, etc.) tendent à être secondaires vis-à-vis des tropes plus spécifiques au genre (le justicier masqué, le combat contre le crime, la double identité). Néanmoins les deux genres

---

<sup>10</sup> « Ainsi, l'augmentation de la prospérité matérielle, l'augmentation des loisirs, l'augmentation de la liberté, l'augmentation de l'éducation sont parfaitement inutiles aux individus, pour lesquels toute augmentation au-delà d'un palier rapidement atteint produit des retours diminuant de bonheur, de vertu et d'efficacité intellectuelle » (53). Selon cette vision clairement anti-utopique, le trop est l'ennemi du bien.

<sup>11</sup> On a donc chez Huxley un exemple clair d'anti- ou de contre-utopie, c'est-à-dire une œuvre (texte ou film) mettant en scène une société utopique présentée de façon critique et souvent cauchemardesque, le but étant de prouver l'inanité du projet utopique dans son ensemble. C'est ce que vient encore rappeler l'épigraphe de *Brave New World*, où l'on rêve « d'éviter les utopies et de retourner à une société non utopique, moins 'parfaite' et plus libre ».

restent étroitement liés dans leur rêverie du surhomme, qui renvoie au rêve de transcendance corporelle des héros de l'Antiquité dont nous parlions plus haut (Superman est en définitive la version moderne et SF de Hercule ou Samson). Le super-héros peut ainsi se voir comme une des illustrations les plus claires de l'aspect mythique et mythologique de la SF.

L'identité relative entre les deux genres se rencontre le plus clairement lorsque le super-héros en question fusionne plus ou moins avec la machine, comme c'est le cas dans le corpus principalement de *RoboCop* et surtout d'*Iron Man*, à l'origine un super-héros de bande-dessinée. Le rêve d'« augmentation de l'homme » proposé par le rapport NBIC peut ainsi très facilement se lire dans le contexte de ce fantasme central à la culture américaine qu'est le super-héros. La concomitance de l'eugénisme négatif et positif, du Darwinisme social, des rêves de 'races supérieures', de posthumanité et de l'avènement du surhomme de bande-dessinée pointent tous vers une telle identité, que nous développerons dans l'étude du corpus, tout en prenant en compte les distinctions qu'il faut tout de même établir entre le posthumain et le surhomme/super-héros.

On voit donc comment les rêves modernes de transformation et d'amélioration de l'homme prennent naissance dans le contexte des théories et politiques eugénistes du tournant du siècle, élément important du techno-utopisme de l'époque. Si le transhumanisme est à l'origine anglais et trouve ses premières itérations fictionnelles sous la plume d'auteurs britanniques, la culture populaire américaine des années trente s'empare rapidement du trope, en SF comme dans le genre naissant du super-héros, très rapidement adapté au cinéma. Etant donné la nature profondément matérialiste de la techno-utopie et l'engouement de l'époque pour un évolutionnisme progressiste et l'eugénisme, il n'est pas étonnant de voir les visions mystiques d'un Nietzsche être interprétées de façon éminemment matérialiste par les transhumanistes et la culture populaire américaine<sup>12</sup>. Néanmoins comme on le verra la dimension spirituelle et transcendantale n'est pas tout à fait absente du rêve transhumaniste. On a enfin pu observer que les premières thèses transhumanistes sont le fait non pas d'obscurs hurluberlus mais de scientifiques reconnus, tous membres de la *Royal Society* et parmi les plus célèbres vulgarisateurs de leur temps.

---

<sup>12</sup> Tous les transhumanistes ne s'accordent pas sur la relation et l'influence de la vision de Nietzsche et le transhumanisme. Cf. par ex. More, 2010.

## b). L'extropisme

Le transhumanisme continue à se développer durant les décennies suivantes, toujours grâce à Haldane et Julian Huxley ou bien encore via les ouvrages de R.C.W Ettinger, qui publie en 1962 *The Prospect of Immortality*. Le livre introduit l'idée de la cryogénisation, procédé consistant à conserver les corps (au départ les corps entiers, aujourd'hui uniquement la tête) d'individus tout juste décédés dans l'espoir de pouvoir les ressusciter le jour où la technologie percera le secret de l'immortalité (les morts sont donc des « chrononautes », 1972, 9). On retrouve ici un des thèmes et tropes majeurs du transhumanisme, l'immortalité, et le thème voisin du combat contre la sénescence, dont le biogérontologue Aubrey De Grey et la Fondation Matusalem sont aujourd'hui l'emblème<sup>13</sup>. Si la cryogénie est la méthode favorite dans l'imaginaire des transhumanistes de l'époque (technique que l'on retrouve d'ailleurs dans le corpus dans *Demolition Man*, *Johnny Mnemonic*, *Alien: Resurrection*, *Jason X* et *Avatar*), l'espoir d'immortalité tend aujourd'hui à être plutôt placé dans les nanotechnologies (qui peuvent d'ailleurs être imaginées agir conjointement à la cryogénisation, y compris dans le corpus, les nanos étant utilisées pour 'réparer' et 'réactiver' les organes et les tissus d'un patient). Néanmoins la cryogénie continue à être défendue et pratiquée aujourd'hui, aux Etats-Unis comme ailleurs, par une minorité de personnes fortunées, à commencer par les transhumanistes eux-mêmes.

Dix ans plus tard (1972), Ettinger publie *Man Into Superman*, où l'on voit bien comment la figure du posthumain peut facilement mener au fantasme séculaire du surhomme. Ettinger (qui y emploie le terme de « transhumanité », 9 et *passim*) y promet à nouveau de ressusciter les morts et prévoit la « réparation, la réjuvenation et l'amélioration » des individus (7). Mais au-delà du superman classique, Ettinger, qui récupère la figure du cyborg qui vient d'être inventée, tente d'imaginer les implications physiologiques, psychologiques et sociales de toutes les possibilités offertes par la génétique ou la cybernétique. A quoi pourrait ressembler par exemple l'activité sexuelle du futur, la « transsexualité » d'êtres pouvant changer de sexe ou être androgynes ? Comment pourrait évoluer la fidélité conjugale, ou la cellule familiale du futur, puisque le clonage pourrait par exemple permettre de créer des enfants dont les parents génétiques pourraient être deux hommes, deux femmes ou même plus de deux individus (93) ? Ettinger tente bien ainsi d'imaginer l'impact du progrès technologique sur l'humanité et les avancées sociales qui pourraient en résulter. Il ne se cantonne ainsi pas à la seule figure du

---

<sup>13</sup> <<http://www.methuselahfoundation.org/>>. Cf. aussi la SENS (Strategies for Engineered Negligible Senescence) Foundation, <<http://www.sens.org/>>, derniers accès le 30/04/2011.

surhomme, et il recoupe dans le même temps les préoccupations sociales de la *New Wave* et des féministes, même si son point de vue sur la technologie n'est bien sûr pas le même. La SF (ou en l'occurrence la 'para-SF' extra-littéraire) tend ainsi à rejoindre l'utopie non seulement parce qu'elle tend à imaginer une société grandement améliorée grâce à la technologie, mais aussi parce qu'elle prend désormais plus en compte la dimension sociale et sociétale de son développement, développement qui n'est plus forcément socialement conservateur.

Ettinger, qui cite fréquemment des auteurs SF comme Heinlein ou Frederick Pohl, montre ainsi bien à quel point le transhumanisme représente l'application concrète, ou l'espoir de l'application concrète, de l'imaginaire SF au monde zéro et à la société. A mesure que les technologies s'améliorent, la perspective d'une amélioration 'encore' plus importante et de leur application généralisée réactive et 'met à jour' l'espoir techno-utopiste de mettre à l'œuvre les idées-images de la SF. Et si chaque époque s'axe pour ce faire sur une technologie paradigmatique distincte, le rêve de transformation du corps humain et de la création d'un surhomme apparaît comme un fil rouge à travers les années, qui renvoie autant à l'eugénisme et aux rêves apparentés du tournant du XXe siècle qu'à l'alchimie, aux contes de fées et aux mythes antiques. La différence principale serait alors que la SF contemporaine, y compris à Hollywood, peut difficilement s'empêcher de mettre en scène l'impact social de ces innovations, l'application à un individu mais aussi à la société américaine dans son ensemble, les nouvelles relations humaines en résultant, etc., héritage des années soixante et soixante-dix.

On touche alors à une troisième perspective et acception de la notion de transhumanisme : le terme serait alors à comprendre dans le sens d'une transition non plus nécessairement vers le posthumain mais vers le posthumanisme. Ce dernier terme renverrait alors à une philosophie et une éthique de l'individu qui dépasserait les limitations idéologiques et les tabous imposés par l'humanisme historique, eu égard principalement à la condition des minorités ethniques ou sexuelles, les grand oubliés des révolutions des XVIIe et XVIIIe siècles, à la destruction historique du milieu naturel, les victimes de la Révolution Industrielle et du colonialisme historiquement concomitant à l'humanisme, et à l'idée d'une nature humaine donnée et fixe depuis l'aube des temps et pour l'éternité<sup>14</sup>. Post- plutôt qu'anti-humanisme, la nouvelle

---

<sup>14</sup> Dernière idée qui n'est bien sûr pas tout à fait nouvelle, comme le souligne l'épigraphe de Camus, et dont la science-fiction est l'une des expressions les plus explicites depuis le XIXe siècle. On pourrait lire la transition entre l'utopie statique et l'utopie cinétique comme un passage d'un humanisme à l'autre, et l'inclusion de la nature humaine dans la vision cinétique de l'histoire comme une nouvelle étape de franchie dans cette vision (cf. aussi note 49).

‘philosophie’ chercherait à dépasser les limitations de son prédécesseur historique, reconnaissant son utilité historique mais posant la nécessité (sociale, technologique<sup>15</sup>) de la dépasser. Il n’est alors pas surprenant de voir les femmes et les féministes jouer un rôle majeur en SF à partir des années soixante-dix, mais aussi à nouveau bien au-delà comme le montrent les ouvrages de la philosophe Donna Haraway. Les années soixante et soixante-dix, loin de combattre ou renier la SF et son imaginaire, représentent donc bien plutôt une sorte de régénération du genre, son expansion hors des limites qui lui étaient auparavant assignées, et l’utilisation des tropes du genre au-delà des œuvres de fiction, en philosophie, en politique ou dans la culture populaire, un expansionnisme acté au début des années quatre-vingt. Comme l’écrit Haraway en 1984, « [...] la frontière entre la science-fiction et la réalité sociale est une illusion d’optique » (Haraway, 1991, 149). C’est aussi dans cette perspective que nous pourrions envisager le « postmodernisme » des années soixante-dix et quatre-vingt.

C’est aussi pourquoi le genre commence alors à être sérieusement étudié dans les milieux universitaires (cf. 2.1) : après la sorte d’apothéose que connaît l’utopisme littéraire dans l’Amérique du tournant du XXe siècle, la SF connaît à son tour une apogée correspondant à une autre de ces « périodes chaudes » dans l’histoire d’une nation dont parle Baczko (cf. 1.2). La SF démontre alors pleinement son potentiel social, critique et subversif, et peut alors interpellier et structurer la réflexion d’intellectuels et philosophes tels Jameson ou Haraway. Le posthumanisme peut alors se comprendre comme une philosophie et une éthique issue de l’imaginaire SF<sup>16</sup> et se servant de cet imaginaire pour nier l’intemporalité historique de la notion de ‘nature humaine’, faisant l’apologie de la technologie comme arme de libération de minorités qui sont souvent opprimées du fait de leurs différences physiques et physiologiques. Si le progrès technologique peut être représenté comme l’arme oppressive du

---

<sup>15</sup> On peut effectivement s’interroger sur le rôle joué par le progrès technologique et l’extrême affluence qu’il entraîne dans les sociétés occidentales à partir des années cinquante dans les contestations sociales. C’est d’ailleurs dans le même temps que naissent les *Technology Studies* (considérés distinctement des *Science Studies*), via notamment la fondation en 1958 de la *Society for the History of Technology*, et sa revue *Technology and Culture* l’année suivante. Il s’agit ici non plus simplement d’étudier l’histoire de la technologie mais l’impact que celle-ci a sur le développement social et politique, ou inversement les évolutions culturelles qui entraînent peut-être dans leur sillage l’innovation technologique. Les premiers ouvrages majeurs dans le domaine sont ceux de Lynn White et Leo Marx au début des années soixante. Un des essais fondateurs du domaine, *La question de la technique*, par Heidegger, est publié en 1954. Si la première Guerre mondiale avait déjà eu un impact fort sur les penseurs utopistes (Bloch) ou les technologistes (Haldane), la deuxième enfonce en quelque sorte le clou. On se rappelle également que les premières dystopies américaines voient le jour dans les années cinquante, l’une d’entre elles (*Player Piano* de Vonnegut) étant écrite par un vétéran du conflit (cf. 2.1).

<sup>16</sup> Ce qui semble un développement logique puisque comme on l’a vu que la SF aime historiquement à se faire elle-même philosophique, utilisant les tropes qui sont les siens (comme l’extraterrestre) pour pouvoir réfléchir et satiriser le monde zéro. Le développement de religions et de philosophies qui empruntent à l’imaginaire de la SF viennent bien valider cette caractéristique essentielle du genre à parler du monde zéro.

pouvoir technoscientifique, il peut donc aussi dès les années soixante être perçu et mis en scène comme la solution définitive à l'oppression de ces mêmes minorités, ce qui sera notamment le fait de la « contre-culture technologique » que l'on va aborder un peu plus bas ; on pourrait alors dire que le posthumanisme est un utopisme. On verra enfin que cette tendance, comme la littérature féminine/féministe et le transhumanisme moderne, est avant tout américaine. Il s'agira donc dans le corpus de s'interroger sur les représentations potentielles des valeurs posthumanistes, notamment dans la représentation par le corpus des minorités ethniques et sexuelles, et dans l'utilisation qui est faite de ces Autres par excellence propres à la SF, l'extraterrestre ou surtout (en ce qui nous concerne) la créature artificielle (robot et androïde, IA, cyborg, clone, hybride)<sup>17</sup>.

De même, à mesure que les sciences et les technologies si longtemps imaginées par le genre voient le jour ou commencent à être sérieusement envisagées par la communauté scientifique<sup>18</sup>, la SF démontre à nouveau à quel point elle a vocation à traiter du monde réel en imaginant l'impact possible (souvent sur le mode eutopique ou dystopique) des « nouvelles technologies ». C'est encore là une des caractéristiques de ce que l'on commencera bientôt à appeler le postmodernisme : un monde contemporain où la science-fiction, qui triomphe au cinéma à partir de 1977, semble comme envahir le quotidien (le premier PC fait son apparition en 1981), où la rhétorique, les tropes et l'imaginaire de SF sont endossés avec enthousiasme par des philosophes ou le président des Etats-Unis lui-même, où les citations et références en tous genres à la culture SF deviennent omniprésents (*Star Wars*, *Star Trek*, *E.T. The Extraterrestrial*, *The Terminator*), où les plus grands succès au box-office mondial mais plus particulièrement américain sont des productions SF, où les extraterrestres sont peut-être bel et bien présents comme le dramatisent à nouveau de nombreux films de la décennie, etc.<sup>19</sup> Comme on va le voir ci-dessous, la période qui s'ouvre avec les années quatre-vingt représentent bien une troisième époque dans l'histoire de la SF littéraire et cinématographique.

---

<sup>17</sup> Il ne s'agit pourtant de confondre les termes transhumanisme et posthumanisme. On peut se réclamer du posthumanisme et du dépassement de l'humanisme sans pour autant défendre l'idée du clonage, par exemple.

<sup>18</sup> La cybernétique, qui naît dans les années quarante, compare et rapproche les organismes biologiques et artificiels et donne bientôt naissance à la notion de cyborg ; les premiers superordinateurs voient le jour dans les années cinquante, y compris d'ailleurs dans le cinéma SF ; le clonage connaît ses premières spectaculaires réussites dans les années soixante-dix ; le premier bébé-éprouvette voit le jour en 1977 en Angleterre ; etc.

<sup>19</sup> Mais il est vrai que le « mythe » des soucoupes volantes prend son envol à la fin des années quarante, en même temps que le cinéma SF connaît son premier essor. A nouveau, la science-fiction dépasse de très loin le seul cadre fictionnel dans l'imaginaire de la nation, comme le montre aussi la création de la Dianétique et de la Scientologie durant ces mêmes années cinquante.

Il paraît donc logique de voir le transhumanisme connaître son véritable envol à la même époque. Un des essais les plus influents est alors celui signé par le philosophe anglais Max More, *Transhumanism. Towards a Futurist Philosophy* (1990)<sup>20</sup>. More y répète le credo de ses prédécesseurs, récusant la religion et se réclamant de l'humanisme : « Le transhumanisme partage de nombreuses valeurs avec l'humanisme, notamment leur respect de la raison et de la science, leur attachement au progrès, la valeur qu'ils placent dans l'existence humaine (ou transhumaine) dans ce monde plutôt que dans un 'autre monde' surnaturel » (pas de pagination). Comme l'écrit le site de l'*Association Française Transhumaniste*,

le transhumanisme peut être appréhendé comme une extension de l'humanisme, dont il est en partie originaire. Les humanistes croient en l'importance de l'être humain ainsi qu'en celle de l'individu. Nous ne pouvons pas être parfaits, mais nous pouvons améliorer les choses en privilégiant la pensée rationnelle, la liberté, la tolérance, la démocratie, et l'intérêt pour nos semblables. Les transhumanistes reprennent tout cela mais insistent sur ce que nous avons le potentiel de devenir.<sup>21</sup>

Mais comme l'écrit More : « Le transhumanisme diffère de l'humanisme dans la mesure où il reconnaît et anticipe les altérations radicales de la nature de nos existences et les possibilités qui s'offrent à elles grâce à diverses sciences et technologies [...] ». Plutôt que de se baser sur une nature humaine homogène et éternelle, le transhumanisme postule donc la malléabilité de la nature physique, mentale et morale de l'être (post-)humain. Là où l'utopie humaniste repose sur des solutions intemporelles et des sociétés éternellement statiques, l'utopie transhumaniste (sinon posthumaniste) sera basée sur la dynamique du changement et de l'évolution, le progrès et la croissance, à commencer par celles des individus. Tout en se présentant comme l'apologie de l'humanisme et de ses valeurs<sup>22</sup>, le transhumanisme se pose ainsi à son tour comme un dépassement de la notion, la modernisation nécessaire d'une philosophie basée pour More sur la science et le progrès. Là où les humanistes et les Lumières tentèrent de créer un homme nouveau, les transhumanistes se proposent donc quant à eux de créer un « nouvel homme nouveau », pour reprendre le titre de l'ouvrage qu'Antoine

---

<sup>20</sup> More est un pseudonyme, censé symboliser la philosophie progressiste de son auteur (on peut aussi être tenté d'y voir une référence à Thomas More). Tom Morrow (autre pseudonyme) y voit une identité d'esprit avec la pratique historique similaire des Quakers (Regis, 1997, pas de pagination).

<sup>21</sup> <<http://www.transhumanistes.com/faq.php>>, dernier accès le 20/04/2011.

<sup>22</sup> Nick Bostrom, co-fondateur du mouvement, peut ainsi citer Pic de la Mirandole, qui fait parler Dieu à l'homme de la façon suivante dans son essai *De la dignité de l'homme* (1486): « Toi, aucune restriction ne te bride, c'est ton propre jugement, auquel je t'ai confié, qui te permettra de définir ta nature. [...] Si nous ne t'avons fait ni céleste ni terrestre, ni mortel ni immortel, c'est afin que, doté pour ainsi dire du pouvoir arbitral et honorifique de te modeler et de te façonner toi-même, tu te donnes la forme qui aurait eu ta préférence. Tu pourras dégénérer en formes inférieures, qui sont bestiales; tu pourras, par décision de ton esprit, te régénérer en formes supérieures, qui sont divines » (Bostrom, 2005, 2). Bostrom cite en outre Benjamin Franklin et Condorcet rêvant de vie éternelle ou d'être ressuscités par la science (id., 3).



Robitaille consacre à cette question. Un homme amélioré, délivré des entraves imposées par la nature et libre « de se servir de la technologie pour accroître [ses] capacités physiques, mentales ou reproductives et d'être davantage maître de [sa] propre vie », comme le déclare la Déclaration transhumaniste officielle<sup>23</sup>.

More propose donc le concept d' « extropie », l'inverse presque exact de l'entropie de la *New Wave*, tandis que de nombreux transhumanistes s'appuient de même sur la « loi des rendements accélérant » (the Law of Accelerating Returns », cf. par ex. Kurzweil, 2005, chap. 2), l'inverse exact de la théorie défendue par Aldous Huxley : « L'Extropien rejette la culture répandue de la négativité, la concentration sur les aspects négatifs, la défense de la stagnation et des traditions, et défend l'élan en avant vers un futur radieux ». L'extropisme doit alors être comprise comme « la forme la plus développée du transhumanisme ». A côté de l'idéal désormais traditionnel de la « croissance infinie », « l'abolition de toute limite à la vie, l'intelligence, la liberté, le savoir et le bonheur », l'une des valeurs extropistes cardinales reste l'abolition de la mort. L'optimisme extropiste/transhumaniste quant à lui ne connaît pas de limite : [...] il n'existe aucune limite à notre capacité à nous comprendre nous-mêmes – ou quoi que ce soit d'autre, d'ailleurs » (Kurzweil, 2005, 198). « Expansion et transcendance » sont alors comme les deux mots clés de l'extropisme comme du transhumanisme : expansion des frontières géographiques, scientifiques et technologiques, du confort et de la longévité (aspect quantitatif), et transcendance vers un idéal infiniment supérieur (aspect qualitatif), dernier idéal qui reste toutefois nécessairement plus flou. Le terme d'extropien et d'extropisme est ainsi souvent utilisé pour désigner, pas seulement les membres de l'*Extropy Institute* que fonde More en 1992, mais l'ensemble du techno-utopisme moderne tel qu'il s'élabore à partir principalement des années quatre-vingt.

En 1989 est publié le premier livre à inclure le mot « transhumain » dans son titre, *Are You a Transhuman?*, une série de questionnaires destinés à évaluer le degré de progressisme du lecteur, par l'immigré iranien F.M. Esfiandary (qui se rebaptise FM-2030). Ce dernier avait déjà publié en 1970 *Optimism One*, dans lequel il expliquait, en pleine crise politico-sociale et discours catastrophistes, que « l'optimisme est aujourd'hui la seule philosophie rationnelle pour les individus modernes » (11). En 1988 le premier numéro du magazine *Extropy* est publié, tandis que la *World Transhumanist Association* est fondée en 1998 (et rebaptisée

---

<sup>23</sup> <<http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/more148/>>, dernier accès le 16/07/2009. La déclaration a depuis été révisée, mais cette citation reste fidèle à l'esprit du transhumanisme.

*Humanity +* en 2009)<sup>24</sup>. Les différentes publications, instituts et associations ont pour but de populariser les thèses transhumanistes et de permettre de rapprocher les individus intéressés par ses idées via des conférences, *mailing lists*, levées de fonds, etc.<sup>25</sup> Comme l'indique Nick Bostrom, l'association est fondée afin de réunir les différents courants transhumanistes et permettre le dialogue entre eux (2005). Tous les transhumanistes n'ont en effet pas les mêmes vues politiques, et tous n'ont pas par exemple le même positionnement face à l'homosexualité et aux minorités en général. De même, l'extropisme de More est historiquement libertaire, citant parmi ses valeurs fondatrices l'« Ordre Spontané », puis plus tard, à l'image de nombreux autres transhumanistes, de « Société Ouverte » (« Open Society »), défendant notamment l'idée d'une liberté totale de la circulation de l'information sur Internet (More, 1990 ; Bostrom, 2005). Il s'agit là d'une des vertus cardinales de nombreux 'techno-mouvements' depuis les années quatre-vingt, défendue sur la scène politique contemporaine par les différents *Pirate Party* contemporains notamment, et à laquelle correspond la célèbre devise « information wants to be free », défendant l'idée d'une libre circulation de l'information sur Internet et sur laquelle nous reviendrons plus bas.

Si le transhumanisme naît au tournant du XXe siècle en même temps que le techno-utopisme se développe, c'est bien paradoxalement avec la contre-culture qu'il se développe, puis avec le décollage des 'philosophies SF' typique des années quatre-vingt et du postmodernisme. Le transhumanisme se distingue par son potentiel à véhiculer des idéaux subversifs ou en tout cas foncièrement originaux, montrant ainsi en quoi le techno-utopisme peut, à l'image de la SF, être impacté par la révolution sociale des années soixante et soixante-dix. Loin de poser le conflit entre technologisme et contre-culture, cité hyper-technologique et idéal bucolique, technophiles contre technophobes, le nouvel utopisme SF propose bien une sorte de convergence postmoderne, comme on va le voir maintenant.

## 2. L'utopie transhumaniste (2) : l'imaginaire des NBIC

On peut donc résumer les principaux objectifs transhumanistes à une amélioration de la condition humaine, résumée par la citation suivante :

---

<sup>24</sup> Le symbole « + » fait référence à l'amélioration de l'individu et de l'humanité projetée par l'association, et pointe une fois de plus son identité à la SF (cf. *Ralph 124C 41 +*, ou bien encore *Man Plus* de Frederick Pohl).

<sup>25</sup> L'association édite son propre magazine grand public, *H +*, ainsi qu'un journal électronique supervisé par un comité éditorial composé de nombreux universitaires, *The Journal of Evolution and Technology* (JET).

Etre résistant à la maladie et imperméable à l'âge ; avoir une jeunesse et une vigueur éternelle ; exercer un contrôle sur ses propres désirs, ses humeurs et ses états mentaux ; être capable d'éviter des sentiments de fatigue, de haine, ou d'énerverment pour des choses insignifiantes ; avoir une capacité accrue pour le plaisir, l'amour, l'appréciation de l'art, et la sérénité ; expérimenter de nouveaux états de conscience que les cerveaux humains actuels ne peuvent atteindre.<sup>26</sup>

Ou, pour reprendre les titres des chapitres du livre de James Hughes présentant le transhumanisme : « 1. Mieux vivre Grâce à la Science et à la Démocratie ; 2. Contrôler le corps ; 3. Vivre plus longtemps ; 4. Devenir plus intelligent ; 5. Etre plus heureux » (Hughes, 2004, vii). On aurait tort néanmoins de prendre les transhumanistes pour des illuminés déconnectés des réalités. La plupart des dirigeants, des membres ou des 'sympathisants' de l'organisation sont des scientifiques reconnus et travaillant pour de grandes universités : Nick Bostrom, président de l'association, travaille au sein de l'Université d'Oxford, où il a créé et dirige depuis 2005 le *Future of Humanity Institute* ; Aubrey De Grey a travaillé de 1992 à 2006 au sein du département de génétique de Cambridge ; le biologiste Lee M. Silver enseigne à Princeton ; Ray Kurzweil, une des figures les plus médiatiques du mouvement, est l'inventeur de la *Kurzweil Reading Machine* en 1976 qui lui vaut la *National Medal of Technology*, qui lui est remise par le président Clinton en 1999, est l'auteur de plusieurs best-sellers de futurologie et le fondateur en 2009 de la *Singularity University* dans la Silicon Valley grâce à des aides de Google et la NASA notamment. De nombreux grands hommes d'affaires de la Silicon Valley font de plus régulièrement d'importantes donations aux diverses associations, instituts, programmes et conférences organisés par les transhumanistes et extropiens (Paul Allen, Bill Gates – grand admirateur de Kurzweil, cf. Kurzweil, 1999, 374-376 – etc.<sup>27</sup>). Quant au rapport de 2004 de la NSF, il montre clairement à quel point les idéaux transhumanistes peuvent imprégner les institutions politiques et scientifiques américaines.

Pour faire avancer ses projets, le transhumanisme fait appel aux mêmes technologies 'paradigmatiques' que le rapport de la NSF, et surtout à leur convergence prochaine. Comme l'indique le site officiel de l'association américaine, le transhumanisme mise, pour arriver à de tels résultats, sur « une approche interdisciplinaire » faisant appel à « des technologies

---

<sup>26</sup> <<http://www.transhumanistes.com/faq.php>>, *FAQ, 1.2 Qu'est-ce qu'un Post-humain ?*

<sup>27</sup> Eric Schmidt, alors CEO de Google (2010), décrit la mission de son entreprise comme étant le fait « d'essayer de rendre les gens meilleurs, de leur donner littéralement de meilleures idées, d'augmenter leur expérience [...] Une sorte d'humanité augmentée (« augmented humanity ») – faire en sorte que les ordinateurs nous aide pour les tâches sur lesquelles nous ne sommes pas très bons [...] » (<<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2369839,00.asp>>, dernier accès le 23/04/2011). Il y a beaucoup à dire sur la vision techno-utopique véhiculée par la rhétorique de Microsoft, Apple, Google ou encore Facebook (cf. notes 46 et 48).

actuelles, comme l'ingénierie génétique et les technologies de l'information, ainsi que des technologies à venir, comme la nanotechnologie moléculaire et l'intelligence artificielle », en bref les NBIC<sup>28</sup>. Plutôt que d'étudier chacun de ces domaines individuellement, il est donc plus utile de les aborder ensemble sous l'angle de leur convergence, et principalement sous l'angle des nanotechnologies. Ces dernières apparaissent en effet comme les technologies 'totalisantes' sous-tendant en quelque sorte les trois autres, puisque leurs applications futures devraient permettre des avancées considérables dans les trois autres domaines. Le terme de nanotechnologies peut être employé pour désigner tout type de technologie, de technique ou d'intervention prenant place à l'échelle du nanomètre (le milliardième de mètre, l'échelle atomique et moléculaire), donc pouvant désigner des techniques issues de domaines de recherche distincts mais 'convergeant' par leur application vers ce qui est souvent présenté comme une nouvelle Frontière, le nanomonde.

De ce fait, les nanos font l'objet aujourd'hui d'investissements publics et privés considérables tout autour du monde. Si le *Human Genome Project* a beaucoup fait parler de lui, bien plus d'argent et d'espérances ont été investies dans la *National Nano Initiative*, lancée en 2000 par Bill Clinton, et représentant le « plus grand projet scientifique sur fonds publics depuis le programme Appolo » (Browaeys, 17)<sup>29</sup>. Roco promet dans un discours à la Maison blanche en 1999 une « conquête du nanomonde », à l'image de la conquête de la Lune, avant d'être nommé à la tête de la *National Science Foundation* comme le souligne Browaeys (18). Ces nanoparticules ou nanomachines, qui émergent dans l'imaginaire scientifique et SF au milieu des années quatre-vingt, sont aujourd'hui relativement répandues dans la vie quotidienne, permettant notamment d'élaborer des matériaux petits et fins mais plus résistants que leurs prédécesseurs, et/ou antibactériens et anti-allergènes, etc. Ces nanoparticules entrent dans la composition de nombreux vêtements (rendus ainsi imperméables, ignifuges, anti-tâches, aromatiques, pouvant changer de couleur en fonction de la température du corps ou de la pièce, de l'état médical de la personne, etc.), des produits cosmétiques (e.g., une crème solaire contenant des nanoparticules d'oxyde de titane ou d'oxyde de zinc ne laissant plus aucune trace blanche à la surface de la peau et résistante à l'eau), articles de sport des (raquettes au cordage plus résistants, etc.), suppléments alimentaires, électronique (miniaturisation

---

<sup>28</sup> <<http://humanityplus.org/learn/philosophy>>, site officiel de l'organisation américaine, dernier accès le 11/04/2011.

<sup>29</sup> Cf. aussi le *21st Century Nanotechnology Research and Development Act*, passé en 2003 et qui définit le cadre législative de ce financement. <[http://frwebgate.access.gpo.gov/cgi-bin/getdoc.cgi?dbname=108\\_cong\\_public\\_laws&docid=f:publ153.108](http://frwebgate.access.gpo.gov/cgi-bin/getdoc.cgi?dbname=108_cong_public_laws&docid=f:publ153.108)>, dernier accès le 30/04/2011.

croissante des composants), les technologies de sécurité (capteurs RFID), etc. (Samueli, 17-20)<sup>30</sup>.

Néanmoins, malgré ces nombreuses applications présentes, le pouvoir des nanos sur l'imaginaire est surtout relatif à leurs applications à venir. Comme on l'a vu des précédentes technologies utopiques, c'est toujours le prochain développement, la très prochaine innovation qui anime l'esprit des utopistes, conduits par l'extrapolation/spéculation à toujours se diriger vers le futur et la transformation totale, la sublimation et l'utopisation de la société et du monde. On va voir que c'est une des caractéristiques de Drexler, Kurzweil et les autres transhumanistes et extropiens d'imaginer et de mettre en scène la ou les sociétés du futur bouleversées par la convergence NBIC. En cela leurs ouvrages de prospective/futurisme, militant (malgré leurs dénégations occasionnelles) en faveur de l'application totale des innovations NBIC et de la levée de contrôles administratifs jugés trop lourds, ces ouvrages rappellent très fortement ceux des techno-utopistes du tournant du XXe siècle.

Les nanos sont également intéressantes puisque, malgré leur relatif manque de médiatisation face aux biotechnologies et à leurs applications (OGM et clonage principalement), elles ne tendent pas moins à symboliser aujourd'hui la technoscience vilipendée depuis les années soixante. Faisant l'objet de dizaines de milliards de dollars d'investissement de par le monde<sup>31</sup>, de la part des gouvernements, de leurs armées ou de nombreuses multinationales (agissant souvent de concert), la recherche en nano fait l'objet d'une intense concurrence internationale et d'un secret qui n'est pas fait pour rassurer les inquiétudes du public. On remarque d'ailleurs qu'il est toujours question de nanotechnologie et presque jamais de nanoscience : les nanotechnologies revêtent un aspect éminemment pratique et utilitaire et sont le fait d'ingénieurs (tel Drexler) plutôt que de scientifiques (cf. par ex. Drexler, 1986, 45-47, « science vs. technology »). Les nanotechnologies sont donc parfaitement emblématiques des critiques et des peurs liées à la technoscience<sup>32</sup>.

Une deuxième grande source d'inquiétude réside dans les scandales, voire les catastrophes, qui éclatent régulièrement et qui sont liés à la technologie et à ses applications par les

---

<sup>30</sup> <[http://www.cnrs.fr/cw/dossiers/dosnano/decouv/03/03\\_1/00\\_1.htm](http://www.cnrs.fr/cw/dossiers/dosnano/decouv/03/03_1/00_1.htm)>, dernier accès le 23/04/2011.

<sup>31</sup> La NNI américaine disposait d'un budget de 3,7 milliards de dollars pour la période 2004-2007 (Samueli, 23), tandis que le budget du gouvernement fédéral alloué aux nanos pour la seule année 2012 est de 2,1 milliards, représentant un total, depuis l'année fiscale 2001, de plus de 16,5 milliards de dollars d'investissements fédéraux. Les principaux bénéficiaires publics de ces investissements en 2012 sont, dans l'ordre, le Département de l'énergie, les Instituts pour la santé, la NSF et le Département de la défense, notamment (<<http://www.nano.gov/about-nni/what/funding>>, dernier accès le 30/04/2011).

<sup>32</sup> Il est vrai que Samueli parle aussi de nanosciences et de recherche fondamentale, cf. par ex. 25.

gouvernements, les armées et les multinationales<sup>33</sup>. De nombreux doutes existent actuellement sur les possibles dangers liés aux nanos (notamment aux risques respiratoires liés à l'absorption dans les poumons des nanoparticules), tandis que les entreprises commercialisant des produits incluant des nanos font le plus souvent le choix de ne pas mettre en avant leur présence. Une troisième source d'angoisse liée aux nanos, certes plus distante et théorique, apparaît lorsque Drexler et d'autres abordent le fonctionnement autonome voire indépendant des nano-machines, leur capacité à apprendre et à évoluer d'elles-mêmes, ce qu'il appelle « l'ingénierie automatisée » (« automated engineering », 1991, 223). Cette idée d'automatisation de la technologie nous renvoie à un riche imaginaire SF et hollywoodien et une peur pérenne parmi la population (cf. 2.1) et que le philosophe Jean-Michel Besnier assimile au « principe d'immaîtrise » (post-)moderne (194). Avec les biotechnologies (souvent représentées par leurs critiques comme des armes d'oppression dans les mains des gouvernements ou des multinationales cupides et anti-démocratiques), les nanotechnologies, tout aussi invisibles, mystérieuses et donc dangereuses que des gènes modifiés, présentent donc tout le potentiel pour cristalliser le même type d'opposition que rencontre le pôle Bio de la convergence NBIC.

L'avènement des nanos au milieu des années quatre-vingt (dans la recherche et surtout dans l'imaginaire utopiste) est donc une autre des raisons qui nous poussent à démarrer le corpus dans cette décennie. Cette nouvelle technologie paradigmatique voit alors le jour, promettant l'avènement de l'utopie technologique extropienne, et émergeant en même temps que l'informatique moderne (les ordinateurs personnels, Internet, etc.), permettant donc l'avènement de l'imaginaire de la convergence<sup>34</sup>. Nous voudrions prendre les nanotechnologies, leur principal partisan, Eric Drexler, et les deux principaux ouvrages de ce dernier comme une sorte de synthèse et de fil rouge dans le foisonnant imaginaire transhumaniste et extropien<sup>35</sup>. L'analyse de l'utopie technologique drexlerienne nous permettra ainsi d'isoler les principales caractéristiques du transhumanisme et plus

---

<sup>33</sup> Dans l'intermède pris pour rédiger le présent travail, l'explosion d'une plateforme pétrolière crée une des plus grandes marées noires de l'histoire américaine en 2010, une explosion apparemment due à une technologie défaillante et au manque de contrôle exercé par la multinationale responsable, ainsi qu'un gouvernement trop arrangeant à son égard. De même, Fukushima devient en 2011 le nouvel emblème des dangers liés à l'industrie nucléaire, ainsi qu'au manque de contrôle et de transparence du gouvernement japonais et de la compagnie privée exploitant la centrale. En France, le scandale du médiateur qui éclate en 2010 jette de nouveau la suspicion sur les autorités et leurs relations à l'entreprise commercialisant le médicament.

<sup>34</sup> Drexler commence à travailler sur les nanotechnologies en 1977 et publie un premier article en 1981 dans les *Proceedings of the National Academy of Science*. L'un des premiers romans SF à mettre en scène les nanos, *Blood Music*, est publié en 1985.

<sup>35</sup> Drexler ne semble toutefois pas être un membre officiel de l'association transhumaniste ou extropiste.

généralement de l'extropisme, et donc d'identifier les principaux tropes et les thématiques que nous devons retrouver dans le corpus.

On peut citer, parmi de très nombreuses occurrences d'imaginaire eutopique lié aux nanos, Phillip J. Bond, sous-secrétaire américain pour les technologies au département du Commerce, en 2004 :

La nanotechnologie offre la possibilité d'améliorer le standard de vie des gens, leur santé et leur alimentation, en réduisant ou même en éliminant la pollution, en réparant les dommages environnementaux actuels, en nourrissant le monde affamé, en rendant la vue aux aveugles et l'ouïe aux sourds, en éradiquant les maladies et donnant des protections contre les bactéries et les virus redoutables ; et même en allongeant la durée de vie et sa qualité par le remplacement ou la réparation d'organes défectueux. [...] Du fait de ce potentiel fantastique, toute tentative de freiner une telle puissance serait non éthique (cité dans Browaeys, 25).

Drexler est d'ailleurs le premier à reconnaître la nature eutopique de son futur :

Vers une transformation mondiale qui peut, si elle réussit, apporter l'abondance et une longue vie à tous ceux qui le souhaitent. Une perspective qui évoque naturellement des rêves d'utopie. Une utopie standard, comme tout le monde sait, serait statique, ennuyeuse et lamentable – en fait l'inverse de l'utopie. Mais les rêves utopiques ont changé l'histoire, pour le meilleur ou pour le pire. [...] Nous avons besoin de rêves utiles pour diriger nos actes.

- *Pouvoir sur la matière*

C'est en 1986 qu'Eric Drexler publie son livre *Engines of Creation – The Coming Era of Nanotechnology*, qui démultiplie l'intérêt qui pouvait déjà exister pour ces technologies. Il faut dire que la rhétorique employée par Drexler y est triomphale et presque sublime, à l'image de ce que sont devenus les nanos aujourd'hui, y compris dans le rapport de la NSF. Comme l'écrit Browaeys en 2009, « Avec les nanotechnologies, la technoscience semble avoir renoué avec son triomphalisme d'antan » (24). Drexler, installé sur le créneau qui est celui de nombreux autres transhumanistes/extropiens/technologistes (et initié par Eetzler, cf. 1.2), à mi-chemin entre le scientifique et le futuriste<sup>36</sup>, y explique pourquoi les nanos, en particulier ses « assembleurs moléculaires », sont des « engins de création » (« engines of creation »), de véritables cornes d'abondance qui permettront de créer « presque n'importe quoi sans labeur humain » (171).

---

<sup>36</sup> A l'époque de la rédaction de l'ouvrage, Drexler était titulaire d'un Bachelor en Sciences Interdisciplinaires et d'un Master en ingénierie aérospatiale obtenue à MIT. Il devait être le premier à soumettre une thèse (1991) sur le thème des nanotechnologies, toujours à MIT.

Le nanomètre fait référence à un milliardième de mètre. Un cheveu humain fait environ 80 000 nanomètres de largeur, tandis qu'une cellule rouge en fait environ 7 000. De nombreuses molécules, y compris les protéines ont des tailles à peu près similaires aux nanotechnologies envisagées, de l'ordre de quelques dizaines de nanomètres<sup>37</sup>. L'ordre de grandeur qui intéresse en général va de 0,2 à 100 nanomètres, c'est-à-dire à peu près la taille des atomes. L'objectif de Drexler et de nombreux scientifiques, laboratoires et gouvernements depuis 1986 est de pouvoir intervenir à l'échelle nanométrique afin d'obtenir un pouvoir véritablement démiurgique sur la matière : si toute matière et donc tout objet se résume à un assemblage d'atome, alors les nanotechnologies (c'est-à-dire en premier lieu des technologies permettant d'intervenir à l'échelle atomique et moléculaire) permettraient d'obtenir un pouvoir infini sur la matière et les objets. En partant des éléments essentiels de toute matière (carbone, oxygène, etc.), ces technologies devraient donc théoriquement permettre de construire n'importe quel objet, quel que soit son degré de complexité. Le projet s'applique également aux organismes vivants, qui ne sont *in fine*, disent les transhumanistes et extropiens, pas autre chose qu'un assemblage d'atomes.

Surtout, l'idée de Drexler est de construire un « répliqueur moléculaire » (1986, 55 et *passim*), dont le design s'inspirerait de celui de la cellule : « les cellules s'auto-répliquent. Leurs machines copient leur ADN, qui commande à leur machinerie ribosomale de construire d'autres machines à partir de molécules élémentaires » contenues par la membrane de chaque cellule (ibid.). « Des répliqueurs artificiels pourraient fonctionner de la même manière, mais en utilisant des assembleurs plutôt que des ribosomes. De cette façon, nous pourrions construire des répliqueurs semblables à des cellules [...] (55-56). Il suffirait alors de réussir à construire un seul répliqueur, qui ensuite pourrait en construire un autre, les deux répliqueurs en construiront deux autres, etc., jusqu'à ce qu'un nombre infini soient mis au point, ces répliqueurs étant également capables de construire n'importe quel objet (14, 53-55). « Des machines capables d'attraper et de positionner des atomes individuellement pourront construire presque n'importe quoi en assemblant les atomes adéquats de la manière adéquate », chaque objet requérant des atomes et une manière spécifique (58). On voit la dimension démiurgique de la chose : en contrôlant le nanomètre et les nanotechnologies, on pourrait donc construire à peu près n'importe quoi tout en programmant simplement les répliqueurs comme on le ferait d'un logiciel informatique.

---

<sup>37</sup> <<http://www.nanotec.org.uk/>>, dernier accès le 30/04/2011.



Les applications en sont bien sûr immenses, et la société serait radicalement transformée par cette technologie, à commencer par la technologie elle-même : « Les assembleurs ouvriront un monde de nouvelles technologies » (14). L'économie notamment ne serait plus la même, puisque de nombreuses industries (eg. le BTP) seraient désormais quasi-obsolètes. On en revient alors au rêve techno-utopique de la libération du travail, et au cauchemar du chômage forcé. La conquête spatiale, comme beaucoup de secteurs économiques, serait grandement facilitée par la possibilité d'élaborer des matières « plus résistantes que l'acier et plus légères que le bois » pour un coût minime, voire une matière capable de s'auto-réparer et de s'adapter à son environnement ou à une programmation quelconque, voire de changer complètement de propriétés (62). La rapidité et le coût minime de la fabrication du futur sont cruciaux, comme chez tous les autres techno-utopistes : la véritable société de l'abondance utopique verra le jour grâce à un progrès technologique dont le premier atout sera de rendre la production rapide et bon marché.

La nanotechnologie apparaît en cela, et est représentée par Drexler en préambule, comme une sorte de technologie ultime : « Notre capacité à réarranger les atomes est la base même de la technologie. Nous avons parcouru beaucoup de chemin dans notre capacité à réarranger les atomes, de la taille des silex et des flèches à la fabrication d'aluminium pour les vaisseaux spatiaux » (3). Mais comme le souligne Drexler,

nos vaisseaux spatiaux sont toujours grossiers, nos ordinateurs sont toujours stupides, et les molécules dans nos tissus finissent toujours par glisser vers le désordre, détruisant notre santé puis notre vie même. Malgré toutes nos avancées pour réarranger les atomes, nous utilisons toujours des méthodes primitives. [...] Mais les lois de la nature laissent encore beaucoup de marge pour le progrès, et les pressions de la concurrence internationale nous poussent en avant. Pour le meilleur ou pour le pire, la plus grande percée technologique de l'histoire est encore à venir (3-4).

Drexler peut ainsi aller jusqu'à imaginer les applications les plus quotidiennes et triviales des nanotechnologies, essayant le plus possible d'offrir un regard totalisant de l'application des nanos – c'est bien toute la société qu'a en ligne de mire l'utopiste Drexler. Dans l'avenir, les matériaux et les objets du quotidien – table, vaisselle, tapis – pourraient ainsi être autonettoyant voire auto-réparant (1986, 233). Chaque ménage pourrait également disposer d'un assembleur de viande et légumes frais, ce qui pourra en plus satisfaire les associations de protection des animaux (ibid.). Les téléviseurs tridimensionnels seront enfin une réalité, et la réalité virtuelle elle-même pourrait

envahir les salons de chaque ménage (ibid.). Les murs des bâtiments pourraient changer de couleur en fonction de la température et du climat du jour, ou en fonction du désir de ses occupants, etc. : chaque objet pourrait ainsi devenir 'intelligent' dans la mesure où les nanoparticules le composant seraient autant de nanobots (nano-robots), des nano-ordinateurs reprogrammables et pouvant ainsi se reconfigurer à l'infini.

Kurzweil lui aussi décrit dans ses moindres détails la société du futur<sup>38</sup>, abordant successivement l'éducation, les handicaps physiques (qui seront tous éradiqués) et la médecine, les communications, le modèle économique de l'avenir, la politique, les relations sociales, les activités artistiques, la guerre, etc. La prospective et le futurisme laissent alors libre cours à l'utopie technologique, dont l'un des buts premiers est bien comme chez Drexler de militer pour l'adoption rapide de toutes les technologies décrites selon les modalités (capitalistes, libérales, libertaires) décrites (cf. *infra*), malgré l'« opposition croissante » des « néo-Luddites » (1999, ix). Comme l'écrit Drexler, « Pour ceux qui le souhaitent, l'environnement quotidien pourra ressembler aux descriptions les plus folles de la science-fiction » : la nanotechnologie, parce qu'elle promet de changer la nature même du monde environnant en modifiant les matériaux, les objets et les êtres vivants *de l'intérieur*, promet de pouvoir enfin concrétiser l'imaginaire SF si longtemps limité par la réalité (1986, 234).

Et ce n'est pas seulement l'imaginaire SF qui est concerné ici. Comme le souligne la citation suivante, extraite d'un article rédigé par un transhumaniste, le rêve de contrôle total de la matière était également celui des alchimistes : « Nous avons accompli deux des trois rêves des alchimistes : nous avons transmuté les éléments et appris à voler. L'immortalité est la prochaine sur la liste » (João Pedro de Magalhães, dans un article intitulé *Upgrading Ourselves beyond Our Biology*, cité dans Dinello, 20). Le rêve de transmutation n'est pourtant pas tout à fait atteint, et l'une des possibilités offertes par la nanotechnologie consiste bien en la transformation de n'importe quel métal en or. Néanmoins, un tel rêve apparaît ironiquement comme bien pauvre en comparaison du futur qu'envisage l'extropisme.

Comme la technologie atomique dans les années cinquante et soixante, la nanotechnologie promet donc des applications innombrables, la résolution des problèmes pérennes de

---

<sup>38</sup> D'abord en 2009, puis en 2019, en 2029 et enfin en 2099, avant de conclure sur le destin probable de l'univers. Kurzweil pratique ainsi une variation intéressante sur le modèle narratif traditionnel de la société utopique, soulignant une fois encore le caractère foncièrement cinématique d'une utopie technologique.

l'humanité comme la création des objets les plus triviaux (la publicité des années cinquante pouvait d'ailleurs déjà vanter la présence de particules « atomiques » dans les produits cosmétiques par exemple). Si l'atome a déjà été plus ou moins 'dompté' dans les années cinquante, la nouvelle maîtrise promise par Drexler va bien plus loin dans le contrôle de la matière et donc de l'univers. On va voir néanmoins un peu plus bas la différence de représentation qu'entraîne la nouvelle époque dans le rapport censé s'établir entre la nouvelle technologie et l'univers, l'environnement naturel et l'homme.

- *La Nouvelle Frontière & le megascale engineering*

La conquête spatiale figure en bonne place dans l'imaginaire de Drexler<sup>39</sup> (cf. chap.6, « The World Beyond Earth »), qui révèle ainsi son identité d'esprit avec la 'première' SF : « La nanotechnologie peut aider la vie à se développer au-delà de la Terre – une étape sans parallèle depuis que la vie s'est répandue au-delà des océans », permettant ainsi d' « ouvrir la frontière de l'espace » (1986, 21, 89). Et lorsque Drexler décrit tel un romancier ou metteur en scène la fabrication futuriste automatisée d'une machine par les nanotechnologies de l'avenir, il choisit de décrire la construction d'une fusée (60)<sup>40</sup>. Figurent également en bonne place l'informatique et le corps humain – le projet de Drexler est en effet caractéristique de la convergence, et explique en grande partie l'enthousiasme du rapport de la NSF et des transhumanistes. Ultime ligne du livre, nous pourrions raconter un jour « comment le futur a été conquis » (« how the future was won »), référence au célèbre film Western *How the West Was Won* (1962).

Néanmoins les transhumanistes innoveront là encore, et s'ils comptent toujours étendre la civilisation posthumaine dans les étoiles, ils comptent aussi désormais « éveiller l'univers » via notamment la nanotechnologie. La mission ultime serait de répandre la vie à travers l'univers et de rendre la matière 'intelligente' comme la nano saura le faire, d'étendre la « capacité de computation » (« computational capacity ») de l'univers en étendant cette capacité à d'autres objets que le cerveau humain (Kurzweil, 1999, 259). Cela reviendra à donner une forme d'intelligence et donc une forme de vie à un nombre infini d'objets 'morts' parsemant l'univers actuel, les astéroïdes, les planètes, les étoiles, etc. Le marqueur ultime du

---

<sup>39</sup> Drexler est titulaire d'un Master en ingénierie aérospatiale.

<sup>40</sup> Ou une combinaison spatiale futuriste rendue parfaite par la nano : « Imaginez vous à bord d'une station spatiale, tournant afin de simuler la gravité terrestre. [...] la combinaison est plus douce que le plus doux des caoutchoucs [...] On l'enfile facilement et ses coutures se ferment avec une simple pression [...]. Vous sautillez et ne ressentez aucune charge supplémentaire [...]. L'air est pur et frais [...] » (90-91).

progrès posthumain sera alors la « densité de computation » de l'univers (ibid.). Reprenant l'idée des temporalisations idiosyncratiques de l'histoire humaine en fonction de critères scientifiques et/ou technologiques chère aux Lumières ou à Comte, Kurzweil identifie ainsi six époques, en commençant par l'époque de « La Physique et la Chimie », en passant par « la Biologie et l'ADN », « la Technologie » et « la Fusion de la Technologie et de l'Intelligence Humaine », pour finalement arriver à « l'Univers s'éveille » (2005, vii). C'est donc à un démiurgisme encore inédit qu'on a affaire ici, qui tient clairement de ses prédécesseurs techno-eutopiques tout en allant encore plus loin dans l'ambition totalisante, jusqu'alors réservée à la SF d'un Clarke.

D'où la conclusion grandiose du livre de Kurzweil, qui est celle de tous les transhumanistes et extropiens : il ne serait (ou ne sera) plus pertinent de tenter de découvrir si « l'Univers se conclura par un big crunch ou par l'expansion infinie d'étoiles mortes, ou d'une quelconque autre manière [...] Le destin de l'Univers est plutôt une décision qui reste à prendre, une décision que nous considérerons intelligemment lorsque les temps seront mûrs » (1999, 260). L'univers tout entier est un immense défi posé à l'homme, attendant d'être dompté, conquis, colonisé comme autrefois, mais aussi réorganisé, restructuré, amélioré et augmenté lui aussi, et finalement « éveillé » à la conscience. Si le néo-impérialisme américain est en grande partie absent de l'imaginaire transhumaniste, le rêve de la Nouvelle Frontière et des « megascale engineering » sont bien toujours présent (cf. par ex. Sussan, 152).

- *L'augmentation de l'homme*

Drexler s'inspire du fonctionnement des cellules, et ne propose en définitive pas autre chose que d'émuler le fonctionnement de la nature, tout comme les transhumanistes proposent de relayer l'évolution naturelle<sup>41</sup>. Si la nature peut créer des objets animés et inanimés à partir des composants essentiels de l'existence, il n'y aurait pas de raison de ne pas pouvoir en faire de même. S'inspirant de la biologie, les nanos font également appel aux technologies de l'information, puisque les nanomachines ou nanobots seraient en définitive de minuscules machines ou ordinateurs programmables. L'ADN elle-même est-elle autre chose qu'une sorte de programme informatique, comme il est souvent remarqué quotidiennement depuis les années quatre-vingt ?

---

<sup>41</sup> Drexler adhère d'ailleurs entièrement à leur vision évolutive de la technologie, qui répondrait à la même logique de « variation et sélection » que les formes de vie biologiques (30).

La nanotechnologie promet donc de mener à terme le projet de se rendre « comme maître et possesseur » de la matière, donc de l'environnement extérieur. Mais l'environnement intérieur, le corps humain, est lui aussi matière, et donc également du domaine des nanos. On pourrait ainsi remplacer les cellules par des nanobots qui patrouilleraient les veines et capillaires humaines, élimineraient automatiquement (en application de leur programmation) les bactéries, microbes et cellules virales rencontrées, seraient le vecteur parfait pour la thérapie génique, contrôleraient le bon fonctionnement de chaque organe et tissu, régénéreraient automatiquement ceux-ci, etc. Les nanobots corporels, parfait exemple de convergence nano-info-bio, rempliraient donc à la fois des tâches actives et proactives, permettant de détecter très en amont des débuts de cancer par exemple et de les éliminer le plus tôt possible. Cette tâche sera facilitée par des médicaments personnalisés en fonction du patrimoine génétique de chaque patient individuel, permettant ainsi une efficacité optimale (une telle procédure étant, dans l'esprit de Drexler et des transhumanistes, rendues bon marché et donc systématique ; 1991, 25-27, 199-225). Cet allongement de la vie et donc de la population mondiale sera peut-être même le stimulus nécessaire à la colonisation de l'espace, parfait exemple de synergie des technologies.

Il est facile d'imaginer à partir de cette fonction homéostatique l'étape suivante, l'amélioration du corps humain, rendant celui-ci plus fort et plus résistant, plus durable aussi, voire, pourquoi pas, immortel (même si Drexler est sceptique quant à l'immortalité, cf. 1986, 237 ; 1991, 224). Comme l'écrit l'auteur SF Bruce Sterling dans son ouvrage de prospective *Tomorrow Now* : « Un médecin vous demande comment vous vous sentez. Un généticien vous demanderait plutôt comment vous *désirez* vous sentir » (26). Les nano- et les biotechnologies promettent donc de nombreuses « améliorations » ou « augmentations<sup>42</sup> » : augmentation des capacités physiques et physiologiques (force musculaire, endurance, vue nocturne et plus étendue dans le spectre des couleurs, de même pour l'ouïe) et cognitives, ainsi que des augmentations qui tiennent des deux pôles (Silver mentionne par exemple, à la suite de Freeman Dyson, la possibilité pour les individus de communiquer par « radio-télépathie » via des puces implantées ou le développement d'un nouvel organe sensoriel ; Silver, 279-280). On entre alors dans le domaine du cyborg, l'être humain augmenté par des ajouts mécaniques ou électroniques, dont l'une des figures les plus emblématiques est

---

<sup>42</sup> Si le terme d'« amélioration » implique un 'mieux' ou un 'meilleur', l'« augmentation », qui implique un 'plus', correspond peut-être plus objectivement aux perspectives du rapport de la NSF et du terme « enhancement ».

l'anglais Kevin Warwick. Cybernéticien s'étant penché dans un premier temps sur les robots, Warwick est peu à peu séduit par la figure du cyborg, la possibilité « de me modifier, d'améliorer ma forme humaine avec l'aide de la technologie. De connecter mon corps directement au silicone. De devenir un cyborg – en partie humain, en partie machine » (1). C'est pourquoi on passe du paradigme du *I, Robot* d'Asimov au *I, Cyborg*, titre de son principal ouvrage.

L'une des principales idées de Warwick, outre les nombreuses applications à court-terme (comme d'implanter des puces dans les poignées des gens afin de remplacer les cartes de crédit, les clés de sa maison ou de sa voiture, etc., ou de pouvoir contrôler à distance via ses ondes cérébrales des objets divers, le curseur d'un ordinateur, etc.), est également de réussir à développer de nouveaux sens (post-)humains : la technologie dépasse de loin les trois dimensions qui constituent la totalité de l'expérience humaine, pourquoi alors ne pas tenter de s'approprier les nouvelles dimensions offertes par elle, tel qu'à nouveau la radio-télépathie. Divers implants accroîtront notre capacité mémorielle (comme dans *Johnny Mnemonic*), ou nous permettront de (re-)vivre des souvenirs qui ne sont pas les nôtres, comme dans *Blade Runner*, ou hors corpus les films *Brainstorm* (1983) et *Strange Days* (1995) (4).

Marvin Minsky, cognicien et co-fondateur du laboratoire IA de MIT, considéré comme un des grands spécialistes en IA (et membre de l'*Extropy Institute*), défend la même idée dans un célèbre article, *Will Robots Inherit The Earth?*. La réponse à sa question est oui, mais, grâce notamment aux nano- et aux biotechnologies, nous serons les robots. Comme l'écrit Kurzweil en 1999, «l'avant que le prochaine siècle ne soit terminé, les êtres humains ne seront plus l'entité la plus intelligente ou la plus capable de la planète. En fait, permettez-moi de reformuler. La vérité de cette dernière déclaration dépend de la définition que nous donnons au terme *humain* » (1999, 2). On ne s'étonnera donc pas de voir Minsky cosigner un roman SF, *The Turing Option* (1992), dans lequel il décrit les merveilles d'une IA nouvellement inventée (et de la convergence en général) et surtout de son inventeur, augmenté et transcendé par la technologie. Le plus important pour les transhumanistes n'est donc pas tant le robot ou l'intelligence artificielle en tant que telle, mais la façon dont ces derniers vont fusionner avec l'être humain, dans sa vie quotidienne mais surtout dans sa chair même, conduisant à la redéfinition du terme « être humain ». Pour la philosophie transhumaniste, le plus important n'est donc pas tant l'Autre artificiel que l'artificialisation de la vie et de l'homme. Plus que le robot ou l'androïde, c'est donc le cyborg, c'est-à-dire un être humain transformé et augmenté

par la technologie, qui est au centre de l'imaginaire transhumaniste et extropien. C'est pourquoi cette figure (qui est également au centre du rapport de la NSF) est au centre de notre 2<sup>e</sup> partie, tandis que les figures du robot et de l'androïde y sont plus périphériques, et seront surtout étudiées sous l'angle de leur impact spécifique sur la vie et la « condition humaine ».

Un rêve transhumaniste voisin tient au projet d'*uploading*, qui consisterait dans « le fait de scanner un cerveau humain (ce que l'on pourra faire au début du siècle prochain) et en substance copier ses circuits neuronaux dans un ordinateur neuronal (un ordinateur simulant un nombre énorme de neurones humaines) de capacité suffisante », ce que Kurzweil notamment appelle le « reverse engineering » (1999, 3). Le scan pourrait de même être permis par le remplacement progressif de tous les neurones du cerveau par des nanobots neuronaux. L'individu pourrait alors être à nouveau augmenté et rendu immortel, ou connaître comme une sorte de 'transmigration' de sa conscience, après la mort de son corps, les nanobots neuronaux étant transféré dans un nouveau corps (un androïde, un clone, etc.) ou sur un 'disque dur', où il pourrait d'ailleurs vivre dans une simulation de la réalité, qu'on appelle le plus fréquemment la « réalité virtuelle ». Comme souvent depuis l'apparition du paradigme cybernétique, l'homme tend donc à se mettre en scène comme fusionnant avec la machine et ses créations artificielles : l'androïde devient cyborg, l'IA devient une conscience téléchargée, etc. L'imaginaire transhumaniste insiste donc bien sur la transformation de l'être humain plutôt que sur le rêve de le remplacer par les machines ; l'homme transformé en machine, plutôt que l'homme remplacé par la machine.

Les nano- et biotechnologies peuvent donc « permettre à nos esprits de se renouveler et transformer nos corps – une étape elle sans aucun parallèle » (21 ; cf. aussi chap. 7, « Engines of Healing »), rappelant les rêves de Bernal ou Shaw :

La technologie permettant de réparer les cellules permettra aux gens de modifier leurs corps de manières allant du trivial à l'incroyable et au bizarre. Ces changements ont peu de limites évidentes. Certaines personnes pourraient abandonner leur forme humaine comme une chenille se transforme pour s'envoler ; d'autres pourraient amener l'humanité vers une nouvelle perfection. D'autres voudront juste soigner leurs verrues, ignoreront les nouveaux papillons et partiront à la pêche (234).

On est bien sûr ici au cœur du projet transhumaniste et de la NSF, et les nanos rejoignent ici le plus explicitement les projets liés à la survenue du posthumain, être non seulement augmenté mais qui délaisse sa forme humaine grâce à l'« amélioration » des gènes humains ou à

l'introduction du bagage génétique issu d'autres espèces animales ou végétales, ou à la création des gènes partiellement ou entièrement synthétiques.

La question transgénique (terme désignant, comme pour le transhumain, un patrimoine génétique modifié) occupe le débat public principalement depuis la deuxième moitié des années quatre vingt-dix et l'introduction des premiers OGM. Ces derniers ont cristallisé les résistances en Europe, là où les Etats-Unis sont restés comparativement passifs devant leur émergence. C'est d'ailleurs l'ombre de cette opposition populaire aux OGM qui plane aujourd'hui au-dessus des nanos, même si le grand public n'a sans doute pas encore tout à fait pris la mesure de ces nouvelles technologies. L'époque voit aussi l'annonce fracassante du clonage du premier mammifère, la brebis Dolly (le clonage a lieu en 1996, l'annonce en janvier 1997), événement qui ouvre la perspective du clonage humain et de l'ingénierie génétique et qui a un impact immédiat sur le cinéma hollywoodien et le corpus (*Alien: Resurrection* et *Gattaca* en 1997, *The 6th Day* en 2000, sorti quelques mois après la conclusion du *Human Genome Project* et y faisant référence dans son générique, cf. 6.1). Une grande partie de la portée eutopique du domaine tient en outre aux cellules souches, ces cellules présentes dans les embryons humains et qui donnent ensuite naissance aux cellules spécialisées et à tous les organes du corps humain – pouvoir recréer artificiellement ces cellules permettrait alors de soigner la plupart des maladies, cultiver des organes, reconstituer les moelles épinières sectionnées, etc.

Comme on l'a vu plus haut, au-delà du rêve de l'homme sinon amélioré, du moins augmenté, les biotechnologies (qui résultent elles-mêmes de la convergence de plusieurs domaines scientifiques distincts, tels que la biologie reproductive et la génétique ; Silver, 17) ouvrent des perspectives sociales vertigineuses. Si l'on fertilise déjà des embryons *in-vitro* (le premier bébé *in-vitro* voit le jour en Angleterre en 1976), si l'on autorise (aux Etats-Unis) les mères porteuses, si l'on permet déjà aux individus de changer de sexe, si le Diagnostic Pré-Implantatoire permet déjà aux couples de pratiquer des avortements 'préventifs' ou de sélectionner parmi une série d'embryons celui dont le profil génétique les satisfait le plus; Silver 233-265), les possibilités devraient bientôt être démultipliées. Il devrait ainsi bientôt être techniquement possible non seulement de sélectionner les gènes d'un futur individu, mais aussi de modifier ces mêmes gènes et de créer des « designer babies » qui correspondraient à des paramètres spécifiques (le sexe, la couleur des yeux ou des cheveux, mais aussi certaines caractéristiques et aptitudes physiques ou cognitives) ; des couples homosexuels devraient



pouvoir engendrer des enfants, des groupes d'individus pourraient eux-mêmes engendrer des enfants par le mélange de leur patrimoine génétique (à partir de quel pourcentage de transmission génétique devra-t-on reconnaître le statut de parent ?), il pourrait devenir possible pour un homme de porter un enfant, pour un individu d'enfanter et d'éduquer son propre clone, etc. (cf. par ex. Silver, 2002, 1-13). Dans le corpus, c'est principalement *Gattaca* qui propose la vision d'une société future bouleversée par le génie génétique.

C'est aussi pour cela que la génétique a jusqu'à présent beaucoup plus cristallisé les passions que les nanotechnologies : son impact social promet d'être beaucoup plus immédiat, explicite et total que les discrètes et invisibles nanos dont le rapport à la vie quotidienne n'est pas encore toujours évident. De telles visions ressemblent à des scénarios de science-fiction devenus réalités, et c'est précisément ce phénomène qui caractérise les sociétés occidentales (post-)modernes depuis le début des années quatre-vingt : l'émergence dans la réalité et le quotidien de l'imaginaire de la SF, la perte d'étanchéité entre la SF et le monde zéro que souligne bien William Gibson<sup>43</sup>. Si les années quatre-vingt inaugurent ce phénomène par leur 'technologisation' du quotidien (cf. *infra*), les années quatre-vingt-dix continuent dans cette lancée en actualisant le clonage et le génie génétique.

- *Une technologie verte et à échelle (post-)humaine*

La vision de Drexler est également notable en cela que, écrivant dans les années quatre-vingt, il y prend en compte les critiques et peurs relatives aux précédentes technologies, notamment atomiques et génétiques, et promet surtout d'échapper au conformisme et au statisme de l'utopie humaniste traditionnelle :

Une technologie en progrès ne doit pas nécessairement pousser le monde vers un moule unique. De nombreuses personnes craignaient autrefois que des machines et des organisations de plus en plus grosses domineraient notre avenir, écrasant la diversité et le libre-arbitre. [...] Mais les machines puantes et métalliques et les énormes bureaucraties commencent déjà à être dépassées face aux microcircuits, aux biotechnologies and aux organisations fluides. (232)<sup>44</sup>

Ici Drexler fait l'apologie du petit (post-)moderne face au gros et à l'immense caractéristique de la révolution industrielle et du *Machine Age*. La technologie et l'organisation des

---

<sup>43</sup> <<http://www.reuters.com/article/2007/08/07/us-books-authors-gibson-idUSN2535896520070807>>, dernier accès le 30/04/2011.

<sup>44</sup> Et comme Haldane ou Huxley avant lui, et de nombreux transhumanistes aujourd'hui, Drexler reconnaît explicitement les risques liés aux nanos (cf. la troisième partie de son livre, « Dangers and Hopes »).

entreprises et des administrations promettent à l'avenir d'être beaucoup plus souple et fluide grâce aux avancées technologiques contemporaines, respectant bien plus la personne humaine et les valeurs démocratiques. On est alors en plein boom de la Silicon Valley et des nouvelles valeurs entrepreneuriales et managériales californiennes, héritées de la contre-culture, où les relations hiérarchiques notamment sont représentées comme beaucoup plus souples et décentralisées, notamment dans les entreprises *high-tech* comme Apple (cf. *infra*).

Ces modifications s'inscrivent également dans le sillage de l'économiste E.F. Schumacher et son ouvrage *Small is Beautiful: Economics As If People Mattered* (1973), typique de son époque et qui fait l'apologie d'une technologie à échelle humaine, met en avant une certaine forme de décentralisation et insiste sur la protection de l'environnement. Drexler ne manque pas de citer Schumacher :

Schumacher [...] a écrit : « Je n'ai aucun doute qu'il est possible de donner une nouvelle direction à la technologie, une direction qui la ramènera aux véritables besoins de l'homme, ce qui signifie aussi : *la véritable taille de l'homme*. L'homme est petit, et donc le petit est magnifique ». Schumacher ne parlait pas de la nanotechnologie, mais une telle technologie pourrait-elle faire partie d'une vie plus simple à échelle humaine ? (235)

La petitesse des nanos semble donc parfaitement correspondre à la nouvelle vision. Les nanotechnologies promettent d'être bien plus respectueuses du milieu naturel, donnant naissance à l'image de 'technologies vertes', ou « technologies douces » comme on les appelle souvent aujourd'hui, l'« écotechnologie » mise en avant par Drexler mais aussi Al Gore dès 1992 (Browaeys, 17). Ces technologies sont esthétiques, propres, élégantes, n'émettent aucune fumée ni bruit et sont en parfaite harmonie avec l'homme et l'environnement, telles les mystérieuses usines d'un Morris ou la représentation classique de la technologie dans l'imagerie publicitaire. La possibilité de créer synthétiquement du bois devrait par exemple stopper tout effet de déforestation, et plus généralement la plupart des dégradations de l'environnement. Les matières premières telle le pétrole seront obsolètes, et les nanos devraient qui plus est permettre de nettoyer l'air du dioxyde de carbone qui s'y est accumulé durant le XXe siècle, de restaurer la couche d'ozone et inverser le réchauffement climatique, repoussant le niveau des mers et restaurant les écosystèmes (1991, 30, 181-198). Les dégâts causés par la technologie et la Révolution Industrielle pourront donc être réparés grâce à une technologie sublimée. Si les dégâts ont été causés par la technologie moderne, industrielle, alors la réparation sera le fait d'une technologie postmoderne, celle de l'âge de l'information, de l'écologie et des technologies NBIC inauguré dans les années quatre-vingt.

La convergence concerne donc autant les quatre grands domaines technologiques que la nouvelle sensibilité écologique et sociale héritée de la contre-culture. Comme l'écrit Drexler,

La technologie-telle-que-nous-la-connaissons est issue de l'industrie, de la manufacture et de l'ingénierie chimique. L'industrie-telle-que-nous-la-connaissons prend des éléments de la nature – le minerai des montagnes, les arbres de la forêt – et les force à adopter des formes que quelqu'un considère comme utile. Ces processus sont grossiers, basés sur la coupe, l'émulsion, la cuisson, la pulvérisation, la gravure, le broyage, etc. Les arbres, eux, ne sont pas grossiers. Pour fabriquer du bois et des feuilles [...] ils concentrent l'énergie solaire en utilisant des systèmes électroniques moléculaires, les centres de réaction de photosynthèse des chloroplastes. [...] Ils font tout cela sans bruit, chaleur, fumées toxiques ou labeur humain, et ils aspirent les gaz polluants dans le même temps. Vu sous cet angle, les arbres sont de la haute technologie, pas les puces informatiques et les fusées. (1991, 19)

Pour ce qui est des biotechnologies, le clonage devrait quant à lui permettre de sauver des espèces en voie de disparition, voire de recréer des espèces disparues (possibilité exploitée dans *Jurassic Park* ; 1991, 31-32, 225). Le moteur de fusée dont Drexler décrit l'élaboration n'est donc pas vulgairement construit pièces par pièces mais « cultivé » dans une « cuve »<sup>45</sup> : « les forestiers pourraient de même, si on leur donne les « graines » d'assembleur adéquates, faire pousser des vaisseaux spatiaux à partir du sol, de l'air et des rayons du soleil », permettant de « remplacer les usines et leurs fumées par des systèmes aussi propres que les forêts » (63 ; cf. aussi Drexler, 1991, chap. 9, « Restoring the Environment »). Quant au Tiers-Monde, une technologie aussi bon marché et simple à utiliser devrait lui permettre de pouvoir enfin décoller économiquement et avoir accès à l'information et la culture, grâce également aux « superordinateurs » et l'accès à Internet immensément facilité par les nanos (1991, 29). Si 'l'informatique de proximité' et Internet révolutionnent le monde depuis les années quatre-vingt, les nanos devraient ainsi permettre d'étendre et d'approfondir encore cette révolution. La convergence entre nano et information permettrait ainsi la sublimation du monde.

Les anciennes technologies ont créé des systèmes monumentaux, hyper-centralisés et parfois déshumanisants, ainsi que des machines « stupides » et polluantes « rallongeant la vie et créant de la richesse, mais à un prix que certains considèrent comme trop élevé » (1986, 235). La nano, elle, « offrira de nouvelles possibilités » : « elles accompliront tout ceci sans bureaucraties ou immenses usines. De petites communautés autonomes pourront en

---

<sup>45</sup> «Imagine this approach being used to “grow” a large rocket engine, working inside a vat in an industrial plant” (60). La machine finalement construite, loin d'arborer des coutures et des boulons, « est un objet sans couture, telle une pierre précieuse », qui « diffracte la lumière, produisant une iridescence multiforme telle celle d'une opale de feu ». « Tapez dessus, et elle résonne à une fréquence étonnamment haute pour sa taille », etc. (62).

bénéficier » (ibid.) Plus encore : « Un des tests du degré de liberté qu'une technologie offre est de savoir si elle permet aux gens de retourner à un mode de vie primitif. La technologie moderne échoue à ce test ; la technologie moléculaire le réussit » (ibid.). La nano permettra donc de réconcilier enfin la technologie et le mode de vie bucolique, permettant l'avènement du « middle landscape » cher au XIXe siècle. Des communautés pourront parfaitement choisir de retourner à un mode de vie plus simple tout en bénéficiant de l'aide discrète de la technologie. Il sera alors intéressant de comparer cette 'utopie ultime' avec des visions très similaires proposées par des films du corpus, principalement *Star Trek: Insurrection* et *Wall-e*.

On voit donc émerger ici ce qui est bien comme une troisième époque dans l'histoire des perceptions et des représentations de la technologie : après l'apologie et la critique antithétique, survient comme la synthèse des deux précédentes époques, la tentative de réconcilier les deux visions en une représentation qui tiendrait à la fois des deux pôles historiques mais réussirait à dépasser l'antagonisme pour sa propre version d'un progrès technologique posthumaniste et, voudrait-on, post-idéologique. L'idée d'un dépassement du passé, des idéologies, de l'humain et de l'humanisme et finalement de l'histoire elle-même, très populaire dans les années quatre vingt-dix après la fin de la Guerre Froide, s'appuie donc sur une sorte de 'récupération' de la technologie, de détournement de celle-ci des mains du « complexe militaro-industriel » pour les remettre à l'individu et dont est symbolique l'arrivée du PC (cf. *infra*). La « technologie moléculaire » pourrait venir « remplacer la technologie moderne », technologie postmoderne décentralisatrice et donc éminemment démocratique (Drexler, 1991, 18). Un marqueur très clair de cette troisième époque est également le volontarisme des extropiens pour reconnaître les dangers inhérents à la technologie et le besoin de « dompter » celle-ci (« tamed technology », Drexler, 1986, 237). « Notre problème aujourd'hui n'est pas de planifier ou de construire des utopies mais de saisir la chance d'essayer » (id., 237).

Il n'est alors pas étonnant de voir Stewart Brand, le fondateur du *Whole Earth Catalog* en 1968, véritable institution de l'écologisme naissant et de la contre-culture, déclarer son soutien au projet de Drexler dans son avant-propos au deuxième ouvrage de ce dernier, *Unbounding The Future* (1991). Parlant du catalogue, Brand écrit : « Dans cette enclave d'environnementalisme et de sauveurs du monde un de nos gros mots était techno-solution (« technofix »). [...] Mais certaines techno-solutions [...] pouvaient changer la perspective

humaine d'une façon positive. Les ordinateurs personnels donnaient le pouvoir aux individus et érodaient le contrôle centralisé des technologies de communication » (6). Le soutien de Brand est d'autant plus intéressant qu'il souligne les liens étroits entretenus par l'extropisme avec la contre-culture des années soixante et soixante-dix, dont de nombreux représentants sont issus.

En réalité c'est toute une partie de la contre-culture qui donne naissance au transhumanisme actuel, comme le montre bien Rémi Sussan dans son livre éponyme sur « les utopies posthumaines », où il chronique « le passage de la contre-culture hippie à l'idéologie californienne » (Sussan, 143). Cette transition s'opère notamment par l'intermédiaire des deux grandes figures de la « contre-culture technologique » que sont Stewart Brand et Timothy Leary et leur intérêt commun pour la société L5, fondée en 1975 et œuvrant pour la colonisation de l'espace (id., 88 et *passim*). Sussan voit en elle « le noyau » autour duquel se développe le transhumanisme (id., 63-112, 150). L'idéologie californienne en question est décrite par Richard Barbrook et Andy Cameron dans leur essai *The Californian Ideology* (1995), dans lequel ils dénoncent « la fusion bizarre entre la culture bohémienne de San Francisco et les industries *high-tech* de la Silicon Valley » en une idéologie qui « combine l'esprit insouciant des hippies et le zèle entrepreneurial des yuppies ». Cette fusion contre-nature a pu s'opérer « grâce à une foie profonde dans le potentiel émancipatoire des nouvelles technologies de l'information. Dans l'utopie digitale, tout le monde sera branché et riche ». Face aux hippies qui « rejetaient le progrès scientifique comme un faux Dieu et [prônaient] le retour à la nature », d'autres, influencés notamment par la pensée et le déterminisme technologique de McLuhan, « pensaient que le progrès technologique transformerait inévitablement leurs principes libertaires en réalité sociale ». L'avènement des ordinateurs personnels et de l'Internet leur apparaîtra alors comme la concrétisation du village planétaire électronique et l'avènement d'« une nouvelle 'démocratie jeffersonienne' où tous les individus pourraient s'exprimer librement dans le cyberspace ».

Comme on vient néanmoins de le voir, l'écologisme ne disparaît pas pour autant des projets et de l'imaginaire des techno-utopistes issus de la contre-culture californienne, même si la SF féministe des années soixante-dix et quatre-vingt montre bien que la technologie peut bien encore être présentée comme l'ennemi de la nature et du naturel<sup>46</sup>. On a vu que tout en se

---

<sup>46</sup> On comprend mieux alors le soutien de nombreux grands entrepreneurs californiens (les fondateurs et CEO de Microsoft, Apple, Google, Sun, etc., en particulier les entreprises fondées à partir des années soixante-dix et quatre-vingt par la génération du baby-boom) aux projets de colonisation de l'espace ou à l'entreprise

réclamant de l'utopisme Drexler récuse l'ancien modèle statique et conformiste. L'utopie technologique drexlerienne sera « un futur ouvert marqué par la liberté, la diversité et la paix. Ménageant de l'espace pour la poursuite de rêves distincts, un futur ouvert qui pourra correspondre à des gens hétérogènes ». On a vu également dans les citations précédentes qu'il envisageait les différentes voies que pourraient choisir d'emprunter les individus, notamment par rapport aux modifications de leurs corps. En cela Drexler est encore parfaitement représentatif des transhumanistes et extropiens, qui prônent une liberté individuelle quasi-totale dans le domaine du contrôle de son propre corps, reflétant ainsi l'idéologie libertaire qui est historiquement la leur.

Tout au long de son ouvrage, Drexler emploie ainsi très souvent les termes de « liberté », « choix », « ouvert » contrastant son modèle utopique avec l'ancien mais aussi avec les limitations actuelles, l'absence d'une *réelle* liberté à l'heure actuelle. Et si le projet, la promesse démocratique doit finalement être réalisée, pour Drexler et les autres extropiens, ce sera grâce à la technologie, à la nanotechnologie et à la convergence NBIC. Le projet extropien, posthumaniste se distingue ainsi d'un projet humaniste assimilé au conformisme et à l'Etatisme, tandis que la technologie est à nouveau assimilée à un supplément de liberté, comme au XIXe siècle. Si les Lumières puis les autorités tout au long du XIXe avaient pu assimiler les machines industrielles et les nouvelles inventions à la liberté et à la démocratie, au génie national et à la mission eschatologique de la nation, les technologies NBIC peuvent donc à leur tour être associées à plus de liberté, plus de démocratie (la *vraie* liberté, la *vraie* démocratie), ainsi qu'à une eschatologie utopiste comme on va le voir ci-dessous, bien que la dimension patriotique ou nationaliste est sans doute beaucoup moins forte aujourd'hui qu'au XIXe.

Le paradoxe est donc que les NBIC, et plus particulièrement les nanos, sont également associées dans l'esprit de nombreuses personnes au contraire à un développement anti-démocratique, créant plus de pouvoirs et de contrôles dans les mains des gouvernements, des armées et des multinationales. « On constate que la démocratie technique est mise à l'épreuve

---

transhumaniste, ainsi que la rhétorique techno-utopiste typique d'un Steve Jobs par exemple (cf. note 27 ; cf. aussi note 48). Les sièges de nombreuses entreprises *high-tech* d'informatique ou de bio- ou de nanotechnologies, des *think-tanks* technologistes (tel que le *Foresight Institute* pro-nano de Drexler) et les activités de nombreux transhumanistes (le *Singularity Institute*, la *Singularity University*) se situent dans ou près de la Silicon Valley. Stanford University a d'ailleurs accueilli le premier sommet annuel organisé autour de l'idée de Singularité en 2006 (<<http://www.singularitysummit.com/>>, dernier accès le 14/03/2010). A nouveau le transhumanisme est loin d'être un mouvement alternatif ou périphérique, même si les 'encartés' du mouvement sont peu nombreux (environ 6000 dans le monde d'après le site officiel de l'organisation, <<http://humanityplus.org/about/>>, dernier accès le 24/04/2011).

avec les nanotechnologies. Car ces dernières posent des problèmes redoutables d'amplification des risques, de perte de maîtrise (émergence de propriétés, délégation aux machines) et de mutation de l'espèce humaine » (Browayes, 13). On verra ce débat fréquemment reflété dans le corpus dans l'opposition entre les technologistes et leurs adversaires 'technophobes'.

- *Extropistes vs. Entropistes*

Drexler, comme de nombreux transhumanistes et extropiens, est également redevable des années soixante-dix et des théories et débats économiques qui y surgissent dans la mesure où il s'inscrit dans le débat qui opposent, jusqu'à aujourd'hui, ceux qu'on appelle parfois les « Boomsters » et les « Doomsters » (Tierney). Les premiers, comme Etzler avant eux, postulent la probabilité d'une croissance économique et d'un développement général infini, en très grande partie grâce à l'innovation technologique. Les deuxièmes, qui s'inscrivent souvent dans le sillage de Malthus, préviennent des dangers de la surpopulation, de la destruction de l'environnement et de l'épuisement des ressources naturelles sur lesquelles est basée la croissance économique. Cette deuxième tendance est représentée en premier lieu par Paul Ehrlich, qui publie en 1968 *The Population Bomb*, best-seller à l'immense impact (impact manifeste au cinéma, principalement *Soylent Green* en 1973). L'année suivante Ehrlich introduit dans un article éponyme le terme d' « écocatastrophe » et prévient : « La plupart des gens qui vont mourir dans le plus grand cataclysme dans l'histoire de l'homme sont déjà nés » (cité dans Regis, 1997).

Face à lui, Julian Simon, qualifié par Regis notamment d'« économiste de la cornucopée » (Regis, 1997 ; Wilson, 2002). Les titres des ouvrages de Simon sont révélateurs, tel que *It's Getting Better All the Time: 100 Greatest Trends of the Last 100 Years* (2001), la ressource naturelle ultime, sans danger de jamais s'épuiser, étant pour Simon les êtres humains et leur créativité. A la citation fracassante d'Ehrlich, Simon oppose en 1995 la réflexion suivante : « Nous avons actuellement entre nos mains le pouvoir – en pratique ou dans nos bibliothèques – la technologie pour nourrir, habiller et fournir de l'énergie à une population augmentant constamment pendant les 7 prochains milliards d'années » (Simon, 1995). La solution passe pour Simon par l'énergie nucléaire et à des biotechnologies permettant de créer artificiellement des ressources jusqu'à présent strictement naturelles, ainsi que grâce à la nature démocratique des sociétés occidentales et à leur libéralisme économique.

Le débat inauguré par Ehrlich et Simon est toujours d'actualité aujourd'hui<sup>47</sup>, et trouve de nombreux échos dans les médias technologistes, principalement la revue *Wired*, basée à San Francisco, qui depuis son lancement en 1993 est devenue comme l'un des principaux véhicules et porte-voix de « l'idéologie californienne » et l'imaginaire techno-utopiste (y compris en accordant une grande place au cinéma de science-fiction hollywoodien). *Wired*, tout comme le magazine grand-public du transhumanisme, *H +*, aime particulièrement à décrire et faire la publicité de gadgets en tous genres, les reliant souvent à des ouvrages et des auteurs SF. Comme l'écrit Keith White, « *Wired* est le visage branché de la technologie, l'apologue volontariste du nouveau capitalisme de l'information, qui parle au monde dans le style favori du cadre postmoderne, avec un détachement chaotique et en parlant de pseudo-révolution ». Comme le remarque White dans l'article très critique qu'il consacre au magazine, *Wired* contribue largement à modifier l'image de l'icône centrale de l'utopisme technologique des années quatre-vingt et quatre vingt-dix, l'ordinateur, du monstre froid et impersonnel typique de la Guerre froide et des films de l'époque en une version ensoleillée et souriante, dont le Macintosh d'Apple est l'emblème le plus célèbre<sup>48</sup>.

---

<sup>47</sup>Cf. Paul Kedrosky, <<http://www.bloomberg.com/blogs/paul-kedrosky/2010/12/scientists-are-now-cornucopian-economists-1.html>>, qui renvoie à deux articles parus tous deux le 26/12/2010 dans le *New York Times* ; le premier date est signé Paul Krugman, prix Nobel d'économie 2008, qui signe un article intitulé *The Finite World* ; le second, signé par le scientifique John Tierney, ami de Simon, *Economic Optimism? Yes, I'll Take That Bet*. Cf. aussi Tierney, *Doomsayers Beware, A Bright Future Beckons*, NY Times, 17/05/2010. Derniers accès le 20/03/2011. Cf. aussi le *feature article*, très remarqué à l'époque, de Peter Schwartz et Peter Leyden, *The Long Boom: A History of the Future, 1980 – 2020*, paru en 1997 dans *Wired*, qui associe les innovations technologiques, principalement l'informatique, avec la « Nouvelle Economie » et le libéralisme économique (via l'ouverture des frontières et un commerce mondial 'libre') comme facteur X de l'utopie future : « Ces deux méta-tendances – des changements technologiques fondamentaux et un nouvel éthos d'ouverture – transformeront notre monde en l'amorce d'une civilisation mondiale, une nouvelle civilisation des civilisations, qui fleurira en même temps que le siècle à venir ». Ils développèrent ensuite leur vision techno-utopiste dans le livre éponyme paru en 1999, dans lequel ils annoncent une « transition millénaire » vers l'utopie technologique du XXI<sup>e</sup> siècle (37). Technologique, l'utopisme ici est bien aussi économique et libéral, rêvant d'un capitalisme qui, grâce à l'innovation, ne sera plus qu'un long boom débarrassé des 'bust' et des crises économiques cycliques qui l'ont caractérisé jusqu'ici.

<sup>48</sup> Comme le remarque encore White, le célèbre spot publicitaire du tout premier Macintosh, commercialisé en janvier 1984, est symbolique de cette volonté de briser l'ancienne image de l'ordinateur : diffusé aux cinquante millions de spectateurs du Super-Bowl, il représente un monde en noir et blanc, oppressant et fascinant, où des individus, identiques les uns aux autres (des clones ?), marchent en cadence telle une armée, écoutant hypnotisés leur leader les haranguer. Une athlète, représentée en couleur, surgit alors (les J.O. de Los Angeles, boycottés par les nations soviétiques, ne sont pas loin) et lance une masse qui vient briser l'écran et (sans doute) transformer ce monde dystopique en une démocratie en couleur. Une voix-off explique alors que grâce au Macintosh, « vous verrez pourquoi 1984 ne ressemblera pas à « 1984 » ». On cherche donc à représenter et célébrer le passage de l'industrialisme et de l'Age des Machines gris et oppressant (en les associant implicitement au fascisme et au communisme) à l'ère postindustrielle et (selon la rhétorique de l'époque) postmoderne, assimilant implicitement le vieil IBM à une époque et à une idéologie dépassée, ce qui était le message inlassablement défendue à l'époque par Steve Jobs (Scott). Face aux *International Business Machines* (qualifiés de « Dark Vader du monde digital » par *Rolling Stone Magazine* cette même année ; cité dans Scott, 70), l'impertinente pomme d'Apple, symbole du savoir interdit dans lequel l'homme a pourtant croqué, pour son plus grand bonheur. Le spot fut réalisé par Ridley Scott, peu après que celui-ci ait achevé la mise en scène de *Blade Runner*.



*Wired* est ainsi emblématique de ce mouvement qui s’amorce au début des années quatre-vingt avec l’émergence du premier ordinateur personnel en 1981, les premiers jeux vidéos et le cinéma hyper-technologique qui s’exprime dans la SF hollywoodienne : un nouveau rapport s’établit avec une technologie représentée comme libératoire plutôt qu’oppressive, démocratique plutôt que totalitaire, individualiste plutôt qu’étatique, etc. Si les technologies en question ont changé, on en revient donc en grande partie au discours technologiste américain traditionnel identifié au premier chapitre, même si l’impact de la contre-culture continue de se faire sentir. On est bien entré dans une nouvelle époque.

Les technologistes de *Wired* et les transhumanistes aiment enfin souvent à mentionner dans leurs écrits leurs opposants, les « néo-luddites » ou « bio-luddites » conservateurs. Ils peuvent alors mettre en scène l’opposition obscurantiste de l’opposition réactionnaire et obscurantiste (comme chez les auteurs Campbelliens), y assimilant leurs principaux critiques outre-Atlantique (Jeremy Rifkin, Francis Fukuyama, Leon Kass, notamment). Une deuxième voie consiste en leur fréquente mise en scène de l’auto-évolution et la sublimation de la partie progressiste de l’humanité, tandis que l’autre partie conservatrice en reste au stade humain initial (cf. par exemple Silver, 2002), confrontation qu’on peut notamment observer dans *Surrogates* et *Star Trek: Insurrection*. La mise en scène des deux factions opposées est extrêmement fréquente à Hollywood et dans le corpus, et il sera intéressant d’étudier la représentation qui y est faite des « néo-luddites ».

- *L’intelligence artificielle (IA) et la Singularité*

Si le clonage et le génie génétique, dérivant de l’eugénisme, sont au cœur de l’imaginaire des premiers transhumanistes, l’intelligence artificielle a également pris une place considérable dans cet imaginaire depuis les années soixante et la médiatisation des premiers superordinateurs. Se popularise alors une idée, certes déjà présente en SF, qu’une sorte de machine ultime pourrait atteindre, premièrement, une intelligence et un savoir hyper-encyclopédique lui permettant de résoudre n’importe quel problème scientifique ou social et pourra ainsi administrer l’avenir de l’humanité et instaurer la techno-utopie (figure et trope typique de l’œuvre d’Asimov). C’est cette vision qui est attaquée par la *New Wave* et le cinéma hollywoodien à partir des années soixante comme on l’a vu. Deuxièmement, si cette IA devrait atteindre l’intelligence ultime elle devrait aussi atteindre la conscience et devenir une entité à part entière (selon la vision classique du cogito où l’intelligence ‘humaniste’ – logique, rationaliste, hypothético-déductive, etc.- semble comme équivaloir à la conscience).

On retrouve ici en partie la figure du robot et de l'androïde, néanmoins le terme IA désigne la plupart du temps une sorte de conscience plus ou moins désincarnée ou reposant dans la machinerie d'un immense superordinateur et représentée par exemple par un œil unique (e.g., HAL dans *2001*).

Kurzweil tient beaucoup à cette figure, se mettant en scène discutant philosophie avec elle dans ses différents ouvrages de futurologie ainsi que dans son docu-fiction de cinéma, *The Singularity is Near* (2010). Il y est mis en scène inventant une IA, Ramona (on verra dans le corpus que le sexe des IAs peut varier de façon signifiante) à qui l'on refuse injustement le statut de personne mais qui sauve tout de même l'humanité d'une menace liée à la nanotechnologie.... L'IA tient donc autant du pôle Information des NBIC que du pôle Cognition, qui cherche à comprendre le fonctionnement de l'esprit et de la cognition humaine, soit pour l'améliorer (l'homme augmenté) soit pour l'émuler (l'IA). Elle peut aussi résulter du progrès des nanos, puisque « la nanotechnologie [...] peut aider à faire émerger l'esprit dans les machines – une étape sans parallèle depuis qu'il a émergé chez les primates » (Drexler, 1986, 21).

Surtout, les autres pôles devraient être sublimés par l'émergence de la première IA, puisque celle-ci, du fait de ses capacités cérébrales décuplées, devrait pouvoir faire avancer la recherche à un rythme littéralement inhumain, perçant enfin tous les secrets qui résistent encore à l'humanité et changeant ainsi la face du monde et de l'univers. C'est ce que les transhumanistes (notamment) appellent la Singularité, un événement ponctuel, soudain et plus ou moins inattendu qui changera à jamais le cours de l'histoire humaine. Irving John Good, mathématicien britannique, collègue d'Alan Turing (l'un des 'pères' de l'informatique et grand théoricien de l'IA, cité dans *Blade Runner*) et consultant (avec notamment Minsky<sup>49</sup>) sur *2001*, est l'un des premiers à théoriser cet événement proprement téléologique en 1964 : « La survie de l'homme dépend de la construction rapide d'une machine ultra-intelligente », basée sur le modèle neuronal humain :

Définissons une machine ultra-intelligente comme une machine qui peut surpasser de loin toutes les activités intellectuelles de l'homme le plus intelligent. Puisque l'élaboration de machines est justement une de ces activités, une machine ultra-intelligente pourrait donc élaborer des machines qui lui seraient supérieures ; il y aurait alors une « explosion d'intelligence », et l'intelligence de l'homme serait de loin distancée. La première machine ultra-intelligente est donc la dernière invention que l'homme a jamais besoin de

---

<sup>49</sup> <<http://www.nytimes.com/keyword/marvin-minsky>>, dernière consultation le 01/04/201.

réaliser, du moment que la machine est suffisamment docile pour nous dire comment la garder sous contrôle. Il est curieux que ce fait soit si rarement souligné en dehors de la science-fiction. (Good, pas de pagination)

Le concept est repris et détaillé en 1993 par Vernor Vinge, professeur de mathématiques, informaticien et romancier SF, dans une communication donnée à l'occasion d'un symposium organisé par la NASA (donc loin des cercles plus ou moins obscurs des conventions SF par exemple), *The Coming Technological Singularity*. Constatant l'accélération exponentielle du progrès technologique devrait bientôt provoquer

un changement comparable à l'émergence de la vie humaine sur Terre. La cause spécifique de ce changement est la création imminente par la technologie d'entités dotée d'une intelligence bien plus grande que celle des hommes [...]. Du point de vue humain ce changement renversera toutes les règles existant à ce jour, peut-être en un clin d'œil, un décollage exponentiel sans aucun espoir d'être contrôlé. [...] Un point dans le temps où nos anciens modèles doivent être abandonnés et une nouvelle réalité a cours. (pas de pagination)

Il existe, y compris pour Vinge, d'autres voies vers la « superhumanité » et la « posthumanité », si l'IA (Intelligence Artificielle) peut aussi être accompagnée de l'AI (l'Amplification de l'Intelligence), les interfaces neuronales, etc., tandis que l'on peut voir la fabrication du premier assembleur moléculaire de Drexler comme un autre de ces événements décisifs. Vinge et les transhumanistes voient ainsi clairement l'avènement d'une fin de l'histoire utopique, correspondant « à de nombreux de nos rêves les plus heureux : un temps éternel, où nous pouvons vraiment apprendre à nous connaître et percer les mystères les plus profonds ». Et s'il est vrai qu'un tel développement peut mener à des développements cauchemardesques comme le reconnaît Vinge, il pense quant à lui que « la nouvelle ère sera tout simplement trop différente pour correspondre au cadre classique du bien et du mal<sup>50</sup> ». L'utopie est donc non seulement cinétique pour les transhumanistes, mais est en plus caractérisée par une progression exponentielle, vertigineuse, littéralement inhumaine. On voit alors transparaître une sorte d'ivresse de la vitesse (déjà caractéristique du futurisme en son temps), où le manque de contrôle, loin de provoquer l'inquiétude ou la panique, stimule

---

<sup>50</sup> On aura beau souligner la différence essentielle entre la philosophie nietzschéenne et le matérialisme et l'utilitarisme transhumaniste, il n'en reste pas moins vrai qu'on ne peut jamais bien longtemps éviter de penser à Nietzsche en lisant les écrits transhumanistes. Qu'elle soit spirituelle ou technologique, la mystique de la transcendance des valeurs du quotidien et de la condition humaine anime les deux philosophies. Si la technologie est éminemment matérialiste, elle n'en véhicule pas moins un ensemble de valeurs et de rêves qu'on peut assimiler à une mystique et attribuer *in fine* à cette vision cinétique et posthumaniste de la condition et de la nature humaine qui se cristallise au XIXe siècle et dont la SF est l'expression paradigmatique (cf. note 14). Le matérialisme des transhumanistes est donc fortement à relativiser (cf. note 51).

l'imagination et l'excitation. C'est ce que Jean-Pierre Dupuy qualifie de « principe d'immaîtrise » :

[...] la technologie qui se profile à l'horizon, par « convergence » de toutes les disciplines, vise précisément à l'immaîtrise. L'ingénieur de demain ne sera pas un apprenti sorcier par négligence ou incompetence, mais par finalité. [...] Ses succès se mesureront plus à l'aune de créations qui le surprendront lui-même que par la conformité de ses réalisations à des cahiers des charges préétablis » (cité dans Besnier, 194-195).

Dans une société devenue profondément méfiante à l'égard des autorités étatiques, militaires et économiques, la perspective de voir la technologie échapper au contrôle du Pouvoir et répondre à sa propre logique peut donc apparaître comme séduisante, voire sublime, à la fois dangereuse et fascinante. C'est là aussi qu'on voit bien apparaître cette « mystique de la technologie » que nous essayons de mettre en lumière depuis le 1<sup>er</sup> chapitre et qui donne un sens détourné mais parfaitement (post-)moderne au *deus ex machina* classique<sup>51</sup>.

Une dernière caractéristique de la Singularité est son imminence ; elle doit se produire « dans notre durée de vie probable et celle de nos familles », comme l'écrit Drexler, demain, peut-être aujourd'hui (1986, 17). Ainsi que l'écrit Rémi Sussan : « On touche là de plus en plus à la théologie. [...] Les critiques du posthumain n'ont pas manqué de voir une espérance de type religieux dans ce désir de transcender la matière pour accéder, à l'instar de leurs prédécesseurs chrétiens, à un monde virtuel de pure lumière et d'esprit » (169)<sup>52</sup>.

On voit donc comment l'imaginaire transhumaniste rappelle les premiers technoutopismes et l'utopisme tout court. Drexler souscrit à l'idée de singularité, écrivant que « Les

---

<sup>51</sup> Si l'« humanisme [...] s'est toujours déclaré soucieux de maîtrise et de conscience de soi », alors cette fascination et envie d'immaîtrise est une autre caractéristique du posthumanisme (Besnier, 194).

<sup>52</sup> Religieux ou mystiques, comme le souligne bien Sussan via son rapprochement du transhumanisme et de la contre-culture technologique via notamment Timothy Leary. Drexler donne une vision extrêmement matérialiste du corpus humain, ne cessant de parler de « la machinerie de la vie » (17 et *passim*), de la « machine moléculaire » (26 et *passim*), assimilant systématiquement les cellules et du corps humain à des machines moléculaires qu'il ne cherche au final qu'à émuler. Tandis que pour Kurzweil, « Le cerveau [...] est la preuve qu'un certain arrangement de matière peut produire l'esprit » (2005, 143). Le corps humain est un « chantier » (« workyard », « construction site », Drexler, 1991, 200) et Drexler met un point d'honneur tout au long de son ouvrage à rejeter l'idée d'une « magie particulière », le fameux « vitalisme » avancé jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle (17). Néanmoins ce matérialisme peut parfaitement s'accompagner d'un imaginaire luxuriant et d'un utopisme assumé. Le matérialisme a ses limites et ne semble pas devoir/pouvoir sérieusement entamer l'imaginaire et l'utopisme contemporain. Du côté religieux on peut relever l'existence de la *Mormon Transhumanist Association*, fondée en 2006, qui identifie la « transfiguration » promise par Joseph Smith avec le futur posthumain (<<http://transfigurism.org/>>, dernier accès le 25/04/2011). Ou encore, en ce qui concerne le mysticisme, l'ouvrage d'Erik Davis, *TechGnosis*, dans lequel, à l'ombre du troisième millénaire/millénium, dans une société baignant dans le « Californisme désormais universel », il tente d'analyser « les impulsions mystiques » qui sous-tendent « l'obsession du monde occidental pour la technologie, en particulier les technologies de la communication », opérant un rapprochement avec la mystique gnostique (3,5).

années à venir vont amener le plus grand tournant dans l'histoire de la vie sur Terre. Guider la vie et la civilisation durant cette transition est la grande mission de notre époque » (239). Si le progrès exponentiel ne peut pas être stoppé, la mission des transhumanistes est à la fois d'être les prophètes du millenium imminent et de prévenir les possibles réactions passéistes parmi la population. Ce « nous » qui revient constamment dans les textes de Drexler sonne alors comme un appel aux personnes éclairées à combattre l'intolérance et l'ignorance en expliquant et en militant dès maintenant, sur Internet, dans les colloques et symposiums, dans les ouvrages de futurologie, de vulgarisation ou de science-fiction, etc. (1986, 238). On retrouve ici *in fine* l'acception prospectiviste, propédeutique et pédagogique de la SF qui était celle de Gernsback et Campbell et qui est souvent celle de la *hard science fiction* aujourd'hui. La différence principale, outre l'imminence du 'grand soir technologique', est que la SF n'est plus seulement (même plus peut-être majoritairement) cantonnée aux pages des *pulps* ou des romans de poche. On voit enfin que le nombre de scénarios SF imaginables à partir de l'imaginaire transhumaniste est immense, posant dans le même temps d'innombrables questions d'ordre éthique ou philosophique, riche en possibilités pour Hollywood. Néanmoins avant de commencer l'étude du corpus, il nous reste à aborder un courant de la SF littéraire qui reflète, avec le transhumanisme, les modifications technologiques, sociales, culturelles et idéologiques qu'apportent les années quatre-vingt, et qui constitue en grande partie le 'chaînon manquant' entre les transhumanistes et Hollywood.

### 3. Les Neuromantiques

Si la science-fiction a un tel impact hors de ses limites traditionnelles, si la SF acquiert une telle importance dans le cinéma des années quatre-vingt et si la technologie devient si familière dans le quotidien de l'Amérique, il semble normal que la SF littéraire porte elle-même la trace de cette familiarité et du nouvel imaginaire techno-utopique. L'un des thèmes centraux des textes SF de l'époque est en effet la fusion homme/machine ; les individus augmentés par des implants biomécaniques et génétiquement modifiés sont dès le début de la décennie omniprésents en SF, et plus particulièrement dans la SF américaine. Si la *New Wave* était essentiellement britannique, la SF cyberpunk est bien dès le départ en très grande partie américaine. Le cyberpunk est révélateur de la perception originale de la technologie dans l'Amérique des années quatre-vingt, une perception parallèle à l'émergence de l'utopisme NBIC et transhumaniste. Le courant cyberpunk est également symptomatique d'une perception et d'une représentation postmoderne de la réalité sociale et culturelle typique

l'époque. Enfin, le cyberpunk a un impact direct sur le corpus, plusieurs films en étant plus ou moins directement redevables. *The Matrix* principalement s'inscrit dans la droite ligne de l'imaginaire de Gibson, comme lui-même le reconnaît (cf. p. 548). Pour toutes ces raisons, il est important de revenir rapidement sur une SF cyberpunk si proche thématiquement et esthétiquement de notre corpus. On peut utiliser pour ce faire comme fil rouge le film *Johnny Mnemonic* (1995), adapté par l'auteur cyberpunk majeur, William Gibson, à partir de sa propre nouvelle.

Si les cyberpunks s'inspirent ouvertement de la *New Wave*, mettant en scène des avenir dystopiques (conflit mondial, pollution, pouvoir oppressant des multinationales) et utilisant un style littéraire beaucoup plus typique de la *New Wave* que de l'âge classique du genre, ils n'entretiennent pas moins un rapport beaucoup plus décomplexé et positif vis-à-vis de la technologie. Loin de dénoncer ses effets néfastes ou son caractère essentiellement aliénant et de mettre en scène des fuites bucoliques ou des sociétés pastorales alternatives comme chez les auteurs féministes, les cyberpunks mettent au contraire en scène des héros qui sont des experts et des passionnés de technologies et qui retournent celles-ci contre un pouvoir politique et économique oppresseur. C'est en partie en cela que les auteurs cyberpunks sont typiques des années quatre-vingt et de la nouvelle « idéologie » : la (nouvelle) technologie, si elle a toujours le potentiel d'asservir et d'opprimer, est pourtant le plus souvent représentée comme libératrice, comme conférant de nouveaux pouvoirs extraordinaires à l'individu.

Le terme cyberpunk est inventé en 1980 par Bruce Bethke pour sa nouvelle du même nom, qui sera finalement publiée en 1983 dans *Amazing Stories*. Mais le terme est popularisé par l'éditeur Gardner Dozois dans un article qu'il consacre à ce mouvement en 1984 pour le Washington Post, *SF in the eighties* (Barron, 73 ; Bould, 217). Parfois également appelé « The Movement », « The Mirrorshades Group » et « The Outlaw Technologists », la fiction des nouveaux auteurs est également parfois qualifiée de « radical hard SF », tant ces auteurs tendent à rappeler, par leur utilisation d'un jargon très pointu et la grande place esthétique que prennent chez eux les technologies, les auteurs de *hard science fiction* (Bould, *ibid.*)<sup>53</sup>. Pourtant les cyberpunks organisent leur propre convergence de la *hard SF* et la *New Wave*, comme le montre le terme même de « cyberpunk » : le « punk », outre qu'il est une de ces

---

<sup>53</sup> Sterling qui se réclame dès le départ, dans son fanzine *Cheap Truth*, de la hard SF : « Nous souhaitons publier plus de fiction qui tire son inspiration de la science, et qui utilise le langage de la science d'une façon créatrice. Elle peut être fantastique, surréaliste, 'illogique', mais pour être de la hard SF radicale elle doit explorer d'une façon ou d'une autre les perspectives ouvertes par la science et la technologie contemporaines » (cité dans Elhefnawy, 13).

antihéros comme l'affectionne traditionnellement la SF, est une des icônes des années soixante-dix, une icône rebelle voire subversive en opposition frontale à l'*establishment*. Mais le punk des années quatre-vingt est aussi un expert informatique, presque plus à l'aise avec les ordinateurs qu'avec les êtres humains, un génie qui réussit en fin de récit à 'libérer l'information' et assure la libération de la techno-humanité, en particulier Internet, même si ses motivations sont ambivalentes et confinent souvent à l'égoïsme voire au nihilisme.

Pour Bruce Sterling, le cyberpunk était « une entreprise généreuse, ouverte, située au niveau de la rue et anarchique, avec une attitude de débrouillardise, une éthique qu'il partageait avec la musique punk des groupes nés dans les garages dans les années soixante-dix » (1991). Toujours pour Sterling, « Le cyberpunk, comme la *New Wave* avant lui, était la voix de la Bohème. Elle venait de l'underground, de l'extérieur, des jeunes pleins d'énergie et abandonnés à eux-mêmes » (ibid.). Il y a ici une tentative de légitimation et même de mythification du cyberpunk, et Sterling, un de ses principaux romanciers, est aussi un de ses principaux apologues. Néanmoins ce point de vue souligne bien à quel point la rue est importante chez les cyberpunks, où des antihéros qui sont souvent de sympathiques délinquants traînent et vivent mille techno-aventures. Les récits cyberpunks se situent souvent dans des sortes de ghettos, des jungles urbaines marquées par la pauvreté, la délinquance et les détritiques omniprésents, où le héros se sent comme un poisson dans l'eau, le reflet imaginaire de ces « contre-cultures urbaines » qui donnent naissance dans les années quatre-vingt au rap ou au hip-hop et qui fascinent les cyberpunks notamment. Surtout, ces quartiers, ces zones franches où une sorte d'anarchie créatrice semble régner, Chiba chez Gibson, « The Raft » dans *Snow Crash* de Stephenson ou même la cité vivotant sur le pont de la « bridge trilogy » de Gibson et qu'on retrouve dans *Johnny Mnemonic*, font office d'hétérotopies urbaines où l'aliénation de la société du futur n'a plus cours, où les criminels en col-blancs sont fatalement vaincus par le délinquant au grand-cœur typique des cyberpunks. Si l'attitude punk peut se lire comme une « stylisation de la révolte » et la « célébration naïve d'incidences de résistance comme une alternative à la praxis révolutionnaire », le cyberpunk de même peut se voir comme la version technologiste et SF de cette révolte alternative, typique des années quatre-vingt et d'un rapport inédit à la technologie comme à la résistance sociale, la société postmoderne (Bould, 218).

On a donc là une alternative claire à la SF féministe, une littérature qui reprend les tropes de décadence urbaine, de pollution systémique et d'hyper-capitalisme aliénant de la *New Wave*

mais qui ne pose pas comme alternative la fin du monde, une eucatastrophe ou la fuite bucolique. Pas d'autre horizon que la cité et la technologie, et c'est uniquement en récupérant celle-ci et en la retournant contre les autorités politiques et surtout économiques que l'individu peut recouvrer la liberté. Comme l'écrit à nouveau Sterling,

La condition humaine peut être modifiée, et sera modifiée, et est en train d'être modifiée ; la seule vraie question est comment, et dans quel but. Cette conviction 'anti-humaniste' du cyberpunk n'est pas juste une pose littéraire destinée à choquer la bourgeoisie, c'est un fait objectif de la culture en cette fin de XXe siècle. Le cyberpunk n'a pas inventé cette situation, il ne fait que la refléter (Sterling, 1991).

Au-delà du cyberpunk, le féminisme lui-même peut être influencé par le nouveau rapport à la technologie qui se dessine dans les années quatre-vingt, comme en témoigne la portée aux nues de la figure du cyborg par la philosophe marxiste et féministe Donna Haraway.

Comme le dit une ligne de la nouvelle *Burning Chrome* de Gibson (1982), « la rue trouve sa propre utilisation aux choses » (« the street finds its own uses for things »), une réflexion emblématique de l'imaginaire cyberpunk, où la réconciliation et l'alliance entre « high tech and low life » promet un dépassement utopique de la condition humaine présente (Gibson, 1987, 186). On insiste alors sur le bricolage, sur ce que l'on peut construire, dans son atelier ou son garage, à partir des déchets de la société consumériste (Boulder, 218-219). On en a l'illustration dans *Johnny Mnemonic* dans le quartier général des rebelles du futur, les LoTeks, qui piratent les retransmissions télévisées afin de dénoncer les agissements des multinationales et du pouvoir. Leur quartier général, que l'on découvre en même temps que Johnny dans le dernier acte, a beau être situé sur un pont brisé et laissé à l'abandon (symbole de l'échec du modernisme, que l'on retrouvera dans *I, Robot*), il n'en abrite pas moins une technologie faite de bric et de broc mais capable de pirater les émissions des réseaux télévisés et le cyberspace. Comme l'indique le texte du prologue du film, les ennemis des multinationales diaboliques du futur sont « les *hackers*, les pirates informatiques, les rebelles médias LoTeks », les protagonistes et héros du film et qu'on retrouvera dans les *Tron* et les *Matrix*. Le pont brisé est également intéressant dans la mesure où il montre, qu'à l'exception possible du cyberspace, il n'existe pas réellement d'utopie dans l'imaginaire cyberpunk mais plutôt une « rue » misérable mais réellement libre, qui recèle le véritable génie créatif et les ressources pour amener la technologie jusqu'à son véritable telos libérateur.

Le cyberpunk s'inscrit dans la droite ligne de la contre-culture technologiste, il n'est donc pas étonnant de voir Stewart Brand être l'auteur en 1984 d'un autre des grands aphorismes de la



sensibilité cyberpunk, « Information wants to be free<sup>54</sup> ». On touche là à une lutte toujours d'actualité, le « hacktivism » qui milite pour la 'libre-circulation' de l'information sur Internet, au cœur du potentiel utopique de ce dernier pour les cyberpunks, pirates Internet et autres sites Wiki. Le *hacker* est le héros cyberpunk paradigmatique, figure à l'ambivalence typique semblant promettre la libération de l'information face aux contrôles et à la marchandisation des multinationales, « la 'noble éthique hackers' des *hackers* du MIT – rendre la technologie accessible à tous ; décentraliser l'information ; créer des codes sources compréhensibles plutôt qu'élégants » (Mizrach). On est alors pas loin de cette « mystique du bottom-up » dont parle Besnier, qui peut faire tant penser aux nanos et à l'idéologie de Drexler qu'à cette idée que la rue peut se réappropriier la technologie et (re)prendre le pouvoir social et culturel exigé par la figure du punk (Besnier, 190). Comme l'écrivent Andrew Murphie et John Potts, dans le cyberpunk « l'interface humain/machine est considérée comme un acquis, le spectre de la techno-peur en est absent. L'enjeu pressant est en fait le contrôle de l'information », les méga-corporations affrontant les héros *hackers* (111). Plutôt que de continuer à s'interroger sur l'éthique de l'interface et de la fusion, les cyberpunks prennent ces phénomènes comme points de départ et mettent bien en scène la lutte pour la 'liberté de l'information' et la victoire des individus et d'une organisation sociale libre du contrôle des multinationales et des gouvernements.

Le *hacker* devient justement une figure importante du cinéma hollywoodien des années quatre-vingt et quatre vingt-dix. Des films comme *WarGames* (1983), *RoboCop 3* (1993) ou *Hackers* (1995) où l'on représente un enfant ou un adolescent, la nouvelle génération « câblée », utilisant un PC pour détourner et subvertir l'autorité sociale. Mais l'informatique y est alors représentée plutôt comme l'instrument moderne de la rébellion traditionnelle de la jeunesse plutôt que comme l'arme de la subversion contre-culturelle. On retrouvera la figure du *hacker* dans le corpus, jusqu'à la sorte d'apothéose du *hacker* altruiste et héroïque dans les *Matrix*, sans doute le film cyberpunk (et contre-culturel ?) par excellence. Mais le lien entre le cyberpunk et le cinéma fonctionne aussi dans l'autre sens, et il est frappant de voir à quel point *Blade Runner*, qui sort la même année que *Burning Chrome* et deux ans avant *Neuromancer*, est proche de l'imaginaire cyberpunk. Les deux partagent notamment la même réutilisation des codes du film noir, utilisant notamment la figure de la femme fatale, ainsi que la même insistance esthétique et thématique sur la corruption et la décadence de la cité et de

---

<sup>54</sup> <<http://www.guardian.co.uk/technology/2010/may/18/information-wants-to-be-free>>, dernier accès le 30/04/2011.

ses autorités, où la ligne séparant policiers et gangsters se brouille, où la (post-)modernité semble comme effacer les anciennes certitudes morales. Comme l'écrit Bould, « La fascination de *Blade Runner* pour les entreprises, les formes de vie posthumaines, la fragmentation de la société en divers groupes identitaires et, surtout, l'architecture rétro-futuriste et l'accrétion des débris typiques de la vie urbaine en font l'évocation visuelle du futur cyberpunk la plus influente » (225)<sup>55</sup>.

Norman Spinrad, un des auteurs américains majeurs de la *New Wave*, caractérise ainsi les auteurs cyberpunks de Neuromantiques (« Neuromantics ») afin de souligner le caractère essentiellement romantique des textes de ces auteurs. Un romantique moderne qui n'a que faire de la fuite bucolique : « l'expression de l'impulsion romantique via des instrumentations *high-tech* est le cœur même du rock'n'roll » (114). Les Neuromantiques sont « des rockeurs qui en sont finalement arrivés à embrasser le monde bien réel créé par la science et la technologie » (ibid.). Les cyberpunks tendent donc à opérer comme la synthèse des précédentes époques et à réconcilier *golden age* et *New Wave* :

La divisions politiques idéologiques des années soixante et du début des années soixante-dix ont obscurci [...] notre perception de la réalité et l'existence même d'un romantisme *high-tech* and d'un 'transcendantalisme du cyborg'. D'un côté, les cheveux longs naturels, le mysticisme oriental, la liberté de mouvement. De l'autre côté, le règne coïncé, puritain, militariste, froidement rationnel de la science, de la technologie et des serviteurs technocratiques de l'Amérique avec un *k*. [...] Les polarisations politiques de l'époque menèrent à l'idée erronée qu'il existait une dichotomie irréconciliable entre les choses de la science et celles de l'esprit, entre la hard science fiction et l'expérimentation stylistique, entre le positivisme logique et la sensibilité de la rue, entre une science fiction basée sur une extrapolation scientifique rigoureuse et une science-fiction basée sur le réalisme psychologique, entre les *hackers* et les hippies, entre la vision scientifique du monde et l'impulsion romantique (Spinrad, 113).

L'opposition est en réalité bien plus ancienne que les conflits socioculturels des années soixante comme on l'a vu, néanmoins Spinrad souligne bien à quel point la SF des années quatre-vingt tend à surmonter les anciennes dichotomies et à opérer comme le troisième temps de synthèse de la « dialectique technologique » qui anime les sociétés occidentales et l'Amérique depuis le XIXe siècle. C'est une telle tendance qui constitue en dernière analyse

---

<sup>55</sup> William Gibson, qui dit avoir fui une séance de *Blade Runner* tant la vision du film était proche de la sienne (Bould, 225 ; Ketterer, 143), cite également parmi ses inspirations le film *Escape from New York* (1981), où l'on retrouve effectivement les tropes du futur décadent, de l'autorité corrompue, de l'hétérotopie salvatrice (qui se révèle être à nouveau une île, cette fois-ci Manhattan elle-même, transformée en immense prison à ciel ouvert où vivent tous les délinquants et criminels de l'Amérique) et de l'antihéros au grand cœur (Gibson, dans McCaffery, 266).

la spécificité des années quatre-vingt et notre motivation première pour commencer le corpus dans les années quatre-vingt : quelle que soit la réalité de cette (utopique ?) synthèse, le rapport de l'Amérique à la technologie, ou du moins les représentations de ce rapport, s'infléchissent visiblement. « Plutôt que d'être porteurs d'une sorte de romantisme du « retour à la nature », ces gens préféraient le désordre urbain de la ville, voyant la technologie non comme l'ennemi, mais comme une arme choisie pour eux. Leurs héros n'étaient pas les hippies de People's Park — au contraire, ils ont choisi comme saints les pionniers de la radio pirate » (Mizrach).

Les auteurs cyberpunks relèvent donc bien de cette « contre-culture technologique » dont parle Sussan, cette poussée vers une critique et une subversion d'ordre technologique et romantique. Comme l'écrit Sterling : « Les changements technosociaux à l'œuvre dans la société contemporaine devaient nécessairement affecter sa contreculture. Le cyberpunk fut l'incarnation littéraire de ce phénomène » (1991). Les technologies typiquement mises en scène par les cyberpunks, notamment le plus célèbre d'entre eux, William Gibson, sont précisément celles qui sont mises en avant par les transhumanistes :

Selon la vision neuromantique de William Gibson, les développements de la cybernétique, des biotechnologies, de la neurochimie, etc., permettent [...] la libération personnelle et l'accomplissement de soi, presque jusqu'à l'apothéose [...]. Dans la trilogie du 'Sprawl' de Gibson [...] la technologie nous permet de devenir ce que l'on désire, de nous réaliser [...] de façon inimaginable pour le technophobe de la contreculture et de la *New Wave* ou pour le romantique blakéen (David G. Mead, cité dans Dunn & Ehrlich, 1993, 140).

C'est ce que Colson & Ruaud appellent « l'aspiration post-humaine du cyberpunk » : « l'esthétique cyberpunk apparaît comme exemplaire dans sa volonté de devancer l'évolution de notre société pour s'interroger sur la post-humanité » (133, 131). Si le thème est pérenne en SF comme on l'a vu, il devient bien omniprésent et systématique chez les cyberpunks, de même que dans le cinéma SF. Comme l'écrit Sterling, « Pour les cyberpunks, [...] la technologie est viscérale. [...] elle est partout, totalement intime. Pas en dehors de nous, mais à côté de nous. Sous notre peau ; souvent, dans nos esprits » (Sterling, 1986<sup>56</sup>).

---

<sup>56</sup> Il faut remarquer ici que le cyberpunk, s'il désigne un courant ou une variété de la SF américaine dynamique dans les années quatre-vingt, n'en désigne pas pour autant un mouvement, malgré les efforts intenses de Sterling dans ce sens, via notamment son « Manifeste Cyberpunk ». Darko Suvin assimile d'ailleurs Sterling aux « expert PR-men » (cité dans Nixon, note 4).

Ce fait est illustré à maintes reprises dans *Johnny Mnemonic*. Johnny lui-même est un « data courier », téléchargeant les données sensibles de ses clients directement dans son cerveau et ayant effacé la plupart de ses souvenirs personnels afin de faire de la place. Un gros plan durant le premier acte nous le montre branchant un câble à l'arrière de son crâne, révélation que Johnny est à sa façon un cyborg. L'autre grand cyborg du film est le « street preacher », un tueur sadique qui dirige la « Church of the Meat Transfiguration » et prêche la venue de la posthumanité. Le Prêcheur a radicalement modifié son corps et tue afin de pouvoir continuellement améliorer et augmenter son corps. Le script et le montage initial incluaient d'ailleurs un sermon du prêcheur, où celui-ci vante les mérites du « posthumain », exposant son corps à sa congrégation comme exemple de la marche à suivre pour atteindre la phase suivante de l'évolution de l'espèce (script, 54 ; Henthorne, 78). Les modifications telles que décrites dans le film sont toutes stigmatisées, pourtant les textes cyberpunks entretiennent en général un rapport plus ambivalent à ces modifications, en faisant le seul moyen de défense d'individus autrement désarmés face aux multinationales et leur arsenal technologique. Molly dans la nouvelle et le film parvient à sauver Johnny grâce à ses propres augmentations, pourtant le film décide de la rendre malade, comme une bonne partie de l'humanité, du fait, soit de ses augmentations, soit plus généralement de l'« information overload » qui caractérise le futur. Ce faisant le métrage offre un regard plus sombre et négatif sur l'artificialisation du corps humain, qu'il sera intéressant de comparer à celles proposées dans le corpus, en particulier les *Matrix*.

Spinrad souligne également à quel point la spéculation scientifique n'est pas au centre des préoccupations cyberpunk, mais bien plutôt la technologie (114). Les voyages interstellaires n'existent quasiment pas dans leurs textes, l'extraterrestre y est très rare, et c'est presque toujours le futur proche qui est mis en scène par eux. Le capitalisme et ses excès figurent parmi les thématiques majeures des cyberpunks, et l'espace est surtout mis en scène dans son exploitation par les multinationales et les gouvernements à leur solde. Les satellites et les stations géostationnaires sont donc les tropes les plus fréquents du thème de la colonisation spatiale tel qu'il est exploité par ces auteurs. Les robots et androïdes sont également très rares chez ces auteurs, qui préfèrent la figure (post-)moderne de l'homme augmenté comme on l'a vu.

On retrouve néanmoins très fréquemment la figure de l'Intelligence Artificielle, qui vient souvent précisément instaurer une sorte de Singularité, même si les personnages n'en sont le

plus souvent pas conscients. On retrouve ainsi le thème majeur d'un développement technologique qui échappe au contrôle des humains, ce qui est très souvent comme un heureux développement : si on ne peut faire confiance aux gouvernements et aux multinationales, mieux vaut peut-être laisser les nouvelles formes de vie technologiques se développer et les laisser venir nous sauver de nous-mêmes. Là où l'extraterrestre remplissait traditionnellement cette fonction en SF, l'IA peut donc à son tour être représentée comme l'authentique *deus ex machina*. Et là où la *New Wave* tendait à toujours les mettre en scène négativement, les cyberpunks au contraire, même s'ils peuvent aussi les caractériser de façon quelque peu ambivalente, sont fascinés face aux possibilités évolutives offertes par la technologie. Comme chez les transhumanistes, l'auto-évolution de l'homme et de la machine sont donc des thèmes centraux chez les cyberpunks. Comme l'écrit à nouveau Spinrad, « C'est précisément l'acceptation de l'évolution technologique et de l'altération de notre définition de notre humanité, l'acceptation romantique de l'altération technologique de l'espèce, plutôt que le message plus traditionnel d'avertissement contre ses dangers, qui définit ultimement la sensibilité Neuromantique » (117). On retrouve ici aussi la « mystique de l'émergence » dont parle Besnier, « le recours défensif et salvateur à ce qui surgit sans qu'on y ait part » et parent de la « mystique du bottom-up » et du « principe d'immaîtrise » dont nous parlions plus haut. On retrouve ici *in fine* un fantasme de la libération de l'immense responsabilité conférée par le développement technologique, de la complexité immense de la société moderne, où la technologie se prendrait en main et nous débarrasserait du fardeau. Le paradoxe est alors que le cauchemar de l'automatisation de la technologie se transforme en événement salvateur, comme pour la Singularité et l'accélération d'un progrès qui laisserait tout le monde dans son sillage. C'est aussi ce qui fait la spécificité des cyberpunks et des années quatre-vingt, où l'on en vient à espérer que la technologie nous sauve de nous-mêmes, comme l'extraterrestre peut aussi être représenté dans *Close Encounters* ou *E.T.*<sup>57</sup>.

Les IAs des textes cyberpunks sont décrits comme des sortes de Dieu ou de divinités de l'âge technologique ; Neuromancer et Wintermute, dans le roman *Neuromancer* de Gibson, sont deux d'entre elles, 'hantant' le cyberspace et se manifestant aux humains sous la forme de divinités vaudou. Case, le héros du livre, est comme un magicien qui convoque et agit de concert des esprits du cyberspace (Spinrad, 111), et qui contribue même à 'éveiller' le

---

<sup>57</sup> On peut mettre un tel désir de chaos généralisé en regard de ce qu'écrit Silver sur l'ingénierie génétique : « Pourquoi ne pas saisir ce pouvoir ? Pourquoi ne pas contrôler ce qui a été jusqu'à présent laissé au hasard ? » (Silver, 2002, 277). Il y a ici comme une dialectique de la maîtrise/immaîtrise, ou l'envie de contrôler son environnement, son corps et son destin est parallèle au désir plus ou moins implicite de voir les choses nous échapper, désir qu'on retrouve aussi sans doute dans les fantasmes apocalyptiques populaires au cinéma.

monde digital comme les transhumanistes voudraient conférer la conscience à l'univers. Mais aux IAs peuvent aussi se substituer des consciences humaines téléchargées, comme dans *True Names* (1981) de Vernor Vinge, un des tous premiers textes à mettre en scène le cyberspace, du même auteur qui devait quelques années plus tard théoriser le premier la Singularité technologique. C'est cette figure du « mind uploading » que propose *Johnny Mnemonic*, où la copie de l'esprit réalisée par une milliardaire au cas où elle viendrait à mourir réside désormais à l'intérieur du cyberspace, un « fantôme dans la machine » (« a ghost in the machine ») comme le remarque un personnage, expression que l'on retrouvera dans *I, Robot*. On trouve également dans le film un dauphin augmenté et ayant acquis grâce à la technologie la conscience, trope également typique de l'imaginaire cyberpunk et du projet de certains transhumanistes, le « animal enhancement » (Dvorsky).

L'analogie divine que l'on retrouve souvent dans ces textes est principalement possible du fait de l'omniscience et de l'omniprésence des IAs/consciences téléchargées dans le « cyberspace » (« cyberspace »), terme inventé par Gibson (qui parle aussi occasionnellement de « The Cyberspace Matrix », cf. chap. 7) et qui désigne un monde digital qui tient autant d'Internet que de la réalité virtuelle. Si les ghettos urbains déshérités sont une enclave privilégiée par les cyberpunks, le cyberspace est une autre hétérotopie, qui promet quant à elle la sublimation du corps et de l'esprit dans un 'nouveau monde' virtuel. Plutôt que l'espace intersidéral, c'est bien le cyberspace qui cristallise l'imagination cyberpunk<sup>58</sup>. *Johnny Mnemonic* s'ouvre ainsi sur la vision d' « Internet – 2021 », montrant tout d'abord un flux des données qui ressemble à la circulation automobile, rappelant en cela les *Tron*. Puis l'écran dévoile un monde plein de merveilleuses structures pyramidales, tandis qu'un idéogramme connote déjà l'Asie et rappelle les génériques des *Matrix*, qui s'ouvrent également systématiquement sur une vue du flux de données qui constitue la Matrice.

Se recentrant sur la Terre et l'état de sociétés hyper-capitalistes dominées par des multinationales, les cyberpunks préfèrent à l'espace intergalactique l'exotisme de l'orient, plus particulièrement du Japon. Les années quatre-vingt sont aussi la décennie où le leadership économique et technologique des Etats-Unis est remis en cause par les multinationales *high-tech* japonaises, et le Japon devient vite le topos le plus fréquent de

---

<sup>58</sup> Ce ne sont donc plus des *Islands of Space* qui focalisent l'attention, comme dans le roman éponyme de John W. Campbell (1957, cf. chap. 2) mais bien des *Islands in the Net*, pour reprendre le titre d'un roman cyberpunk de Sterling (1988).

l'avenir hyper-technologique<sup>59</sup>. Si le leadership technologique américain avait pu être symboliquement menacée par l'URSS durant la « course à l'espace » des années soixante, la menace japonaise est bien plus concrète et immédiate, mais tout aussi traumatisante. Comme l'écrit Mark Bould, « Neuromancer inaugure la SF du capital multinational et de la mondialisation *corporate*, sa description de la circulation de l'information dans le cyberspace la métaphore de la circulation mondiale du capital ». La mondialisation financière et hyper-technologique y est de plus en plus dominée par le Japon et d'autres pays « émergents » 'augmentés' par une technologie qui permet autant aux petites nations qu'aux individus isolés de se sublimer et jouer dans la cour des grands, comme le veut d'ailleurs Drexler (220).

Les textes de Gibson mettent alors logiquement en scène cet hyper-consumérisme des années quatre-vingt via son futur dystopique, mettant en scène *in fine* le « capitalisme tardif » (« late capitalism ») dont parle Jameson dans son ouvrage éponyme et que de nombreux intellectuels associent au postmodernisme. *Johnny Mnemonic* parle ainsi dans son prologue de « l'Age du capitalisme terminal » où les « tours blindées des corporations multinationales s'élèvent au-dessus des ruines des démocraties qui leur ont donné naissance », et on verra à quel point une telle description peut s'appliquer aux films du corpus. Jameson est d'ailleurs le premier à reconnaître la SF cyberpunk comme « l'expression *littéraire* suprême, si ce n'est du postmodernisme, du moins du capitalisme tardif lui-même » (Jameson, 1991, 419). La multinationale diabolique au centre de *Johnny Mnemonic* est PharmaKom Industries, qui siège dans une sinistre tour dont l'incendie final marquera le *happy end*. La compagnie est dirigée par les Yakuzas, les antagonistes récurrents des textes de Gibson et de nombreux cyberpunks, la Mafia du XXI<sup>e</sup> siècle.

Comme le notent bien Brian Aldiss (412) et Mark Bould, Gibson introduit dans le monde de la SF la description pointilleuse de technologies marchandisées, artefacts consuméristes

fabriqués par des corporations et identifiés par des logos : son monde est parsemé de cafetières Braun et d'écrans Sony, un monde dans lequel on n'allume pas simplement un ordinateur mais où l'on se branche à un Ono-Sendai Cyberspace 7. Sa fascination avec les produits de consommation et les images médiatisées rappelle Ballard ; leur obsolescence et pourriture accélérée, Dick. (Bould, 220-221)

---

<sup>59</sup> Il n'est donc pas surprenant de voir le cyberpunk s'être le plus développé, hors des frontières nord-américaines, au Japon, qui est aussi le pays dont la SF est la plus imbibée par le trope cybernétique. Cf. par exemple les deux films *Ghost in the Shell* (1995, 2004).

Les textes de Gibson, qui par là font penser à ceux de Brest Easton Ellis<sup>60</sup>, sont donc pensés comme autant de commentaires sur le nouveau consumérisme des années quatre-vingt, le caractère décomplexé d'une Amérique surmontant le traumatisme des deux précédentes décennies sous la gouvernance de l'apologue du progrès et du 'renouveau' qu'est Ronald Reagan (cf. 2.1).

Nicola Nixon dément néanmoins l'aspect subversif et rebelle des cyberpunks, décrivant leur attitude punk comme une « pose » et contrastant cette dernière à la véritable subversion de la SF féminine/féministe : « Dans la fiction de Gibson il n'y a absolument aucune critique du pouvoir financier, aucune possibilité de l'ébranler ou de l'attaquer par des héros qui font toujours partie du système et qui tirent profit de leur maîtrise du système, indépendamment de leur marginalisation ostensible et de leurs poses quant à former une forme de contreculture » (Nixon). Pour elle, les textes cyberpunks offrent plutôt une réappropriation américaine de la technologie japonaise et surtout une réaffirmation du héros masculin et viril, typique de la décennie : « Le héros très viril et exceptionnellement talentueux du cyberpunk, à l'aide d'un équipement japonais modifié (et américanisé), peut battre les Japonais à leur propre jeu, opposant son puissant individualisme à la multinationale 'familiale' japonaise, collective, domestiquée, féminisée et donc impénétrable et presque inattaquable ». Et à Nixon qui souligne bien l'adoption immédiate du cyberpunk par les grands médias, paradoxale pour des auteurs qui se réclament de la subversion punk, on peut ajouter que *Wired* de même exprime un enthousiasme immédiat pour le mouvement, plusieurs de ses auteurs, à commencer par Gibson et Sterling, écrivant d'ailleurs régulièrement pour le magazine jusqu'à aujourd'hui<sup>61</sup>.

On peut relever ici une autre des grandes ambivalences de la SF cyberpunk, où l'« anarchie » défendue par Sterling notamment peut faire penser à certain idéal libéral d'auto-structuration (la « main invisible » du marché) où les « rugged individualists » de la Frontière économique et technologique créent le dynamisme et la diversité idéalisée d'un monde 'libéralisé', idée-image ardemment mise en scène par *Wired* comme le fait remarquer Keith White. L'anarchie tendrait plutôt alors vers l'idéal libertaire, qui comme on l'a vu est typiquement des extropiens

---

<sup>60</sup> Gibson lui-même cite parmi ses influences majeures Thomas Pynchon (dans McCaffery, 272). On pourrait aussi citer parmi les influences cyberpunks des auteurs *New Wave* tels Spinrad ou John Brunner, ainsi qu'un auteur comme William S. Burroughs (cf. Sterling, 1986, 11).

<sup>61</sup> Sterling, en plus de ses articles réguliers pour le magazine, y tient également son blog, <[http://www.wired.com/beyond\\_the\\_beyond/](http://www.wired.com/beyond_the_beyond/)>, dernier accès le 29/04/2011. Sterling y montre notamment que sa défense de la libre-circulation de l'information a ses limites, notamment en ce qui concerne les copyrights. Cf. par ex. <[http://www.wired.com/beyond\\_the\\_beyond/2009/06/meanwhile-somewhere-in-french-cyberspace/](http://www.wired.com/beyond_the_beyond/2009/06/meanwhile-somewhere-in-french-cyberspace/)>, concernant l'Hadopi.



et des transhumanistes<sup>62</sup>. Nixon a enfin raison de souligner la fréquence avec laquelle le héros cyberpunk est comparé à un « cowboy » qui chevauche sa console à travers la Frontière digitale, rhétorique emblématique du gouffre qui sépare la subversion cyberpunk du contre-modèle sociale des auteurs féminins/féministes. La figure du punk, par opposition par exemple à celle du hippie et du retour aux valeurs pastorales, semble donc assez bien correspondre à l'imaginaire cyberpunk. Ce faisant ces auteurs ne font rien moins que fournir à la SF et à l'imaginaire populaire une nouvelle figure paradigmatique, une nouvelle image 'mythique' pouvant se substituer au scientifique faustien ou au mythe de Frankenstein. Le *hacker* est un héros (post-)moderne par excellence, comme on le verra au chapitre 7.

La SF cyberpunk cesse d'être clairement identifiable au début des années quatre vingt-dix. Un des derniers romans majeur du courant est *Snow Crash* (1992), de Neil Stephenson. Néanmoins la sensibilité et l'esthétique Neuromantique continue jusqu'à présent à se faire sentir en SF, au point où certains courants sont parfois qualifiés de « post-cyberpunk ». D'autres technologies tendent à focaliser l'attention des auteurs SF à partir des années quatre vingt-dix, et la nanotechnologie tend notamment à se substituer aux ordinateurs et au cyberspace, poussant parfois à qualifier certains textes de « nanopunk » ou encore de « biopunk » (Csicsery-Ronay Jr, dans Bould, 2009, 368).

Il ne s'agit certes pas de courants à l'esthétique aussi homogène que le cyberpunk, mais plutôt de textes très redevables à celui-ci et qui substituent au cyberespace et aux IAs (qui peuvent tout de même encore être présentes) les autres technologies de la convergence. Gibson et Sterling sont d'ailleurs parmi les auteurs du phénomène, publiant en 1990 leur roman *The*

---

<sup>62</sup> Si Gibson est l'auteur le plus influent du genre, Sterling est l'auteur du texte sans doute le plus révélateur des soubassements idéologiques du genre. Il publie en effet au cours de la décennie une série de nouvelles et un roman, *Schismatrix* (1985), tous situés dans le même univers. Fidèle à la vision de J.D. Bernal notamment, la posthumanité y vit désormais à bord de gigantesques stations spatiales qui sont autant de cités-Etats riche de leurs propres économies, cultures et philosophies (dont le « posthumanisme »). Rappelant Haldane et les transhumanistes, la posthumanité y est divisée entre Mécanistes, adeptes des augmentations biomécaniques (les cyborgs traditionnels) et les « Shapers », adeptes quant à eux des modifications génétiques. Quant à la Terre, elle est peuplée d'humains qui ont refusé le progrès technologique et sont retombés dans la barbarie, la superstition et la *wilderness*. Le héros « pleurait l'humanité, et l'aveuglement des hommes, qui pensaient que le Kosmos [sic] avaient des lois et des limites qui les protégeraient de leur propre liberté. Il n'y avait pas d'abri. Il n'y avait pas de finalité. La futilité et la liberté étaient des Absolus » (224). Dans un monde dominé par la technoculture japonaise, les zaibatsus du futur cherchent à maintenir leurs traditions, faisant régulièrement jouer du « plus antique des instruments japonais : le synthétiseur » (32). La monnaie d'échange du système solaire, dans un futur où la bourse existe encore, est l'information, sous la forme de kilo-octets (194). Surtout, la technologie crée progressivement, au fur et à mesure des nouvelles, une prospérité inimaginable, tant et si bien que « des mesures sociales strictes durent être prises pour éviter à des populations entières de se désintégrer dans une orgie d'abondance » (194). Comme l'écrivent Colson et Ruaud, ces textes mettent en scène « les enjeux géopolitiques étroitement liés aux lois du marché, telles que les définissent les libertariens : le marché et sa logique mercantile organisent naturellement les activités humaines » (133). Tandis que la posthumanité continue d'évoluer, le héros choisit finalement d'abandonner son corps et de partir explorer les merveilles de l'univers.

*Difference Engine*, un des premiers romans à être bientôt qualifié de « steampunk » (cf. Clute & Nicholls, 2236-2237). On peut prendre le milieu des années quatre vingt-dix comme transition entre les deux époques, *Snow Crash* (1992) étant le dernier texte cyberpunk important et *The Diamond Age* (1995), du même auteur, l'un des premiers romans nanopunk. *The Bohr Maker*, de Linga Nagata, traite lui aussi des nanotechnologies et des fameux répliqueurs et tient à nouveau beaucoup du cyberpunk, est publié la même année. Le premier roman de la tétralogie nano de Kathleen Ann Goonan, *Queen City Jazz*, qui rappelle lui aussi beaucoup le cyberpunk, sort en 1994<sup>63</sup>. On verra par ailleurs dans le corpus que c'est également au milieu des années quatre vingt-dix que les nanotechnologies apparaissent pour la première fois dans l'imaginaire hollywoodien. De nombreux auteurs autrefois reliés au cyberpunk écrivent de même aujourd'hui des textes mettant en scène les nanos et biotechnologies, ou s'inscrivant aussi dans ce qui est parfois appelé la « Post-Singularity fiction », qui tente d'imaginer un monde transformé par la Singularité. On peut citer ici comme exemple emblématique Rudy Rucker, auteur cyberpunk de *Software* notamment (1982), où il est question d'IA et d'uploading, et de *Postsingular* (2007), au titre programmatique. Charles Stross a également signé trois romans parmi les plus intéressants mettant en scène la Singularité, *Singularity Sky* (2003), *Iron Sunrise* (2004) et *Accelerando* (2005).

Le cyberpunk est en réalité à la fois une contre-culture et le signe et le symptôme d'un nouveau mode de vie (post-)moderne qui prend naissance dans les années quatre-vingt. Avec la multiplication et l'omniprésence des technologies de l'information et leur médiatisation troublante du réel (PC, Internet, radios libres, télévision câblée – émergence de CNN en 1980, MTV en 1981, qui apportent regard si fondamentalement nouveau sur le monde -, etc.), la 'transfiguration californienne' de la contre-culture des années soixante-dix et l'émergence des (contre-)cultures urbaines, le nouveau capitalisme et la mondialisation, etc., la SF devient vraiment un moyen d'expression majeur de la culture populaire américaine. Là où l'ancienne SF était restée un domaine relativement circonscrit, le genre devient omniprésent, notamment sur le grand écran, tandis que son imaginaire, ses tropes et son esthétique, deviennent des lieux communs dans de nouvelles formes d'expressions comme le clip musical, les jeux

---

<sup>63</sup> Les romans de Stephenson, Goonan et Nagata sont ceux qui rappellent le cyberpunk et qui tendent à être le plus souvent intégrés aujourd'hui au 'canon' de la SF, néanmoins dès le début des années 1990 le nombre des textes SF concernant la nanotechnologie augmente sensiblement. On peut citer *The Gentle Seduction* (1989), *Nanoware Time* (1989), *Queen of Angels* (1990), *The Nanotech Chronicles* (1991), *Stations of the Tide* (1991), *Aristoi* (1992), *Assemblers of Infinity* (1993) ou encore *Terminal Café* (1994).

vidéos<sup>64</sup>, la chanson populaire, etc. Les années quatre-vingt définissent la science-fiction telle qu'elle se fera ensuite, y compris à Hollywood.

\*\*\*\*\*

Nous avons donc pu voir les nombreux liens existant entre l'utopisme transhumaniste, dont nous localiserons les itérations dans le corpus, la science-fiction et l'utopisme technologique classique. Nous avons également pu constater l'importance des années quatre-vingt dans l'histoire des représentations de la technologie dans l'imaginaire américain, dont le courant cyberpunk est le marqueur le plus flagrant. Nous avons ainsi pu constater l'importance prise à partir de cette décennie par un imaginaire culturel original, résultant de la synthèse dialectique partielle des précédentes époques, au cœur duquel réside plus que jamais la technologie et qui tente notamment la réconciliation entre le progrès technologique et les valeurs pastorales et écologiques. Un palier est de même franchi dans la prévalence soudaine que prennent les paradigmes informatiques et cybernétiques, où l'idéal (parfois le cauchemar) de la fusion entre l'homme et ses technologies devient finalement dominant. Dans l'Amérique des années quatre-vingt, la Californie prend une importance économique, technologique et idéologique capitale, les valeurs et le nouvel imaginaire technoutopique de la Silicon Valley brassant le pays, voire le monde entier. Mais si le pays est désormais présidé par l'ancien gouverneur de Californie Ronald Reagan, et si San Francisco prend une telle importance, Los Angeles n'est pas tout à fait en reste, et le cinéma hollywoodien connaît dans le même temps une nouvelle impulsion sous l'influence de la technologie numérique et du nouvel imaginaire technologique/-iste. La science-fiction devient alors le genre hollywoodien prédominant, où l'esthétique propre à un film hollywoodien (post-)moderne et les thématiques spécifiques au genre se recoupent pour traiter en filigrane du nouvel imaginaire technologique. Ce sont les représentations de cet imaginaire transhumaniste par Hollywood que nous allons maintenant pouvoir aborder.

---

<sup>64</sup> Le cyberpunk a d'ailleurs une très grande influence sur les jeux-vidéos, domaine où il est encore le plus vivant et dynamique aujourd'hui. *Neuromancer* est ainsi adapté dès 1988 dans un jeu éponyme. Cf. aussi la série des *Deux Ex* (2000, 2003, 2011), dont le réalisateur, Jean-François Dugas, revendique explicitement la filiation cyberpunk. Situé dans un monde futur dystopique, les humains y sont « augmentés » grâce à des implants et à des prothèses biomécaniques, et surtout la nanotechnologie. Des IAs sont présentes, et le héros peut y rêver à l'occasion de Dédale et Icare. Comme l'explique Dugas, « Les progrès de la technologie et l'émergence des augmentations mécaniques ont offert à l'humanité de nombreuses et excitantes possibilités, mais également de nombreux dangers. [...] C'est une époque d'avancées merveilleuses mais aussi de nombreux troubles, le public, les gouvernements et les multinationales cherchant tous à s'adapter aux nouvelles possibilités ». (<<http://www.eurogamer.net/articles/deus-ex-human-revolution-e3-2010-trailer>>, dernier accès le 29/04/2011).



« La machine » occupe donc une place centrale dans l’imaginaire culturel américain. Héritée de l’imaginaire exceptionnaliste et messianique de la jeune nation, l’idée d’exceller dans les sciences cède bientôt la place au merveilleux et à l’utopisme technologique. Si tout l’Occident est pris par une fièvre machinique en même temps qu’il est affecté par la Révolution Industrielle, les Etats-Unis apparaissent bientôt comme la terre d’élection de cet utopisme d’un nouveau genre. La science-fiction récupérera bientôt ce rêve, étroitement associé dans le pays à l’imaginaire de la Frontière et d’une expansion infinie, socle de l’optimisme caractéristique du pays. Comme dans le cas de la SF, l’utopisme transhumaniste naît en Europe et plus particulièrement en Angleterre, cependant il trouve un terreau fertile outre-Atlantique et se développe principalement aux Etats-Unis. Ce nouvel imaginaire est caractéristique de la véritable nature de la SF, qui plus encore qu’un genre constitue un mode de pensée et de représentation du monde parfaitement en accord avec celui de l’Amérique. S’axant autour de l’extropie ou de l’entropie, la SF peut aussi se faire critique et subversive, tout en dépassant la simple technophilie ou technophobie, comme l’illustre le posthumanisme.

Nous sommes désormais en mesure d’entamer l’étude du corpus, afin d’examiner la nature exacte de cet utopisme technologique, traditionnel et (post-)moderne, dans le Hollywood contemporain. Nous verrons que, logiquement, le thème de la transformation du corps par la technologie y est prépondérant depuis les années quatre-vingt, et que le plus largement les technologies NBIC y sous-tendent un nombre important de films. Néanmoins la thématique centrale reste la même : comment préserver son humanité, voire comment continuer l’expansion de la démocratie, alors que les technologies se multiplient, s’attaquent désormais au corps et à l’esprit et sont majoritairement contrôlées par les gouvernements et les multinationales ?

## 2<sup>e</sup> partie : Le nouvel homme-machine

Au centre du projet transhumaniste et du rapport de la convergence repose donc l'idée d'améliorer ou augmenter l'homme, et si de nombreuses voies distinctes sont explorées en ce sens, la solution traditionnelle consiste en l'ajout d'éléments biomécaniques au corps humain, faisant de ce dernier un « cyborg ». Figure majeure de la SF à partir des années quatre-vingt, le cyborg est aussi représenté comme un « mythe politique ironique » et « subversif » par Donna Haraway et celles que l'on appelle parfois les « techno-féministes » (Haraway, 149). Privilégiant les tropes et les valeurs de la SF plutôt que celles des religions et spiritualités du passé et l'« Edénisme » traditionnel (autant de tropismes que l'on peut partiellement associer à la *fantasy*), préférant « être un cyborg plutôt qu'une déesse » (181), Haraway cherche dans le même temps à subvertir les origines étatiques et militaires du cyborg, espérant arriver à la « subversion de sa téléologie au sein du star wars » du président Reagan (151). Si « le cyborg est notre ontologie » dans la mesure où nous vivons tous aujourd'hui dans une relation plus ou moins symbiotique avec la technologie (150), il peut donc être représenté tant comme le symbole de l'oppression technoscientifique, faisant apparaître « le cauchemar du Taylorisme comme idyllique » et dénotant une montée en puissance paradigmatique de la « biopolitique » identifiée par Michel Foucault (150), que comme le symbole d'une possible libération « posthumaniste » des minorités et des individus en général, les « petites gens » dont parle Bryant avec mépris dans *Blade Runner*.

Le cyborg, que nous définissons ici dans un sens plus large comme l'homme transformé par la technologie, est donc utile en cela qu'il cristallise les dangers et les promesses véhiculées par la technologie contemporaine et qu'il synthétise le mouvement de dépassement dialectique qui se dessine à partir des années quatre-vingt et jusqu'à nos jours. Et ce même si ironiquement ce dépassement peut se faire selon des modalités imaginaires et idéologiques presque diamétralement opposées. Si le cyberpunk relève du même désir de détournement par « la rue » de la technologie, il apparaît lui-même en de nombreux aspects comme antithétique du projet de Haraway. On verra enfin que les différents pôles de la convergence NBIC se prêtent tout autant à la même lecture : l'androïde, le clone ou même l'avatar peuvent autant cristalliser ce potentiel à double tranchant de la technologie, l'important ici étant le caractère hybride et intermédiaire, (re-)construit et (re-)produit de la figure, son dépassement de tout essentialisme et partant de tout déterminisme, y compris technologique.

Si la/les technologie(s) font l'objet d'innombrables représentations au sein même du corpus, nous nous concentrons donc sur le thème central du projet transhumaniste et du rapport NBIC, l'amélioration/augmentation du corps humain et partant de l'espèce humaine. Si cette transformation fantasmatique constitue le cœur de l'utopisme technologique contemporain et de l'imaginaire populaire américain, nous verrons pourtant que la figure de l'homme augmenté s'insère dans une mise en scène plus globale du rapport de l'homme à ses machines. Puissante métaphore comme le remarque Haraway, l'homme transformé relève ainsi d'une poésie du devenir technologique, illustrant dans sa chair, ses (més-)aventures intra-diégétiques et le regard qu'il porte sur le monde la situation de l'humain actuel telle qu'elle est représentée par l'imaginaire hollywoodien. Le corps transformé se pose comme la métaphore du rêve de la transformation/régénération de l'Amérique et du monde par la technologie, rêve qui peut si facilement tourner au cauchemar de la déshumanisation et robotisation de l'individu.

Le chapitre 4 se concentre sur le potentiel libérateur des machines, l'humanisation de la technologie et paradoxalement de l'humain par la technologie. Le chapitre y est dominé par la figure du cyborg 'classique' (c'est-à-dire l'individu augmenté par des remplacements et/ou ajouts de type biomécaniques), mais on pourra aussi y trouver l'androïde et même le clone : fidèle à l'esprit de la convergence, les productions hollywoodiennes font un usage relativement convergent des technologies NBIC et il est rare que l'un des pôles soit utilisé et représenté indépendamment des autres. C'est à nouveau l'hybridité qui compte ici, et on verra dès ce chapitre que le clone et même l'androïde peuvent se prêter à une mise en scène de notre « ontologie cyborg » et du réinvestissement de sens de la technologie face à la technoscience.

Le chapitre 5 à l'inverse, s'il continue de se focaliser sur la figure de l'entre-deux, s'axe quant à lui sur les dangers de déshumanisation et de la prise de contrôle littérale et symbolique du corps et de l'esprit humain par cette même technoscience. Si ce mouvement paraît plus traditionnel à la SF cinématographique, on y verra pourtant l'une des technologies les plus modernes de l'imaginaire utopique contemporain, la nanotechnologie, être représentée comme la principale arme de la biopolitique (post-)moderne. On y trouvera également de premiers exemples d'« avatars », où l'apparente libération de l'esprit sur la « prison de la chair », comme l'écrit Gibson, symbolise ironiquement la fuite *escapist* des individus et leur enchaînement à un « technocapitalisme » médiatisé, où l'écran de télévision et d'ordinateur

continue à piéger l'individu dans son propre rêve de sublimation posthumaniste et de propagande publicitaire utopiste. On y verra ainsi, dans la continuité du chapitre 4, la notion même d'utopisme technologique être sévèrement critiquée, même si on pourra constater là encore une modulation de la critique, où ce n'est pas « la technologie » en tant que tout absolu et phénomène essentialiste qui est stigmatisée mais certains types de technologies et une certaine conception du phénomène technologique, d'autres au contraire étant systématiquement portées aux nues par le corpus.

Si les chapitres 4 et 5 s'organisent sur l'axe de l'humanisation/déshumanisation par la technologie tout brassant les différents pôles NBIC, le chapitre 6 aborde les deux facettes tout en se concentrant quant à lui sur un de ces pôles, les biotechnologies. Celles-ci, dans leur mise en scène et leur problématisation de l'ingénierie génétique, du (néo-)eugénisme et du clonage thérapeutique et (re-)productif, apparaissent en effet comme très spécifiques et nécessitent d'être étudiées à part. On verra cependant que les représentations proposées par les films du corpus s'y structurent selon le même axe que les deux précédents chapitres et que l'on y est au cœur même de la mise en scène de l'oppression biopolitique, de la volonté de prendre le contrôle et de commercialiser le corps humain, etc.

Nous pourrions donc retrouver au fil de ces trois chapitres la même ambiguïté que celle qui caractérise l'« homme-machine » proposé par le philosophe libertin La Mettrie (« M. Machine ») en 1748. L'image ultra-matérialiste y est à la fois terrifiante, où « le corps n'est qu'une horloge » dénuée d'âme et de sacralité, semblant ainsi inviter aux pires excès biopolitiques ; et libératrice dans la mesure où elle est paradoxalement destinée à récuser « l'ombre du préjugé ou de la superstition » et enjoindre aux hommes une éthique néo-épicurienne et (post-)humaniste (La Mettrie, 35, 199, 215). De La Mettrie et des premières expressions de la sensibilité et du mode de pensée SF du XVII<sup>e</sup> siècle jusqu'à nos jours, on retrouve bien la même ambivalence vis-à-vis de « la Machine » et ses potentialités utopiques, eu égard au corps de l'individu comme au corps politique et social dans son ensemble.

## Chapitre 4 : La (post-)humanisation de la technologie

« Savez-vous pourquoi je fais encore quelque cas des hommes ? C'est que je les crois réellement des *machines*. Dans l'hypothèse contraire, j'en connais peu dont la société fût estimable. Le matérialisme est l'antidote de la misanthropie »

(La Mettrie, *Le Système d'Epicure*, XLVI, 1750, cité dans La Mettrie, 279)

« The only component that spoils the design is the human »

(*Life Magazine*, 02/12/1964, 124, au sujet des missions Apollo et de l'exploration spatiale)

« He's more machine now than man. His mind is twisted and evil »

(Yoda au sujet de Darth Vader, *Return of the Jedi*, 1983)

Les années quatre-vingt marquent un tournant dans l'histoire de la SF hollywoodienne, et apparaît dans l'imaginaire de la décennie la figure du cyborg, un personnage symbolisant dans son corps même la fusion de l'homme et de la machine et devenant rapidement de ce fait « probablement l'image dominante du cinéma de science-fiction américain », comme l'écrit le spécialiste du cinéma de science-fiction J.P. Telotte (2001, 161). Si la décennie propose sa vision idiosyncratique de la figure, les années quatre-vingt-dix et deux mille vont apporter leurs propres variations à une figure qui en vient progressivement à symboliser la perspective d'une posthumanité et qui, grâce à sa fusion et son augmentation/amélioration par la technologie, viendrait régénérer une humanité systématiquement stigmatisée et représentée comme décadente par des films parfois très moralistes. C'est là l'essence du « posthumanisme » comme on l'a vu au chapitre précédent, où l'idée du métissage et de l'hybridation véhiculée par la figure, en flagrante contradiction avec l'altérité belliqueuse traditionnellement favorisée par le genre, s'empare de l'imagination de nombreux auteurs et commentateurs universitaires. Le cyborg, dans son acception concrète mais surtout en tant que symbole d'un nouveau rapport et d'une nouvelle perception de la technologie, s'impose ainsi rapidement dans l'imaginaire américain comme figure et métaphore culturelle centrale du posthumanisme mais aussi des « peurs de voir les êtres humains être remplacés par, et devenir, des machines (Holland, 159-160). Comme l'écrit Glass, le cyborg est un « signifiant dense et concis » (40), la projection de la peur liée à une technologie autonomisée, l'angoisse tout autant que l'excitation devant la symbiose moderne entre l'individu et des technologies omniprésentes qui promettent tout autant la sublimation que la disparition du corps humain, la métaphore de la déshumanisation par les machines, et



partant la métaphore de l'aliénation de l'individu dans les rouages du « système » politique et surtout économique.

C'est pourquoi l'essai de Haraway de 1984 rencontre un tel écho et pourquoi LeiLani Nishime par exemple peut parler en 2005 d'un « mulatto cyborg » en se focalisant sur *RoboCop*, ou pourquoi Constance Penley et Samatha Holland peuvent interpréter le dépassement promis par le cyborg comme symbolisant « des différences de genre qui ne sont plus aussi évidentes [qu'autrefois] » (Holland, 158). Les tropes SF peuvent alors être utilisés autant pour problématiser l'impact de la science et de la technologie sur l'humanité que pour servir de métaphore à d'autres thèmes, la figure de l'androïde ou du cyborg pouvant tout autant cristalliser l'altérité (raciale, sexuelle, etc.) que ne le fait traditionnellement l'extraterrestre. Si nous nous focalisons sur les représentations successives de la technologie en elle-même, on a néanmoins déjà commencé de voir qu'il est impossible de complètement séparer ces représentations de celles des « minorités » mise en avant par le posthumanisme et du fonctionnement métaphorique traditionnel à la SF. La technologie, traditionnellement l'instrument et l'arme/l'âme du pouvoir politique et économique (la « technoscience »), est bien représentée dans ces films comme l'instrument potentiel de la libération de l'individu et des minorités tout autant que celui de leur oppression. Apparaît alors une certaine tension entre le posthumanisme tel qu'il est perçu par les transhumanistes, qui n'entrent qu'occasionnellement dans de telles considérations sociales et politiques, et le posthumanisme plus militant de Haraway ou de Katherine Hayles. Cette dernière stigmatise les projets d'un Moravec lorsqu'elle espère voir apparaître

une version du posthumain qui embrasse les possibilités offertes par les technologies de l'information sans pour autant être séduites par les fantasmes de pouvoir sans limites et d'immortalité désincarnée, qui reconnaît et célèbre la finitude [...] et qui comprend que la vie humaine dépend d'un monde physique d'une grande complexité dont nous dépendons pour notre survie. (5)

Si la technologie offre la perspective utopique d'un dépassement futur des limites physiques, morales et spirituelles du présent, on voit donc qu'elle est encore loin de relever de l'eutopie d'un monde débarrassé des différences d'ordre idéologiques. Ce constat est important dans la mesure où il existe des variations et différences notables qui ne manquent pas d'apparaître entre les différentes productions étudiées ici. On peut se souvenir de l'analyse de Peter Biskind (cf. 2.3) du cinéma SF des années cinquante et les différences « idéologiques » majeures qu'il voyait émerger entre ces productions – le même phénomène se reproduit ici

(selon des lignes de failles néanmoins totalement recomposées). On pourra alors constater que loin de mettre tout le monde d'accord autour de lui, le *deus ex machina* que constituent la technologie et la créature artificielle sont elles-mêmes l'objet d'une lutte quant au statut et au rôle profond à accorder à la technologie. Au-delà du fantasme de voir les machines s'éveiller littéralement à la conscience, ces films mettent surtout symboliquement en scène un fantasme de régénération par la technologie, où la personnification du progrès technologique par la créature artificielle correspond autant à l'humanisation de « la machine » qu'à l'avènement d'une humanité enfin réconciliée avec sa technologisation progressive, notre définition fondamentale de la « posthumanité ».

Nous nous concentrerons dans un premier temps sur la créature artificielle (robot et androïde) telle qu'elle est utilisée dans le corpus pour présenter le visage (post-)humain et utopique de la technologie, avant de nous focaliser plus spécifiquement sur le cyborg tel qu'il est défini classiquement. Si nous nous appuyons sur plusieurs productions des années quatre-vingt, notamment *Blade Runner* et *RoboCop* tant ces films sont importants dans l'évolution de la réflexion menée par le genre, nous nous focalisons néanmoins sur des productions plus récentes qui ont fait l'objet de moins d'études à ce jour. De même, si nous incluons ici les figures du robot, de l'androïde et de l'IA tant ceux-ci restent importants pour mieux comprendre l'eutopisme technologique contemporain, nous nous concentrons bien sur la figure de l'humain transformé par la technologie, qui nous le verrons est fréquemment mis en regard des humains non-modifiés d'un côté et des créatures artificielles traditionnelles de l'autre. Nous continuerons enfin de nous interroger sur les représentations successives offertes par ces films de l'eutopie technologique, symbolisée dans le corps du cyborg mais aussi via les aventures d'un protagoniste dont les péripéties urbaines sont autant d'occasions pour la caméra de nous faire voyager au sein de l'utopie du futur, même lorsque les films en question sont occasionnellement situés dans le présent, soulignant une fois encore le caractère indissoluble du lien unissant technologie et (e-)utopisme.

## 1. La machine humaine

### a). Le Satan cybernétique

L'une des principales caractéristiques de l'évolution du cinéma hollywoodien au début des années quatre-vingt est son recentrage sur le public enfantin et adolescent, ce qui explique la multiplication des jeunes protagonistes dans la production de la décennie, ou plus globalement

d'un cinéma à destination du public familial. C'est aussi ce qui explique la multiplication de films SF proposant des créatures extraterrestres (E.T.) ou artificielles (R2D2, Daryl, Johnny-5) assimilées à des enfants et invitant le jeune public à s'identifier aux amis virtuels qui lui sont proposés, quand l'enfant intra-diégétique n'est pas directement décrit comme un androïde (*D.A.R.Y.L.*, 1985). L'identification des robots avec l'enfance n'est toutefois pas tout à fait nouvelle. On la trouve déjà dans les années cinquante lorsque le Robby de *Forbidden Planet* (son nom est inspiré du Robbie de la nouvelle du même nom d'Asimov) fait équipe un an plus tard avec un jeune enfant dans *The Invisible Boy* (1957), ou lorsque Tobor (anagramme de Robot) se lie d'amitié avec le petit-fils de son inventeur dans le film éponyme (1954).

Dans *Silent Running* (1972), le héros humanisait progressivement les trois tout petits robots qui l'accompagnent à bord du vaisseau déserté en leur donnant déjà les noms des trois neveux du Donald de Disney. Tandis que les C3-PO et surtout R2D2 de *Star Wars* (1977-1983), avec leur tandem pastichant Laurel et Hardy, R2D2 étant assimilé à un enfant et C3-PO à une sorte de nounou ou majordome comique<sup>1</sup>, offrent une première piste représentationnelle de l'humanisation de la technologie par le cinéma. Le robot est aussi le moyen d'humaniser par contraste le protagoniste humain qui fait toujours équipe avec lui, assurant la continuité qui unit le spectateur à l'humain du futur ; face aux innombrables extraterrestres, robots, etc., l'humain est toujours là, toujours au centre des événements et ressemble beaucoup au spectateur (pas de posthumains). Le fait que le robot soit de plus en plus, après *Star Wars*, mis en scène dans des films destinés à un jeune public participe de la même idée, sanctionnant la nouvelle place du robot dans l'imaginaire hollywoodien comme le parangon et la personnification d'une technologie pacifique, souriante et merveilleuse. De même, là où on verra l'androïde prendre typiquement la place métaphorique des Afro-Américains ou des femmes, il a vocation dans ces films à personnifier un petit enfant typiquement timide et maladroit mais doté de formidables capacités et qui surmonte les nombreux obstacles dressés sur son chemin (les autorités, ses parents) pour accéder à la sécurité et à l'humanité ; le robot/enfant est devenu un homme. S'ils peuvent être l'équivalent narratif d'un extraterrestre, les robots peuvent donc également se substituer au petit animal traditionnellement utilisé dans les films pour enfants et offrir leurs propres fables et contes de fées (post-)modernes.

---

<sup>1</sup> Si le look de C3-PO est manifestement inspiré de la Futura de *Metropolis*, son tandem avec R2D2, Chewbacca et Luke Skywalker peut également faire penser à la quête de Dorothy et ses amis, celle du magicien d'Oz (un des liens fondamentaux pouvant relier SF, fantasy et contes de fées étant le thème symbolique de la quête). On verra que l'on retrouve souvent cette association des créatures enfantines robotiques aux contes de fées.

La caractérisation enfantine des petits robots perdure jusqu'à aujourd'hui via des films tels *A.I.* (2001), *Battle for Terra* (2007) ou *Wall-e* (2008)<sup>2</sup>, et c'est précisément contre cette représentation que s'insurgent les androïdes Roy et Pris de *Blade Runner*, notamment lorsqu'ils arrivent chez Sebastian. Ils y découvrent que le hobby de ce dernier, un jeune homme émotionnellement attardé, est de se fabriquer de petits amis robotiques, des poupées automates auxquels il va bientôt assimiler ses deux nouveaux amis. Or ceux-ci refusent de se laisser catégoriser ainsi, de même qu'ils se sont rebellés contre l'esclavage qui était le leur dans les colonies extraterrestres. *Blade Runner* est le premier film à représenter les créatures artificielles comme l'égal de l'homme adulte (voire son supérieur physique, intellectuel et moral) et le premier à proposer un androïde (un « répliquant<sup>3</sup> ») qui ressemble en tous points à l'homme ou à la femme, peut se fondre parmi eux mais n'est pourtant pas représenté comme une sorte de démon prenant forme humaine pour mieux l'infiltrer et le détruire de l'intérieur, comme c'était typiquement le cas dans les années soixante-dix. Si *Blade Runner* semble de prime abord retourner à la caractérisation conservatrice des androïdes, en réalité le film innove en s'éloignant des caractérisations démoniaques et enfantines, et satirise l'eutopie technologique traditionnelle.

Dès le texte d'introduction les répliquants sont qualifiés d'« esclaves », le script de 1980 faisant déclarer à la publicité intra-diégétique que « notre force de travail artificielle et abondante répondra à tous vos besoins personnels ! », vantant les mérites d'« un compagnon

---

<sup>2</sup> L'apparence des robots au centre de *Battle for Terra* et *Wall-e* est d'ailleurs manifestement inspirée des robots de *Silent Running* et *Short Circuit* et participent encore des « clins d'oeils » entendus des productions SF récentes en référence à leurs 'vénérables' prédécesseurs, renforçant ainsi la cohérence et l'identité du genre (et le plaisir du spectateur amateur à repérer et saisir les références, part importante du plaisir de visionnage d'un film de genre). *Terra* et surtout *Wall-e* et *A.I.* sont certes beaucoup plus sombres que leurs prédécesseurs, *A.I.* thématissant par ailleurs l'utilisation superficielle des « jouets » que sont des androïdes pourtant doués de conscience et de sensibilité. La nouvelle de Brian Aldiss dont est inspiré *A.I.* s'intitule d'ailleurs *Super-Toys Last All Summer Long* (1969). A ce titre *Silent Running*, film dont le réalisateur de *Wall-e* s'inspire explicitement, fait à nouveau office de précurseur (Modderno).

<sup>3</sup> Le réalisateur du film, Ridley Scott, explique avoir voulu éviter le terme androïde pour ne pas faire penser à des robots, les répliquants étant bien loin de l'image mécanique et des connotations associées à ce terme (Kerman, 147). Il est en effet très difficile de savoir dans *Blade Runner* qui exactement est un véritable humain. Les répliquants semblent n'avoir pas du tout ou très peu d'éléments mécaniques et être principalement issus de l'ingénierie génétique, des sortes de « clones augmentés » qui troublent encore la limite entre naturel et artificiel. Le texte de prologue indique que les « concepteurs » des répliquants sont des « ingénieurs génétiques », tandis qu'un autre de leurs concepteurs, Sebastian, parle à plusieurs reprises de son travail de conception génétique (« genetic design »). Le script final explique quant à lui dans sa propre version du texte de prologue, emprunté à l'entrée fictive du « Webster's Dictionary édition 2012 », que les répliquants sont « bio-engineered », « synthogénétiques » et « construits à partir de culture de peau/chaire », tandis qu'un personnage y explique ailleurs qu'après trois heures d'autopsie d'un répliquant les médecins n'avaient toujours pas pris conscience qu'ils n'avaient pas affaire à un être humain (2, 18). Le roman avait déjà précisé la même chose, Deckard faisant remarquer à la répliquante Rachel, qui déclare ne pas être « vivante » : « Légalement non. Mais en réalité tu l'es. Biologiquement parlant. Tu n'es pas faite de transistors comme une réplique d'animal ; tu es une entité organique » (168).

loyal qui ne vous posera aucun problème, qui vous sera donné gratuitement à votre arrivée [...] à utiliser comme un serviteur personnel ou un ouvrier agricole infatigable – le robot humanoïde personnalisé, conçu spécialement pour vos besoins » (11). Ce faisant le script cite *verbatim* le roman de Philip K. Dick sur lequel est basé le film, où la publicité va jusqu'à parler de reproduire « les jours dorés [« the halcyon days »] des Etats du Sud avant la Guerre de Sécession ! » (16). Comme l'écrit Judith Kerman, « Les colonies extra-planétaires sont peut-être le paradis pour les humains, mais elles sont clairement un camp d'esclave pour les répliquants », l'eutopie des maîtres étant la dystopie des esclaves (comme c'était par ailleurs le cas des esclaves déjà présents dans l'utopie de More ; Kerman, 22).

Le long cheminement moral du protagoniste du film, Deckard, consistera en sa prise de conscience de l'injustice dont font l'objet les répliquants, jusqu'à s'allier finalement avec eux. De même, là où les machines et robots sont traditionnellement décrits comme des êtres froidement rationnels, hyper-cérébraux mais incapables d'émotions, les répliquants n'ont de cesse de prouver le contraire. Ils sont eux-mêmes supposés manquer d'empathie, d'où l'existence d'un test permettant de les distinguer des authentiques humains. Or là encore les répliquants s'évertueront à prouver qu'ils sont capables d'empathie, principalement lorsque leur leader, Roy, sauve la vie de Deckard durant le climax du film. A l'inverse, tous les principaux humains sont représentés comme manquant cruellement d'affect et d'empathie, du créateur des répliquants jusqu'au héros lui-même, qui remarque lui-même en voix-off<sup>4</sup> que son ex-femme l'appelait « sushi [...] poisson froid » tant elle le considérait dénué d'émotivité. Il est vrai que l'habileté du film réside également dans l'ambiguïté qui caractérise Deckard, quant à la nature duquel on hésitera jusqu'à la fin sans jamais avoir de réponse explicite. Plusieurs indices laissent à penser que Deckard pourrait lui-même être un répliquant<sup>5</sup>,

---

<sup>4</sup> Il existe pas moins de quatre montages du film différents à ce jour, principalement la version sortie sur les écrans en 1982 et le « director's cut » de 1992, qui supprime notamment les commentaires en voix-off de Deckard et dont la fin n'est plus la même (cf. Kolb, in Kerman, 132 -153, et Sammon, 21-70). Comme ailleurs nous avons choisi de nous appuyer sur les différents montages d'un même film ainsi que le script (ou les différents scripts) des films lorsque ceux-ci sont disponibles et fournissent des informations pertinentes. Dans le cas de *Blade Runner*, il existe deux versions principales du script (même si d'après William Kolb, « il y a peut-être pas moins de dix versions différentes du scénario, rédigées entre 1979 et 1981 », in Kerman, 134) : la première est datée du 24/07/1980 et signée du seul Hampton Fancher ; la deuxième, qui correspond au « shooting script » (même si de nombreuses modifications furent encore apportées durant le tournage) et signée de Fancher et David Peoples.

<sup>5</sup> Les indices intradiégétiques qui vont dans ce sens résident dans les photos noir et blanc que garde précieusement chez lui Deckard, ce qui rappelle l'attachement presque compulsif des répliquants pour leurs propres photos, même si celles-ci font référence à des souvenirs frauduleux ; les yeux de Deckard, qui dans une scène dans son appartement luisent de la même façon que celles des répliquants ; la remarque finale de Gaff, qui félicite Deckard en lui déclarant mystérieusement qu'il a accompli « un travail d'homme » (« a man's work ») ; et enfin l'origami que trouve Deckard devant sa porte avant de s'enfuir avec Rachel et qui représente une licorne,

incertitude qui souligne la proximité biologique et ontologique qui caractérise les humains de leurs créations, une proximité si extrême que la différence qui les sépare paraît au final bien théorique. Si Deckard/Descartes lui-même ne peut plus être distingué d'une machine, l'ancienne distinction entre l'entité caractérisée par le cogito et les animaux-machines dénués de conscience, fondement de l'exploitation des répliquants-machines, apparaît plus que douteux (comme le dit malicieusement Pris à Sebastian pour le convaincre qu'elle n'est pas un jouet, « Je pense, Sebastian, donc je suis »). C'est donc en quelque sorte un fondement de l'humanisme et de son objectification historique de l'Autre qui est ici satirisé, la machine apparaissant plus rationnelle, méritante et humaine que son créateur supposément rationnel et intelligent. Pour la première fois au cinéma<sup>6</sup> les machines sont donc représentées comme les dignes héritières d'une humanité corrompue qui a trahi ses propres valeurs et idéaux.

La toute première scène annonce en substance le développement du film. Durant l'acte deux Roy cite mystérieusement un vers du poème *America, A Prophecy*, de William Blake (1793) : « Fiery the Angels fell. And as they fell deep thunder rolled/around their shores, burning with the fires of Orc ». Roy y compare implicitement les répliquants aux « anges » américains de Blake, qui montent dans le poème originel mais qui tombent pour Roy puisque les répliquants, qui se sont enfuis des colonies, sont 'descendus' et sont comme tombés sur une Terre qui n'a rien de paradisiaque. Mais comme les Américains et Orc dans le poème, les répliquants se battent pour leur liberté face à l'oppression des Anglais/humains, manière de dénoncer la faillite de l'idéal utopiste américain originel<sup>7</sup>.

Cependant si les « anges » cybernétiques tombent sur Terre, c'est aussi parce que Roy se compare à un ange déchu, se rebellant contre sa condition initiale et son créateur, fuyant pour goûter la liberté et la vie dans toutes ses riches dimensions. Expulsés, ou plutôt fuyant, des colonies soi-disant paradisiaques où ils ne sont que des esclaves, les Répliquants tombent sur une Terre que le tout premier plan du film semble assimiler à l'Enfer – un plan large montre

---

animal qu'on a pu voir dans un rêve de Deckard. Gaff, l'auteur de l'origami, semble ainsi dire à Deckard qu'il connaît la nature de ses rêves, ce qui indiquerait que Deckard est un répliquant et que ses souvenirs et rêves ont été implantés. Le script final va même plus loin dans ce sens, se concluant sur une réflexion en voix-off de Deckard expliquant que lui et Batty étaient des « frères », « des modèles de combat supérieurs » : « nous étions le nouveau peuple... Roy et moi et Rachel ! Nous étions faits pour ce monde. Il était à nous ! », fin finalement abandonnée et non filmée (104).

<sup>6</sup> On a souvent comparé *Blade Runner* à *Metropolis*, mais c'est surtout la pièce *R.U.R* que l'intrigue rappelle, pièce dans laquelle les « robots » étaient par ailleurs eux-mêmes entièrement biologiques (cf. note 3).

<sup>7</sup> La stratégie consistant à retourner les mots mêmes de la Déclaration d'Indépendance contre la majorité blanche est classique dans les années soixante et soixante-dix, toutes sortes de minorités l'utilisant alors pour souligner le caractère partiel, voire la faillite, du modèle social mis en place par la révolution de 1776. L'utopisme originel est alors renvoyé à la majorité pour lui signifier l'échec et le dévoiement du projet initial, comme le fait Roy ici.

des cheminées industrielles crachant du feu au-dessus de la mégalopole baignée par la nuit, certaines flammes explosant littéralement au contact de l'air, connotant des usines à gaz ou des raffineries. Le même plan montre un éclair vertical bleuté, la foudre venant frapper quelque part dans l'arrière-plan, que l'on peut assimiler là encore à la chute de Satan telle que décrite dans la Bible : « je contemplais Satan tombant du ciel comme un éclair », comme le remarque Desser (in Kerman, 54 ; Luc, 10:18). Le plan suivant est un plan rapproché sur une de ces explosions qui semble comme venir lécher la caméra, accentuant encore un peu plus l'effet infernal. Le quatrième plan nous révélera qu'il s'agit d'un travelling, la caméra (épousant peut-être le point de vue d'un des aéronefs que l'on voit naviguer au-dessus des flammes) se dirigeant doucement vers deux immenses structures pyramidales, trônant au milieu de la cité. Le script de 1982 valide cette impression en qualifiant l'endroit d'« Hades », tandis que l'indication scénique nous apprend que « Nous avançons vers la Tyrell Corporation à travers une vaste plaine industrialisée, des formes menaçantes à l'horizon, des cheminées crachant des flammes de cinq cent pieds dans un ciel couleur de cendres » (3), vision dystopique par ailleurs très proche des descriptions industrielles infernales mentionnées au 1<sup>er</sup> chapitre (cf. image p. 652).

La cité toute entière est baignée par la nuit et d'innombrables lumières, les lumières de la ville étant assimilées à autant de feux particuliers. Le troisième plan avait interposé dans le montage un très gros plan sur un œil et un iris remplissant tout le champ, une des explosions se reflétant et épousant la forme incurvée de l'iris (cf. image p. 652). Peut-être s'agit-il ici d'un des répliquants découvrant, l'œil écarquillé, le monde terrestre infernal, le monde qui lui a été interdit jusqu'ici. L'interposition de la flamme dans l'œil semble alors comme marquer la première rencontre entre le monde originel et le « fils prodigue » comme Roy sera plus tard qualifié par son créateur. Mais elle semble aussi caractériser la nature 'satanique' de l'ange déchu qu'est Roy, tout en rappelant ces étranges lueurs rougeoyantes qui apparaissent parfois dans les yeux des répliquants (et dans ceux de Deckard). La citation de Blake se voit ainsi modifiée par l'imaginaire Miltonien, tandis que l'ambivalence qui caractérisera tout le long du film les répliquants est posée comme axe thématique et épistémologique principal du film<sup>8</sup>. Comme le dit le « monstre » dans Frankenstein : « Souvent je considérais Satan comme l'emblème de ma condition, car souvent, comme lui, lorsque je contemplais le bonheur de mes protecteurs, le poison amer de la jalousie montait en moi » (125). On retrouve de même

---

<sup>8</sup> Il est déjà symbolique qu'on ne puisse décider, à la vue en très gros plan de cet iris, s'il s'agit d'un humain ou d'un répliquant, les yeux étant pourtant supposés traditionnellement être les « portes de l'âme ».

ici en substance le « neuromantisme » des années quatre-vingt et leur représentation de la technologie par « la rue » à une transgression/subversion libératoire.

Quant aux colonies, elles sont présentées par l'omniprésente publicité aérienne qui ponctue le film et ce Los Angeles du futur comme seules permettant « un nouveau départ », offrant de nouveaux mondes qui promettent à leur tour, via la propagande publicitaire, une nouvelle et parfaite existence à une humanité une fois de plus en quête de régénération<sup>9</sup>. Or la présence des esclaves cybernétiques de l'avenir, des « modèles de combat » (Roy) ou des prostituées à destination des soldats (Pris), des « vaisseaux d'attaque en feu » ou plus généralement la prédominance des multinationales comme la Tyrell Corporation (et l'absence symétrique de toute instance politique ou gouvernementale au-delà du commissaire Bryant, par ailleurs manifestement aux ordres de Tyrell) participent tous de l'impression que ces fameuses colonies et leurs promesses de « recommencer à zéro dans un pays doré plein d'opportunités et d'aventures », même si elles ne sont pas aussi décadentes et polluées que l'est visiblement la Terre<sup>10</sup>, relèvent probablement du mensonge et de la chimère publicitaire.

Le script final (dans une portion non retenue au tournage/montage) renforce encore cette impression de supercherie utopiste, la publicité aérienne y parlant cette fois de la « colonie Dominguez-Shimata » proposant un salaire mirobolant, des congés payés, mais aussi un « environnement propre et frais » baignant dans le « Climat Californien Johnson et Murikami ! », tandis que les colons pourront y profiter par exemple de « la célèbre station balnéaire Elysium Crater » (5-6)<sup>11</sup>. La connotation satirique est renforcée par l'incitation finale de la publicité à profiter « du meilleur des mondes » [« Give yourself a brand new

---

<sup>9</sup> On trouve d'autres publicités plus inoffensives, comme celles pour Coca-Cola sur un écran dans le premier acte, qui tend à établir une continuité entre le monde secondaire du film et le monde zéro puisque les marques en question existent bel et bien. Mais la présence de telles publicités illustre bien aussi l'ambivalence des productions hollywoodiennes qui dénoncent, comme ici, un capitalisme impitoyable et déshumanisant et des publicités intrusives et mensongères, tout en cautionnant cette même publicité et en réalisant des opérations de placement de produit.

<sup>10</sup> Le roman précise qu'il s'agit d'un monde « post-apocalyptique », la troisième guerre mondiale (« World War Terminus », 14) ayant détruit une partie du monde et pollué le reste du globe d'une radioactivité qui tue à petits feux l'humanité, d'où la fuite d'une minorité aisée vers les colonies. Le film suggère de même que seuls les « petites gens » (ce qui veut dire le plus souvent des Asiatiques ou des Hispaniques vu la foule aperçue au détour des plans) sont condamnés à croupir sur Terre. Le film ne précise rien, mais le fait que la plupart des plans soient tournés de nuit, tandis qu'une pluie battante (à Los Angeles) détrempé les rues de la ville et que les êtres les plus interlopes peuplent et grouillent même dans les rues de la cité connotent manifestement un environnement dystopique qu'un spectateur contemporain (1982) aurait associé aux pluies acides, à la pollution et à la surpopulation, voire à « l'effet de serre » [« the greenhouse factor »], dont parle le script de 1980 (23). Le script final nous apprend quant à lui que le Los Angeles du futur (« San Angeles » d'après le script de départ) est peuplé de 106 millions d'individus (10).

<sup>11</sup> C'est donc une « nouvelle Californie », cristallisant autant de rêves que la précédente, qui est promise par la publicité.



world! »], rattachant la colonie à la dystopie de Huxley. La publicité répète de plus comme un mantra « WE NEED YOU YOU you you », l'associant cette fois à la propagande typique du gouvernement américain et d'Oncle Sam (ibid.).

Le futur proposé par *Blade Runner* relève donc de la satire et de la déconstruction de l'eutopie technologique traditionnelle, le film mettant même en scène pour la première fois depuis 1930 (*Just Imagine*, cf. 2.3) une vision du devenir urbain inspirée de *Metropolis* et destinée elle aussi à symboliser l'existence d'une échelle sociale verticale dans ce futur hyper-capitaliste (Tyrell trône tout en haut de sa tour/pyramide, le building de loin le plus haut de la cité, tandis que l'élite a quitté depuis longtemps la Terre pour les étoiles). Quant à la Tyrell Corporation, elle est l'une des premières multinationales à être mise en scène par Hollywood comme le grand antagoniste d'un film SF ; Tyrell est par ailleurs le premier personnage à synthétiser en sa personne les figures du savant (plus ou moins fou ou monstrueux, comme connoté par l'inquiétant physique du comédien) et de l'impitoyable CEO, réunissant en quelque sorte les Rotwang et Fredersen de *Metropolis* en un seul personnage. Enfin, comme *Metropolis*, *Blade Runner* propose une vision particulièrement ambivalente du sublime technologique de l'avenir, la « voix double » que Telotte identifie au genre dans son ensemble et où les films fascinent tant pour leur « surface » et leurs « images envoûtantes du futur, que pour [leur] critique des forces culturelles symbolisées par ces images » (1995, 58). Le monde secondaire de *Blade Runner* a beau être dystopique, on est fasciné et émerveillé par les gigantesques structures qui s'offrent à notre regard, ne pouvant tout à fait, comme l'œil écarquillé du début, nous arracher à la beauté physique, sublime, d'une technologie pourtant aliénante, paradoxe qui sous-tend effectivement le cinéma SF moderne dans son ensemble.

*Blade Runner* est donc le premier à proposer une nouvelle étape dans ce que J.P. Telotte qualifie aussi de « mythos robotique » (1995, 51), où la créature artificielle est en passe (c'est surtout un film de transition) de se confondre avec l'humain et troubler ce qu'Elaine Graham appelle notre « hygiène ontologique » (60), c'est-à-dire la différence claire et explicite séparant l'homme de ses machines, mais aussi la traditionnelle (humaniste) distinction opérée entre l'homme occidental (Descartes) et ses altérités (nationaux, ethniques, sexuels, etc.) historiquement exclues et victimées par celui-ci. L'humanisme en tant que discours sur l'homme basé sur des notions d'essence, de telos et de mission est critiqué voire rejeté, tandis que Descartes et « son emphase sur la logique mathématique et sa célèbre réduction de l'ontologie à l'épistémologie, de l'être au savoir (« je pense, donc je suis ») » (Hard &

Jamison, 25) devient dans l'imaginaire posthumaniste le symbole emblématique d'une tradition technoscientifique conquérante privilégiant de façon inhumaine l'esprit rationnel totalisant. L'Autre et le corps sont alors perçus et représentés comme des machines et donc comme des objets appelant à un contrôle et une modification (une « amélioration ») par l'homme blanc occidental. Comme l'écrivent encore Hard & Jamison, Descartes est le symbole d'une « méthode scientifique émergente posant une séparation fondamentale entre le sujet et les objets naturels de son investigation », y compris son propre corps mécanique (ibid.).

Le paradoxe est donc que les créatures au centre de l'imaginaire (trans-)humaniste et symbole hollywoodien de la technologie véhiculent la satire et la critique d'un futur défiguré par le progrès. Les androïdes sont donc autant ici une métaphore de l'altérité qu'un symbole permettant de signifier les travers du progrès technologique et de ses fondations philosophiques mêmes (la technologie pour quoi faire?). Ils pointent également la victimisation par/pour/grâce à ce même progrès technologique, la victimisation d'Autres dont les répliquants sont le symbole<sup>12</sup>. C'est ici qu'on perçoit bien à quel point la science-fiction, le mode d'expression par excellence de la (post-)modernité, est particulièrement bien positionnée pour offrir au « posthumanisme » de telles représentations critiques du passé (le futur comme analogie et mise en scène du passé) et de l'avenir (la satire du futur utopique classique). On est pourtant plus tout à fait dans les années soixante-dix et le répliquant n'est pas non plus la personnification du Mal technoscientifique. Provoquant l'admiration tout autant que l'inquiétude du spectateur, le répliquant invite pour la première fois le spectateur à s'identifier à lui, à s'imaginer être doté des mêmes merveilleuses capacités physiques et cognitives, à se transformer en surhomme. C'est un glissement fondamental de l'imaginaire SF, où la cristallisation sur les robots et êtres artificiels des fantasmes de surhumanité commence à se recentrer sur un homme transformé, augmenté, qui peut traquer les individus comme le monstre traditionnel mais aussi être traqué par lui et s'engager dans une quête d'humanité, de vie et de régénération.

---

<sup>12</sup> Le montage de 1982 balise les choses lorsqu'il fait remarquer à Deckard en voix-off, au sujet de son supérieur qui qualifie les répliquants de « skin jobs », que « dans les livres d'histoire c'est le genre de flic qui qualifie les noirs de nègres ».

b). La nouvelle femme-machine (1)

Le premier film SF majeur à mettre en scène le trope de la multinationale meurtrière est *Alien* en 1979, c'est-à-dire au moment où le courant cyberpunk gagne en puissance. L'antagoniste du film est autant le monstre titulaire que la multinationale (qui à ce stade peut être qualifiée de 'multiplanétaire' ou 'multigalactique') plaçant ses objectifs financiers au-dessus des vies de l'équipage, la Weyland-Yutani, nom qu'on peut mettre en regard de la « Johnson et Murikami » de *Blade Runner*. Mais l'entreprise est plus souvent simplement appelée « The Company » dans les quatre films de la série *Alien*, manière de souligner l'aspect générique d'une caractérisation omniprésente dans le corpus. Ce faisant ces films recourent à l'imaginaire cyberpunk, typiquement peuplé de micro-Etats (la « Free City of Newark » de *Johnny Mnemonic*) plus ou moins privatisés ou de colonies/Etats fondées par des multinationales (souvent asiatiques) basement mercantiles, comme c'est aussi le cas dans le script final de *Blade Runner* avec la « colonie Dominguez-Shimata » et la quasi-absence de toute instance gouvernementale ou publique (5). *Blade Runner* et *Alien*, tous deux mis en scène par Ridley Scott, innovent également par leur esthétique technologique décadente, une noirceur visuelle qui semble comme la transposition à l'écran de l'entropie axiologique de la *New Wave* et qui est au diapason de l'imaginaire dystopique de ces films.

On peut rapprocher ici *Blade Runner* d'*Alien: Resurrection* (1997), notamment dans leur représentation du post-/surhumain, leur satire de l'eutopie du futur et leur réappropriation symbolique de la technologie. La série des *Alien* est plus particulièrement intéressante, étant l'une des séries majeures du genre mais aussi de par son évolution et celle de ses représentations successives de l'être artificiel, qui prend une importance croissante au fil de la série. Le premier épisode relève à ce titre entièrement des années soixante-dix, proposant un androïde, Ash, se faisant passer pour un humain et avançant les sombres dessins mercantiles de la Compagnie, étant prêt à sacrifier les membres de l'équipage pour ce faire. Comme l'écrit Judith Newton à propos du premier film, « la mécanisation et la technologie, associées à la Compagnie, sont contrastées à l'humanité avenante des membres de l'équipage » (in Kuhn, 2003, 82-83). Le deuxième épisode au contraire, réalisé par James Cameron (1986), propose un androïde, Bishop, généreux et allié des héros, qui peut utiliser ses spécificités et capacités pour tenter de sauver leurs vies. Bishop est le premier androïde entièrement humanoïde (on peut le confondre avec un être humain) de la science-fiction hollywoodienne à être caractérisé de façon entièrement positive (puisque *Blade Runner* montrait encore après tout ses

répliquants assassiner des humains). Le quatrième épisode, *Resurrection*, apparaît en ce sens comme l'aboutissement de l'évolution de la série, développant la figure de l'androïde, jusqu'à en faire le protagoniste principal du film avec l'héroïne historique de la saga, Ellen Ripley. Surtout, cette dernière, clonée et hybridée, franchit elle-même la limite séparant l'humanité de la posthumanité pour proposer une première représentation au sein de notre corpus d'un humain « augmenté » par la technologie. L'*alien* titulaire n'est plus nécessairement désormais le monstre extraterrestre qui pourchasse impitoyablement ses victimes et représente un obstacle/dilemme aux héroïques astronautes le confrontant<sup>13</sup>, et on va voir qu'avec *Resurrection* la série s'éloigne en grande partie du film d'horreur qu'était le premier épisode. Pour la première fois avec ce nouvel épisode la série entre dans le schéma typique des années quatre-vingt où « l'extroversion, l'objectification et l'aliénation de la subjectivité et de l'affect » sont cristallisés par la figure d'un *alien* représenté en humain presque comme les autres (Sobchack, 2004, 292). Comme l'écrivent malicieusement Sobchack et Sardar & Cubitt, « *aliens R US* » (Sobchack, 2004, 293 ; Sardar & Cubitt, *passim*), ou, selon les mots de la critique du film proposée par *Entertainment Weekly*, « We have met the alien, and they is us » (Schwarzbaum, 1997, pas de pagination).

Néanmoins on a vu que si les films SF s'entendaient à mettre en scène et problématiser le rapport de l'humanité à la technologie, ils sont loin de s'accorder tout à fait quant à leur définition normative de ce rapport. Il est ainsi particulièrement intéressant ici de comparer la représentation offerte par *Resurrection* à celle proposée par *Bicentennial Man* (1999) et surtout une autre célèbre série SF, *Star Trek*, dans son huitième épisode, *First Contact*, sorti l'année précédente (1996). Les deux films, qui mettent en scène une traque à bord d'un vaisseau spatial, se situent tous les deux dans des futurs post-apocalyptiques et ramènent symboliquement leurs *space opera* respectifs vers la Terre de l'avenir. Ils s'entendent quant à humaniser la technologie mais divergent en quelques aspects importants dans leur vision du rapport idéal à cette même technologie.

- *Triomphe de la posthumanité*

L'univers proposé par *Alien* se situe dans un futur indéterminé, le quatrième épisode se passant 200 ans après les événements des trois précédents opus<sup>14</sup>. Là où les premiers films

---

<sup>13</sup> Ce qui est en substance le cas du livre dont est adapté le premier film de la série, *The Voyage of the Space Beagle (La Faune de l'espace, 1950)*, d'A.E. van Vogt.

<sup>14</sup> Bond dans le temps rendu possible par le clonage, qui se substitue ici au sommeil ou à la cryogénie habituelle du voyageur en Utopia.

insistaient sur la figure sinistre de la Compagnie, le nouvel épisode décide lui de se centrer sur le gouvernement des « United Systems », variation dystopique sur la Fédération traditionnelle et dont l'acronyme (US) souligne la parenté avec les Etats-Unis actuels (il y sera plus tard question de fonds non approuvés par le « Congrès »). Le film présente également la spécificité d'adopter un ton satirique voire humoristique qui tranche avec l'horreur pure des précédents épisodes, satire qui on l'a vu est historiquement proche de la SF tout en fonctionnant sur le même mode d'inversion/distanciation qu'elle<sup>15</sup>.

Un personnage explique avec mépris que la « Weyland-Yutani », un « conglomérat d'origine terrestre » qui bénéficiait de « contrats de défense avec les militaires », a disparu « il y a des décennies, racheté par Wal-Mart. Les aléas de la guerre... ». Le même personnage, le Dr. Wren, continue en expliquant à Ripley que « les choses ont bien changé » en 200 ans : « nous sommes l'armée des Systèmes Unis, pas une vulgaire entreprise mercantile ». Ripley reste pourtant dubitative, consciente peut-être que la nature humaine n'a pas dû tant évoluer que cela. Et effectivement, l'armée va s'avérer aussi calculatrice et meurtrière que ses prédécesseurs, faisant l'objet continuel des moqueries du film, et l'on verra qu'à de rares exceptions près l'armée est systématiquement moquée et dévalorisée par les films du corpus en tant que pierre angulaire de la technoscience et du « complexe militaro-industriel » auquel s'oppose également Iron Man. Le principal objet de la satire est le général Perez, général à trois étoiles continuellement ridiculisé durant le premier acte et dont la mort à la fin de celui-ci relève à la fois de l'horreur et de la satire, scène qui illustre bien le ton que cherche à adopter le film<sup>16</sup>. Perez passe un marché illégal avec l'équipage du Betty, des pirates/trafiquants de l'espace qui s'emparent des corps cryogénisés de plusieurs individus et les livrent aux militaires pour qu'ils puissent réaliser sur leurs corps leurs sanguinaires expérimentations, en l'occurrence les offrir en pâture aux parasites *aliens* et recréer ainsi leur espèce.

Les scientifiques sont ainsi également stigmatisés par le film mais ne font pas l'objet du même ridicule – ils sont bien plus puissants et dangereux que l'armée. Caractérisés de façon très classique (blouses blanches, laboratoire ultrasophistiqué, jargon cryptique, visages

---

<sup>15</sup> Humour encore plus présent dans la « version spéciale », nouveau montage rallongé de plusieurs scènes coupées dans la version originelle et disponible en DVD depuis 2007.

<sup>16</sup> Le ton satirique est également posé lorsque le plan extérieur montrant l'approche du vaisseau Betty vers l'Auriga, accompagné en arrière-plan des étoiles de l'espace et de deux corps planétaires, est directement suivi par l'image d'un vaisseau similaire explosant, image qui se révèle via un travelling arrière être un gros plan sur l'écran d'un jeu-vidéo (au look rappelant fortement les années quatre-vingt) à bord du Betty. C'est aussi une façon satirique de préfigurer les morts à venir à bord de l'Auriga, ainsi que la scène finale du film.

impassibles ou fascinés par leur cobaye, rapport distant et froid à leur objet d'étude), les savants du film sont entièrement au service de l'armée et n'ont aucun regard pour la vie et la dignité humaine, comme on peut le voir via leur traitement de Ripley durant le premier acte. Les deux principaux savants du film, le Dr. Gediman et surtout le Dr. Wren (le grand antagoniste du film mis à part les *aliens* eux-mêmes) tendent même à se rapprocher de la figure du « savant-fou »<sup>17</sup>. Wren ne rêve que de « dompter » les *aliens* et Ripley elle-même, et tentera plus tard d'assassiner Call et d'abandonner les autres protagonistes aux griffes des monstres, tandis que Gediman, qui prend d'abord un plaisir sadique à narguer et torturer les *aliens*, s'émerveille ensuite des horreurs auxquelles il assiste<sup>18</sup>.

« Nous t'avons refaite [« remade »], nous t'avons clonée », lui explique ainsi Gediman, sous-entendant que Ripley n'a pas été refaite à l'identique mais bien transformée et améliorée, d'où aussi la logique du numéro tatoué à son poignet (ce n'est plus vraiment Ripley à qui nous avons affaire mais « Ripley 8 », chiffre qui n'indique pas tant l'augmentation que la réification de l'héroïne). Le début du premier acte nous montre la rééducation d'une Ripley 8 apprenant à parler et à lire en quelques jours, facultés cognitives qui fascinent Gediman et Wren, émerveillés devant l'être qu'ils ont involontairement créé. C'est ce qui explique le comportement de Wren face à Ripley 8 et le sentiment qu'elle lui/leur appartient, attitude qui fait écho à celle du Dr. Merrick face aux clones qu'il a créés dans *The Island* (« Je t'ai donné la vie, je peux te l'enlever si j'en ai envie »). Lorsque Wren lui révèle ses facultés d'auto-régénération, Wren contemple la poitrine de Ripley, sa cicatrice située entre les seins, puis s'approche tout près de son visage pour lui susurrer l'air satisfait à quel point elle « les rend tous très fier », provoquant la réaction du clone qui le saisit à la gorge et commence à l'étrangler. Ce comportement d'un maître envers son esclave, ou d'un dompteur envers un animal sauvage, se retrouve constamment durant le premier acte, notamment lorsque Wren intervient durant l'altercation entre Ripley et l'équipage du Betty, l'interpelle et siffle pour attirer l'attention de Ripley 8 comme si elle était un chien, lui faire rendre son ballon et revenir vers lui. A un Wren qui prévoit de « dompter » les *aliens*, Ripley 8 répond, incrédule :

---

<sup>17</sup> C'est-à-dire un scientifique prêt à tout, y compris le meurtre, pour assouvir son ambition de pouvoir démesurée et qui est souvent caractérisée par des pulsions pathologiques et un certain sadisme, comme on peut le voir ici avec Gediman qui torture un *alien* pour le plaisir. Si le savant-fou moderne est rarement aussi caricatural que celui des années trente, il peut néanmoins encore se comparer favorablement à Dieu (*Godsend*, *Hulk*, *The Island*), même si parfois c'est le CEO antagoniste qui peut s'y comparer (*The 6th Day*). La caractéristique importante est que le pouvoir attribué par la science continue de faire tourner la tête des hommes, les rendant « fous » puisqu'ils veulent égaler le Créateur.

<sup>18</sup> Gediman est interprété par un comédien, Brad Dourif, habitué aux rôles de déséquilibrés (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1975) et surtout de sadiques et de tueurs en série (*Dune*, 1984 ; la série horrifique des *Chucky*).

« se coucher, faire le mort, le faire venir au pied ? [...] Vous ne pouvez pas le dresser », ce à quoi Wren répond : « Pourquoi pas ? On te dresse bien toi ».

L'armée et les scientifiques se révèlent poursuivre les mêmes dessins que la Compagnie d'antan, cherchant à exploiter les capacités des *aliens* à des fins basement commerciales et/ou militaires. Les *aliens* sont même porteurs d'un espoir utopique : « Le potentiel de cette espèce va bien au-delà de la pacification urbaine<sup>19</sup> : de nouveaux matériaux, de nouveaux vaccins. Nous n'avons jamais rien rencontré de semblable sur aucun monde », explique le Dr. Wren, qui fait mine d'avoir le bonheur de l'humanité à cœur. Le film se rapproche clairement ici de *Frankenstein* ou plus immédiatement encore de *Jurassic Park*, en cela que le schéma narratif du film consiste à voir les militaires, via le génie génétique, redonner la vie à une espèce exterminée deux cents ans plus tôt (dans le troisième épisode), sûr dans leur capacité à maîtriser et « dompter » la nature, avant de voir celle-ci se retourner de façon meurtrière contre eux. Ils ignorent ainsi superbement les messages d'avertissement de Ripley 8, qui se pose dans le premier acte comme la Cassandra du vaisseau, avertissant comme Spooner dans *I, Robot* de l'auto-complaisance des humains face à leurs inventions, et l'impossibilité de dompter une nature/Nature décidément revêche.

L'autre créature artificielle du film, l'androïde (ou andréide si l'on choisit de retenir le terme utilisé par Villiers de l'Isle Adam) Call<sup>20</sup>, est la seule avec Ripley à approcher la situation avec lucidité. Call arrive à bord du vaisseau en se faisant passer pour un humain au sein de l'équipage de mercenaires du vaisseau Betty. Ceux-ci arrivent au début du premier acte à bord du vaisseau spatial militaire USM Auriga, et l'on apprendra rapidement que Call s'est infiltrée au sein des pirates afin de remplir une mission secrète : tuer Ripley avant que celle-ci n'ait permis aux militaires de recréer l'espèce extraterrestre éradiquée dans le précédent épisode. Lorsque la véritable nature de Call est dévoilée au grand jour par Ripley durant le troisième acte, un des personnages apprend au spectateur l'histoire des androïdes et le fait que Call relève de la deuxième génération de robot, « un robot créé par un robot », d'où son nom d' « Auton », que la prononciation du comédien fait ressembler à « Anton » ou « Antoine ». Ce faisant il introduit dans le film le trope effrayant de l'automatisation des machines qui

---

<sup>19</sup> Motivation invoquée dans les précédents films pour justifier de l'intérêt de la Compagnie envers les *aliens* et marquant bien l'appartenance des précédents films aux années quatre-vingt, époque où la violence urbaine était un sujet majeur de préoccupation (les mêmes raisons sont invoquées pour la création de RoboCop).

<sup>20</sup> Seul le paratexte du film (le générique) révèle l'orthographe du nom. Le spectateur peut penser tout au long du film que le nom s'épelle Cole et ne pas avoir ainsi d'indice de la véritable nature du personnage jusqu'à la révélation de l'acte trois.

prennent en main leur propre évolution. Ces Autons furent conçus « pour relancer le secteur de la vie artificielle. En fait ils l'ont enterré », comme l'explique le même personnage, car « ils n'aimaient pas qu'on leur dise quoi faire ». Il y a donc eu à nouveau insurrection des androïdes/esclaves des multinationales du futur, et quelques uns ont réussi à échapper au « rappel » ordonné par le gouvernement (un « rappel » (« recall », faisant ironiquement écho au nom de l'andréide) d'androïdes assimilés à des voitures défectueuses), forçant les survivants à vivre dans l'illégalité (on verra au chapitre 6 le Dr. Merrick ordonner le « recall » d'une partie de ses clones, défectueux car trop autonomes à son goût).

A une Ripley incrédule qui lui demande pourquoi elle se soucie tant du sort d'humains qui se moquent continuellement d'elle, elle répond « parce que je suis programmée ainsi ». La réponse est ironique, et peut laisser à penser que Call n'est qu'un automate qui agit selon ses instructions initiales, même si la suite du film tendra à démentir cette hypothèse. C'est cet altruisme que constate sarcastiquement Ripley lorsqu'elle découvre la véritable nature de Call : « Tu es un robot ? J'aurais dû m'en douter. Aucun être humain n'est aussi humain [« No human being is that humane »] ». Johner fait le même constat lorsqu'il s'exclame : « Je pensais que les synthétiques étaient supposés être logiques et tout ça... mais toi tu es une bonne vieille psychopathe ma fille ». A l'inverse, le Dr. Wren est un véritable monstre, coupable tout au long du film des pires atrocités, ce que Ripley souligne lorsqu'elle révèle à Purvis que son « cryotube » a été détourné par les pirates et « vendu à cet... humain », désignant par cette hésitation Wren, qui a implanté un *alien* dans son corps.

Et là où Roy était un ange déchu moquant le « dieu de la biomécanique » avant d'assassiner son créateur/père, Call au contraire respecte la religion chrétienne, n'oubliant pas de se signer en entrant dans la chapelle du vaisseau où elle a sa conversation avec Ripley, une des scènes clés, tandis que le film l'associera constamment, elle et Ripley 8 (dont la « résurrection » est au centre du film) à une mission christique de rédemption. Apparaît à l'écran une bible électronique qui servira indirectement à Call pour se connecter à l'ordinateur central du vaisseau, symboliquement appelé « Père » (la bible est directement connectée à Père, IA qui contrôle toute la machinerie du vaisseau, Ripley 8 la débranche donc pour pouvoir connecter le câble au port présent sur le bras de Call). Incrédule en la voyant se signer, Ripley lui demande si elle est également programmée pour accomplir un tel geste, ce à quoi Call ne répond pas, mais on peut douter de la pertinence d'une telle programmation, participant de l'idée que Call a depuis longtemps dépassé son programme initial. Call prouve ironiquement



sa capacité à évoluer et donc à surmonter toute programmation qui pourrait encore l'affecter lorsque, ayant pris le contrôle de Père, elle tente indirectement de tuer Wren, qu'elle a pourtant contribué à épargner un peu plus tôt (mais qui a entretemps prouvé sa fourberie sans bornes en amadouant Call pour mieux tenter de la tuer), en indiquant aux *aliens* sa position dans le vaisseau, ce à quoi Ripley réagit avec un large sourire : « Il y a du noir en toi ». Call prouve ironiquement ainsi qu'elle est en passe de s'humaniser, adoptant la même attitude meurtrière que ses modèles et Roy. Elle prend de même le contrôle du vaisseau et sa machinerie, prenant la place du « Père » des militaires et savants, possible satire d'un futur matérialiste qui a remplacé Dieu le Père par Père l'ordinateur central (« Je suis Père », déclare sereinement la voix grave de l'IA lorsque l'équipage du Betty débarque à bord). Wren, qui désespéré lève les yeux au ciel et en appelle à Père pour qu'il ouvre la porte devant laquelle il est bloqué : « Père ?! », entend ainsi retentir la voix féminine du nouveau contrôleur, Call : « Père est mort, enfoiré ».

Call rejoint donc les androïdes traditionnels dans sa volonté de devenir humaine et son dégoût devant sa propre nature mécanique : « Je suis... regarde moi, je suis dégoûtante ». On apprend que les Autons au moment de leur rébellion ont tous détruits leurs « modems » en signe de rejet et dégoût de leur nature technologique, et Call est difficile à convaincre de se connecter à l'ordinateur central du vaisseau, seulement persuadée par la perspective de sauver la vie de ses compagnons. L'altruisme de Call relève donc du schéma traditionnel utilisant la figure du robot (*Wall-e*) ou de l'androïde (Andrew de *Bicentennial Man*) pour transmettre une leçon de type morale au spectateur – un être innocent qui découvre la vie, s'amuse en en découvrant les institutions et souvent la culture populaire (*Wall-e* fasciné par les comédies musicales, également symboles de l'innocence passée de l'humanité), permet la distanciation dont parle Suvin et rappelle au public ce qu'être humain signifie vraiment (principalement, être généreux). Pourtant ni le Andrew de *Bicentennial Man* (1999), ni le Data de *First Contact* ne rêverait de tuer Père et le savant qui leur tient symboliquement lieu de créateur, et *Wall-e* ne désire pas autre chose que de rencontrer ces humains dont les enregistrements le fascinent tant. Andrew et Data sont au contraire des androïdes parfaitement intégrés dans leurs sociétés techno-eutopiques respectives, s'entendent parfaitement avec la plupart des humains (Andrew doit certes faire face au mépris de quelques-uns, comme Call ici) et ne définissent l'humanité que par des valeurs extrêmement traditionnelles, y compris la mort. *Bicentennial Man* (adapté d'une novella de 1976 d'Asimov) suit le schéma traditionnel de la lente quête d'humanité : dès le départ une petite fille comprend mal l'étrange mot « androïde » et pense que le robot

s'appelle Andrew, le lançant déjà sur la voie de l'humanisation. Andrew remplacera progressivement tous ses organes mécaniques par des équivalents biologiques, finissant par devenir mortel et mourir, ce qui conduit le « Congrès mondial » (on voit à quel point le film remet à jour les tropes techno-eutopistes traditionnels) à finalement accepter de reconnaître son humanité. « Je préfère mourir humain plutôt que vivre éternellement machine », comme le proclame Andrew devant le Congrès, et l'on verra effectivement aux chapitres 5 et 6 le rêve d'immortalité être constamment battu en brèche par les films du corpus. Andrew a aussi appris à connaître le monde et a grandi, passant du meilleur ami et du jouet de la petite fille à un adulte qui « rachète » sa liberté puis un mari qui épouse une humaine, nouveau symbole de fusion harmonieuse.

C'est la même quête que poursuit l'androïde Data, lui aussi inspiré par les robots Asimoviens (comme l'indique son cerveau « positronique ») et qui, de sa première apparition dans la série télévisée *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994) jusqu'à *First Contact*, s'humanise progressivement, jusqu'à s'équiper d'une « puce d'émotivité » et faire l'expérience dans le film des sentiments et sensations humains. Ces deux productions participent ainsi d'une vision techno-eutopique traditionnelle où la technologie s'avère cruciale (les organes biomécaniques créés par Andrew vont permettre de rallonger la longévité humaine de quelques siècles<sup>21</sup>, les capacités surhumaines de Data sont décisives pour venir à bout des antagonistes) mais où les machines restent les fidèles adjouvants des humains et se soumettent d'elles-mêmes à la supériorité de leurs créateurs. Andrew et Data, malgré leur personnalité et leur autonomie, sont *in fine* des instruments aux mains de l'homme, participent de l'humanisation de la technologie mais dans un sens humaniste puisque « l'homme reste la mesure de toutes choses ». Comme l'écrit Elaine Graham qui rapproche elle-même les figures d'Andrew et Data, « la position liminaire de Data entre l'humain et le presque-/non-/in-humain sert à renforcer le statu quo plutôt qu'à inviter à un nouveau périple dans les territoires inconnus de la post/humanité » (143).

*Star Trek* et un Asimov offrent donc des visions ironiquement conservatrices d'une technologie certes humanisée mais certainement pas « posthumanisée », où il n'est pas question d'augmenter ou améliorer physiquement ou cognitivement l'homme et où ce dernier

---

<sup>21</sup> Rallonger toujours plus la durée de vie humaine s'inscrit bien dans le projet humaniste et constitue l'un des grands marqueurs traditionnels du Progrès ; atteindre l'immortalité par contre ne relève pas de la même idée, même si on a pu voir des citations de Franklin ou Condorcet rêvant de vie éternelle grâce à la science (cf. 3.2) et tendent plutôt à être assimilées à la mégalomanie sans bornes du savant-fou (ou « CEO fou » dans le cas de *The 6th Day*).

reste encore souvent, malgré le rejet de la religion caractéristique de l'humanisme, assimilé au Père escamoté par Call. L'ennemi de *First Contact* est ainsi composé d'une espèce de cyborgs, les « Borgs », qui « assimilent » par la force les « spécificités biologiques et technologiques » de chaque espèce et civilisation qu'ils rencontrent, l'assimilant à leur « collectif » et progressant ainsi au stade supérieur de leur évolution artificielle, version cauchemardesque du transhumanisme. Grands ennemis de la Fédération utopique de *Star Trek* (l'assimilation et l'uniformisation forcée de l'un contre la tolérance et le multiculturalisme de l'autre), ces cyborgs à l'aspect extérieur monstrueux et à la froideur toute machinique symbolisent tout ce que rejettent la Fédération et les héros de la série (cf. image p. 662). Les Borgs renvoient en effet à la Fédération sa propre image et son propre idéal de perfectibilité : alors que Picard décrit à une Terrienne du XXI<sup>e</sup> siècle<sup>22</sup> l'eutopie de l'avenir comme un monde où « nous travaillons à nous améliorer individuellement ainsi que l'ensemble de l'humanité », et lorsque Data remarque ironiquement qu'il est « programmé pour évoluer, pour m'améliorer » constamment (c'est-à-dire ironiquement programmé pour dépasser sa programmation initiale), il s'entend répondre que les Borgs sont « aussi engagés dans une quête, nous cherchons à nous améliorer, à évoluer vers un état de perfection ». Mais là où Data parle de perfectibilité morale (s'humaniser toujours un peu plus), les Borgs entendent la perfectibilité physique d'un corps qu'on 'met à jour' comme une vulgaire machine, caricature transhumaniste et matérialiste de l'idéal humaniste de *Star Trek*. « Avez-vous oublié ? J'essaie de devenir plus humain », remarque Data, ce à quoi on lui répond : « Les humains... autrefois nous étions comme eux. Imparfaits, faibles, organiques. Mais nous avons évolué pour inclure le synthétique. Maintenant nous utilisons les deux pour tendre à la perfection ». L'idée invite le spectateur à l'horreur devant le résultat physique et moral qu'il a sous les yeux. Data tente de distinguer les deux empires en soulignant l'idéal de perfectibilité de la Fédération (toujours plus avant vers l'horizon de la Frontière stellaire et de l'amélioration morale) tout en stigmatisant l'emploi du terme « perfection » par la Reine : « Se croire parfait est souvent le signe d'un esprit malade [« a delusional mind »] ». A l'utopie classique et son idéal de perfection, Data oppose l'utopie SF et son idéal de perfectibilité éternelle, manière aussi d'éviter à *Star Trek* la stigmatisation moderne que subit le rêve d'un monde parfait.

Loin de constituer une figure de la réconciliation et de l'harmonie homme/machines comme les autres cyborgs du chapitre, les Borgs sont donc au contraire le symbole du dévoiement

---

<sup>22</sup> Le voyage dans le temps est donc utilisé dans le film comme l'inverse du sommeil traditionnel du voyageur en eutopie, puisque ici ce sont les habitants d'Utopia qui viennent chez les 'sauvages' leur donner un aperçu de la gloire future.

matérialiste et de la corruption de l'esprit et du corps humain, et ne correspondent absolument pas à la vision technologiste de la franchise : « [...] l'humanité du vingt-quatrième siècle fait preuve d'une remarquable résistance à l'empiètement des technologies digitales, prosthétiques et médicales sur l'intégrité du corps organique » (Graham, 148). Comme souvent avec *Star Trek* il faut relativiser un peu les choses ici, puisque le film met aussi en scène Geordi, l'ingénieur en chef du vaisseau, lui-même doté d'yeux artificiels, le film nous proposant même un plan subjectif de la vision surhumaine qu'ils lui offrent. Il est donc possible pour le film d'imaginer une « réparation » biomécanique aux handicaps ; mais une intégration plus intime de la technologie reste exclue, et il ne viendrait pas à l'idée des camarades de Geordi d'améliorer leur corps initial – comme d'habitude l'augmentation est uniquement acceptable si elle s'inscrit dans le prolongement d'une réparation, compensant un handicap initial en dépassant des limites physiques autrement inviolables, l'implication étant que Geordi reste en quelque sorte handicapé car différent des autres membres de l'équipage. Geordi est aussi l'ingénieur en chef du vaisseau, le plus souvent mis en scène dans la salle des machines (où les Borgs établissent de même leur tanière cybernétique) comme si l'augmentation était dans son cas plus acceptable, la littéralisation de la douce technophilie du personnage.

Lorsque Data confronté au danger éteint tout simplement sa puce d'émotivité, Picard à ses côtés remarque : « Il y a des fois où je vous envie Data ». Mais il ne viendrait pas à l'idée de Picard de faire en sorte de pouvoir manipuler à volonté ses sensations – celles-ci font partie des phénomènes naturels de la vie et doivent être surmontées par la volonté et la discipline, non par la technologie. De même la quasi-immortalité de Data ou l'extrême longévité d'autres espèces extraterrestres rencontrées par les héros ne les troublent pas le moins du monde, l'eutopie trekkienne reposant sur l'idée que la discipline des humains du futur leur permet d'accepter les « choses de la vie ». On est donc loin d'un utopisme de type transhumaniste, et le nouvel épisode de la série, *Star Trek: Insurrection*, nous montrera au chapitre 8 que même si au XXIV<sup>e</sup> siècle la perspective d'atteindre l'immortalité peut certes corrompre certains humains, les héros de la série peuvent aisément résister à ce type de séduction corporelle<sup>23</sup>.

On verra de même aux chapitres 5 et 6 que la peur de l'invasion du corps par les nanos ou des gènes modifiés est partagée par de nombreux autres films du corpus. Pourtant là où les

---

<sup>23</sup> Il faut remarquer que l'étude diachronique de *Star Trek* est indispensable tant cette franchise a elle aussi connu des évolutions importantes dans ses quarante-cinq années d'existence. Mais *First Contact* prend un plaisir manifeste à revenir aux fondements historiques de son monde secondaire via son intrigue temporelle et rend ainsi un hommage appuyé à la saga et sa vision utopique.

cyborgs représentent une alternative positive à la réparation et augmentation du corps, *First Contact* en refuse presque entièrement l'éventualité, ne mettant positivement en scène que des technologies clairement extérieures au corps et fermement contrôlées par les héros, comme leur immense et majestueux vaisseau spatial ou les lasers qu'ils ont toujours à la main. *Star Trek* pose ainsi une limite claire à son intégration de la technologie à la vie humaine, et si les machines ont permis l'avènement de l'eutopie (l'équipage remonte le temps afin de s'assurer de l'invention du voyage interstellaire, fondement de l'eutopie du futur), il n'est donc presque pas question de les voir toucher au corps humain. *Star Trek* est donc utile pour souligner le gouffre qui sépare la SF traditionnelle et humaniste (Asimov écrit ses principales nouvelles dans les années quarante, Roddenberry crée *Star Trek* dans les années soixante, les deux hommes ayant presque le même âge) et une SF contemporaine et « posthumaniste » représentée ici par *Resurrection* où la transformation du corps, si elle est certes toujours subie par des protagonistes qui se disent comme Call dégoûtés de leurs corps, est vécue de façon plus décomplexée par des personnages qui n'ont de toute façon pas le choix.

- *La monstrueuse (techno-)parade*

Constatant qu'elle est une abomination, Call remarque à Ripley 8 que « toi au moins tu es en partie humaine ». Or au vu du comportement de Ripley 8, qui semble plus affectionner les *aliens* que les humains, on peut toutefois se demander si l'andréide n'est pas finalement plus humaine que le clone. Même Call ironiquement est d'abord repoussée par Ripley 8, lui expliquant : « Tu es une chose, un objet fabriqué, ils t'ont cultivée dans un putain de labo », ce qui explique qu'elle soit prête à assassiner Ripley 8 malgré sa nature altruiste – le clone n'est pas un authentique humain, elle a été « cultivée » comme les humains du futur de *Matrix* qu'on voit « récoltés » par les machines, elle n'est pas « réelle » comme il est souvent dit des cyborgs dans le corpus, n'est que le simulacre de l'ancienne Ripley. Si à ce stade un androïde peut être facilement intégré aux protagonistes d'un film hollywoodien, le clone au contraire est immédiatement caractérisé de manière ambivalente, comme si le clonage et le retour d'entre les morts avait fondamentalement corrompu la nature de l'héroïne des précédents épisodes (comme c'est littéralement le cas dans *Godsend*).

Ripley a été originellement clonée pour permettre de donner vie à la « reine<sup>24</sup> » *alien*, et elle est donc dans les faits elle-même la « mère du monstre » comme elle le revendique elle-

---

<sup>24</sup> C'est un autre point commun important de *Resurrection* et *First Contact* que tous deux mettent en scène une espèce et civilisation collectivistes et hyper-hiérarchiques inspirées des insectes et dirigées par une « reine ». On

même, le géniteur de l'espèce qui décime les hommes de l'équipage et menace bientôt de se répandre sur Terre, le vaisseau se dirigeant vers la planète ; les manigances technoscientifiques menacent une fois encore de détruire l'humanité, et seuls les non-humain(e)s/monstres sont capables d'empêcher la catastrophe. Ce constat est encore souligné lorsque l'on rencontre enfin la « reine » des *aliens*, qui tient elle-même de l'hybridité puisqu'elle se révèle être dotée d'un « système de reproduction humain » au lieu du système de reproduction parasitaire et ovipare des *aliens* traditionnels<sup>25</sup>. On ne sait donc plus vraiment qui est le monstre titulaire, comme l'illustre le plan séquence qui ouvre le premier acte : après un plan extérieur du vaisseau spatial Auriga, la caméra pénètre à l'intérieur et révèle deux soldats montant symétriquement la garde de chaque côté d'une lourde porte métallique, armes au poing (et mâchant en cadence du chewing-gum, annonçant la moquerie de l'armée). La porte s'ouvre à la caméra, qui avance et révèle au spectateur deux savants (marqués par leur blouse blanche) occupés à observer divers appareils (dont un microscope, classique marqueur du laboratoire). La caméra avance encore vers le fond de la salle, au milieu de laquelle se trouve un fut métallique dont la paroi métallique remonte soudainement verticalement comme la porte auparavant, révélant un corps d'enfant nu, 'incomplet', baignant dans un liquide que l'on devine amniotique. La caméra s'approche encore jusqu'à un gros plan sur le visage, que l'on reconnaît vaguement comme celui d'une Ripley 'inachevée'. La caméra se fixant sur son visage, on peut alors entendre Ripley en voix-off, méditant : « Ma maman m'a toujours dit que les monstres, les vrais, n'existaient pas. Mais c'est faux », tandis qu'un morphing fait soudainement vieillir son visage et que la caméra opère un travelling arrière, révélant quatre savants observant de près Ripley derrière la vitre, fascinés, dont Wren qui arbore le sourire satisfait qui sera sa signature tout au long du film. Qui sont alors les monstres dont parle Ripley – les *aliens*, ou les savants, à moins qu'il ne s'agisse de Ripley elle-même, monstre créé par la science ?

La proximité entre Ripley 8 et Call est aussi indiquée par l'étrange reflet qui brille dans les yeux de Ripley 8 lorsqu'elle entre dans la pièce « 1-7 » où elle trouve les corps monstrueux de

---

est ici dans ce qu'on peut appeler le « complexe de la ruche » (les Borgs sont dotés d'un « collectif » et d'un « esprit de ruche » et parle d'eux à la première personne du pluriel), un autre trope majeur en SF où l'ennemi de l'Amérique est représenté comme une civilisation totalitaire qui refuse l'individualité – l'Anti-Amérique par excellence, disent en sous-texte ces productions (même si on a vu le possible caractère subversif de *Body Snatchers* et sa vision de la *middle America*). C'est également un reproche traditionnel adressé à une Utopia uniformisante, tandis que les machines peuvent aussi être caractérisées en ces termes, ou comme enfermant l'homme dans une société souterraine ressemblant à une ruche (e.g. *The Machine Stops*).

<sup>25</sup> Rapprochement entre la « reine » alien et Ripley qui avait déjà été amorcé dans le troisième épisode, dans laquelle les deux personnages étaient décrits comme des « chiennes » (« bitches »).

ses sept prédécesseurs conservés dans le formol. On la retrouvera à l'identique dans les yeux de Call durant leur conversation ultérieure dans la chapelle, rencontrant alors comme un écho dans les cierges s'y consumant sereinement, en particulier dans le gros plan qui montre à la fois les yeux luminescents de Call et les deux bougies qui brûlent dans l'arrière-plan. Comme dans *Blade Runner* (et *Virtuosity*) cette lumière spectrale relève du motif indiquant tant l'ambivalente artificialité de l'être qui l'abrite que l'intensité et l'authenticité des émotions qui l'animent. Transparaît aussi son « élection » ou sa grâce divine, voire sa mission christique, en définitive l'ambivalence ontologique qui caractérise Deckard comme Ripley 8. Call est la seule à pénétrer dans la pièce et à contempler le produit des exactions monstrueuses de la technoscience du futur, tandis que tous les hommes restent à l'entrée de la pièce, rapprochant un peu plus les deux personnages dans cette mise en scène de la monstruosité de Ripley 8. Une lecture féminine/féministe complémentaire de la scène est explicitée lorsque l'hyper-mâle Johnner, qui comme les autres hommes est resté sur le palier de la porte, explique son incompréhension devant la réaction de détresse de Ripley 8 : « Ca doit être un truc de nana ».

L'identité des personnages, constamment soulignée par la mise en scène, est de même soulignée sur la version principale de l'affiche du film, arborant le visage des deux personnages : un faisceau lumineux relie l'œil gauche de Ripley 8, présente dans la partie supérieure gauche du poster (son œil gauche est au centre de l'affiche), et descendant jusqu'à l'œil droit de Call, présente dans la partie inférieure droite du poster (son œil étant lui aussi au centre), le faisceau séparant ainsi l'affiche en son milieu (les mots « alien » et « résurrection » sont également divisés en deux parts égales). Les deux personnages sont ainsi reliés dans leur identité même, indique l'affiche, tandis que l'univers, présent en arrière-plan, est divisé en deux parties égales (naturel/artificiel, humains/extraterrestres, hommes/femmes, normaux/monstres) reliées par les deux êtres du premier plan. La question de l'identité semble être également posée par le faisceau lumineux dans la mesure où celui-ci se révèle être le « I » du mot « Alien » étiré verticalement pour relier les yeux des deux personnages, semblant comme déclarer « I, Artificial Creature »... ou « I, Woman ». Le faisceau vertical allant en s'élargissant en son milieu (faisant ainsi penser à la vue renversée du disque d'une galaxie), on peut même y voir une fente et un sexe féminin, posant dans le même temps la thématique de la (re-)production centrale au film (une des scènes climatiques de celui-ci est un accouchement monstrueux) (cf. image p. 651).

Le caractère héroïque des deux femmes est finalement validé lorsque, après avoir aperçu une dernière fois Vriess et Johner aux commandes du Betty (Johner embrasse Vriess sur les lèvres comme pour infirmer l'hyper-machisme dont il a fait montre tout au long du film), les dernières scènes du film se focalisent logiquement sur les deux personnages. Le plan extérieur suivant nous révèle un dessin sur la carlingue du vaisseau, représentant une pin-up en porte-jarretelles assise presque à cheval sur un missile bien plus gros qu'elle, le nom Betty apparaissant en-dessous du dessin. La caméra opère alors un travelling vertical, descendant de la mascotte du vaisseau jusqu'à un hublot d'où Call et Ripley observent fascinées le magnifique spectacle s'offrant à leurs yeux, un lever de soleil au-dessus de la couverture nuageuse terrestre. Stupéfaites par le spectacle inédit qui s'offre à leurs yeux, les deux créatures contemplent la Terre, la caméra montrant en contre-champ et légère contre-plongée les deux personnages regarder les yeux presque écarquillés le panorama qui défile sous leur regard, avant qu'un fondu enchaîné ne nous montre le ciel et le lever de soleil dans toute leur splendeur, une musique symphonique grandiose accompagnant le tout (qui traduit l'éblouissement de Call et Ripley 8).

Contemplant les continents et océans qui s'offrent à leur regard, Call s'émerveille alors, « elle est magnifique. Je ne m'attendais pas à ça. Il se passe quoi ensuite ? », ce à quoi Ripley répond : « Je ne sais pas. Je suis moi-même une étrangère ici ». Les deux non-humaines sont donc sur le point de rejoindre à leur tour le berceau d'une humanité qui les rejette et (re-)découvrir une planète qui semble comme légendaire. On peut penser ici à l'arrivée sur Terre des répliquants de *Blade Runner*, qui ouvrait le film, en particulier au très gros plan sur un œil (celui de Roy ?) contemplant écarquillé le paysage industriel de l'hyper-mégapole sublime de l'avenir. Créatures artificielles pareillement insurgées et pourchassées par les autorités, Ripley 8 et Call découvrent fascinées le monde originel, le berceau d'une humanité qui leur est interdite. La version sortie au cinéma en 1997 se conclut sur cette scène, préservant l'ambiguïté de la nature précise du monde que Ripley et Call vont découvrir sur Terre, tandis que le lever de soleil (l'une des rares scènes diurnes des quatre films de la série) semblait comme promettre l'aube d'une nouvelle ère. Malgré la beauté du ciel et les plans des continents et des océans vus depuis l'espace proche, qui suggèrent presque des plages, du sable et une forêt tropicale, on ne peut s'empêcher de douter, au vu de l'oppression qui règne dans ce futur, de la nature paradisiaque de ce « nouveau monde » sur lequel les deux personnages sont sur le point d'accoster. Lorsque l'équipe du Betty apprend plus tôt que le



vaisseau se dirige automatiquement vers la Terre, leurs réactions sont d'ailleurs très loin d'être enchantées, Johner s'exclamant même, consterné : « La Terre mec. Quel trou à rats ».

Si la version de 1997 se conclut par cette incertitude, la fin alternative, visible pour la première fois via l'édition spéciale éditée en DVD en 2007, vient confirmer les doutes. Juste après la fin initiale, on peut voir le Betty atterrir sur Terre, la caméra montrant l'atterrissage en contre-plongée et en arrière-plan un ciel qui vu d'en bas arbore un rouge artificiel et inquiétant. Un fondu enchaîné nous révèle alors le panorama d'un désert jonché d'innombrables déchets et ruines métalliques. « Alors c'est ça la Terre ? », demande rhétoriquement Call en voix-off, tandis que la caméra opère un nouveau travelling vertical de haut en bas pour nous révéler les deux femmes assises au beau milieu de cette déchetterie apparemment planétaire. Fugitives toutes deux, Call se demande ce qu'elles devraient maintenant faire, ce à quoi Ripley, les yeux rivés sur un mystérieux spectacle hors-champ, a la même réplique que dans la version précédente : « Je ne sais pas. Je suis moi-même une étrangère ici ». Le plan suivant nous révèle alors le spectacle que contemple fascinée Ripley : une cité en ruines, une Tour-Eiffel à moitié brisée nous apprenant que Paris se dressait autrefois en ces lieux. La caméra s'élève progressivement, laissant les silhouettes assises des deux femmes qui observent les ruines. Elles disparaissent bientôt du champ, ne laissant plus que le spectacle des ruines urbaines et du ciel rouge sang qui plane au-dessus et occupe le dernier tiers horizontal du plan. La caméra fond alors progressivement au noir, concluant ainsi le film.

La Terre du futur est donc un monde post-apocalyptique, et le plan de la pin-up chevauchant la bombe (et sa suggestion de *Dr. Strangelove*) s'avère rétrospectivement comme l'annonce du spectacle post-atomique à venir<sup>26</sup>, avec un décor qui correspond aux plans traditionnels d'un monde détruit par une guerre nucléaire finale, « World War Terminus ». La faillite de l'humanité du futur est ainsi finalement sanctionnée, les deux posthumaines (posées symboliquement par la caméra comme les seuls être vivants du décor, même si l'on sait Vriess et Johner non loin) réduites à se demander ce qu'elles vont bien pouvoir faire sur la planète mythique sur laquelle les deux anges sont tombés. Cette fin, en mettant en scène les effets dévastateurs de la technologie destructrice par excellence, rappelle (via le plan de la

---

<sup>26</sup> Mais aussi le jeu vidéo, « Atom Zone », auquel joue un membre non-identifié du Betty dans le premier plan situé à son bord, qui associait déjà le vaisseau à l'apocalypse nucléaire (et marquait, de par le caractère suranné du jeu - un jeu inventé pour l'occasion afin de ressembler aux jeux d'arcade typiques des années quatre-vingt - la sympathique décrépitude du vaisseau).

mascotte Betty) l'irresponsabilité d'une technologie 'masculine' (le missile mais aussi la fusée phallique, comme *Gattaca* notamment ne manque pas de le souligner), assimilant ici la bombe atomique à un emploi masculin et destructeur de la technologie (Père), comme pouvaient d'ailleurs le faire les cheminées industrielles de l'ouverture de *Blade Runner*, par opposition à Betty, Call et Ripley 8 (Mère). Les deux films posent ainsi le rejet d'un certain type de technologie destructrice, ainsi que de l'emploi de la technologie par l'*establishment* politique, militaire et économique, et son réinvestissement par des minorités ou des marginaux seuls capables d'humaniser la technologie et de l'employer à des fins (post-)humanistes. Loin de signifier la fin apocalyptique du monde, les deux posthumaines du conte représentent donc au contraire son unique espoir de rédemption.

*Star Trek: First Contact*, dans son propre futur post-apocalyptique, s'il stigmatise également l'arme nucléaire, propose au contraire de réinvestir la technologie atomique en utilisant un ancien missile nucléaire comme première fusée intergalactique. Data et le commandant Picard commencent même à caresser amoureusement la fusée avant que ne survienne Troi et qu'elle leur demande si « tous les trois veulent un peu d'intimité ». La boutade ne se transformera toutefois pas en vraie critique et le film s'engage bien dans le type de « fétichisme technologique » dont parle notamment R. L. Rutsky et qui caractérise tant les deux *Iron Man*. Pour le film, seule la technologie (la première fusée à pouvoir se déplacer plus vite que la lumière) et la science (son inventeur, le Dr. Zefram Cochrane, en l'honneur duquel d'immenses statues sont érigées dans le futur) peuvent ultimement sauver l'humanité et instaurer l'eutopie : le voyage interstellaire permet à l' « humanité de commencer à explorer les galaxies. Il unit l'humanité d'une façon que personne ne pensait possible, une fois qu'elle comprend qu'elle n'est pas seule dans l'univers. La pauvreté, les maladies, la guerre, elles auront toutes disparues d'ici cinquante ans », sans parler du capitalisme et de l'argent.

Si la technologie nucléaire a détruit une partie du monde, l'eutopie conservatrice trekkienne la voit donc enfin être utilisée à bon escient via le détournement qu'en fait Cochrane (« C'est une ironie historique que le Dr. Cochrane ait choisit un instrument de destruction massive pour inaugurer une ère de paix »), tandis que Call et Ripley 8 détournent elles-mêmes la technologie de leur propre monde secondaire, en l'occurrence leurs propres corps. Les deux films sont donc à l'image du corpus, se recoupant dans leur diagnostic d'un emploi dystopique de la technologie et leur espoir de la voir symboliquement réinvestie et mise au service de l'eutopie, tandis que tous deux manifestent leur (post-)modernité en imaginant le

corps humain être lui-même l'objet d'une « amélioration » technologique. Mais là où *Star Trek* propose une conclusion en grande partie techno-conservatrice qui continue de rêver à la conquête des étoiles (« Plus de 150 planètes composent la Fédération, réparties sur 8 000 années-lumière »), *Resurrection* redescend littéralement sur Terre et se fait plus critique dans sa vision d'un *establishment* véritablement patriarcal.

Il est vrai que l'eutopie de la « nouvelle frontière » défendue par *Star Trek* est clairement minoritaire dans le corpus. Celui-ci embrasse au contraire la vision proposée par *Wall-e*, où « l'espace est la dernière frontière ! », slogan publicitaire de la multinationale responsable de l'apocalypse écologique. L'humanité du film se réfugie dans l'espace pour mourir spirituellement, c'est-à-dire en substance le même schéma que *Resurrection*. *Wall-e* et *Resurrection* proposent à l'inverse, comme *Blade Runner*, un retour symbolique vers la Terre afin que l'humanité se confronte enfin à ses responsabilités, tant sous la forme du cimetière qu'est devenue la planète que des êtres qu'elle a créés et qu'elle a exploités ou abandonnés.

Dans tous ces films ce n'est donc pas la technologie qui a détruit le monde mais la corruption et la décadence humaine. La technologie est au contraire symboliquement représentée comme portant l'espoir de rédemption/résurrection d'une humanité physiquement mais surtout spirituellement régénérée, la « posthumanité ». Nous allons voir un message similaire être véhiculé par les cyborgs du corpus, même si la présence de la posthumanité n'y est plus nécessairement synonyme de posthumanisme.

## 2. L'homme-machine (1)

Le terme de « cyborg » (portemanteau de « cybernetic organism ») est utilisé pour la première fois lors d'une conférence donnée en 1960 destinée à présenter les possibilités technologiques de transformer la physiologie des astronautes de la NASA en l'adaptant à un environnement spatial. Le texte de la conférence est édité la même année sous le titre *Cyborgs and Space*. Les auteurs, Manfred Clynes et Nathan Kline, s'inspirent de la « cybernétique » (« cybernetics ») développée principalement par Norbert Wiener à partir des années quarante (le terme est inventé en 1947) dans le contexte du développement de l'informatique stimulé par le conflit mondial. L'idée originelle de Wiener (qui collabore avec Von Neumann, Turing et Bernal et est l'ami de Haldane, logiquement intéressé par la notion) consiste à s'inspirer du fonctionnement homéostatique du corps et de l'esprit humain pour développer les machines et ce qu'on appelle aujourd'hui les ordinateurs et les intelligences artificielles, cherchant à

démontrer qu'une machine peut fonctionner comme un organisme vivant (Wiener, 1948, 7-39).

L'idée de Clynes et Kline (déjà mise en avant par Wiener) consiste à renverser l'idée et appliquer les progrès de la science et de la technologie à la modification, si ce n'est l'amélioration, du corps humain : « Modifier les fonctions corporelles de l'homme afin de correspondre aux environnements extraterrestres serait plus logique que de lui fournir un environnement terrestre dans l'espace » (29). Mais ils peuvent aussi se faire plus grandioses et rejoindre l'imaginaire transhumaniste : « Les voyages dans l'espace sont un défi non seulement technologique mais aussi spirituel, invitant l'homme à prendre une part active dans sa propre évolution » (ibid.). Il est donc logique de voir la notion de cyborg se séparer rapidement de ses objectifs premiers et être récupérée jusqu'à aujourd'hui pour toutes sortes de projets et rêves technologistes et transhumanistes de modifications et augmentations de l'individu et de l'espèce.

La culture populaire est elle aussi très rapide à récupérer la notion<sup>27</sup> – le premier film américain (indépendant) à utiliser la figure, *Cyborg 2087*, sort la même année<sup>28</sup>. Un romancier américain, Martin Caidin, publie en 1972 *Cyborg*, adapté deux ans plus tard dans une série télévisée à succès, *The Six Million Dollar Man* (1974-1978). Un astronaute y est victime d'un accident et « reconstruit » par la technologie, se voyant doté de deux jambes, d'un bras et même d'un œil « bionique<sup>29</sup> ». On voit donc ici la technologie cybernétique être utilisée pour « réparer » un homme mais aussi l'« augmenter », le héros mettant bientôt ses pouvoirs surhumains au service du gouvernement américain. Le cyborg se rapproche alors déjà du surhomme et devient de fait un super-héros. L'imaginaire hollywoodien adopte la figure dans les années quatre-vingt, avec notamment *Return of the Jedi* (1983) et surtout *RoboCop* (1987), où la reconstruction technologique d'un policier gravement blessé prend une allure beaucoup plus sombre qu'à la télévision. Si *RoboCop* tient en partie du super-héros, sa relation à sa

---

<sup>27</sup> Un manga japonais, *Saibogu 009* (*Cyborg 009* en anglais) reprend l'idée dès 1964, un premier film animé sortant en 1966, tandis qu'un téléfilm français, *Le « cyborg », ou le voyage vertical*, est diffusé en 1970 (<<http://www.ina.fr/art-et-culture/arts-du-spectacle/video/CPF86627230/le-cyborg-ou-le-voyagevertical.fr.html>>, dernier accès le 15/07/2011).

<sup>28</sup> *Cyborg 2087* propose par ailleurs une intrigue temporelle extrêmement proche de celle de *Terminator*. Si *Cyborg 2087* résume le cyborg comme un être « mi-homme mi-machine », ces productions, *Terminator* y compris, tendent pourtant à utiliser le mot de cyborg pour désigner un robot ressemblant à un humain et doté d'une peau humaine, c'est-à-dire en réalité un androïde. L'originalité du concept de cyborg consiste pourtant en l'idée de la transformation ou « augmentation » d'un être originellement humain.

<sup>29</sup> « bionique » (« bionic » et « bionics ») est un autre portemanteau, déjà utilisé dans un autre contexte au début du siècle mais « réinventé » dans les années soixante comme l'association de « biology » et « electronics ». Les deux séries des années soixante-dix sont pour beaucoup dans la popularisation du terme (OED).

nouvelle condition est en effet beaucoup plus problématique que celle de ses alter-ego de télévision.

L'officier Murphy se voit imposé sa nouvelle nature technologique par une multinationale mercantile et meurtrière, OCP (Omni Consumer Products), qui possède la police privatisée de Detroit (on est clairement dans un futur dystopique miné par l'hyper-violence urbaine et la domination oppressive des multinationales). OCP pense ainsi à remplacer tous les agents par des machines ou cyborgs similaires. Elle invente donc le nom de « RoboCop » à des fins publicitaires. Murphy est considéré comme un simple robot par sa hiérarchie et doit obéir comme toute machine à une programmation, qui apparaît sous la forme des « directives » inscrites dans ses circuits. Le film suit la lente reconstruction par Murphy de son identité humaine et sa victoire finale sur les directives d'OCP, jusqu'à l'une des dernières scènes où, après avoir tué l'antagoniste (en violant la directive secrète qui l'empêchait de s'en prendre à un membre de la compagnie), il répond à une question sur son nom : « Appelez-moi Murphy ». Si la transformation du policier Murphy était le résultat des sombres machinations mercantiles d'OCP, Murphy réussit ultimement à prendre le dessus sur elle (il tue l'antagoniste, cadre dans la compagnie, en plein conseil d'administration), défait le robot qui cherche à le supprimer (qui ne dispose clairement pas des mêmes potentialités qu'un humain augmenté) et prend surtout le dessus sur sa propre part technologique. Il pourra alors plus sereinement poursuivre ses aventures en profitant de son augmentation (à mi-chemin entre le chevalier à l'armure étincelante et le cowboy auquel il se réfère explicitement comme un idéal), certain que la machine est de nouveau subordonnée à l'humain et n'est donc bien qu'un instrument, à l'image de l'immense pistolet qu'il dégaine comme le cowboy futuriste qu'il est.

On voit donc en quoi la notion de cyborg se prête particulièrement bien à une mise en scène du rapport de l'homme à la technologie et à une possible déshumanisation par cette dernière, où le dédoublement du protagoniste Murphy/RoboCop, s'il fait penser au super-héros, correspond aussi au schéma proposé par Frankenstein et Jekyll/Hyde mais en se concentrant explicitement sur la technologie comme cause et instrument de la partition identitaire du héros. On retrouvera le même schéma au chapitre suivant avec *Hulk* (2003), où l'on verra que là encore le cinéma, comparativement aux déclinaisons du personnage dans les *comics* et à la télévision, choisit de se concentrer et de problématiser l'impact de la science et de la technologie sur l'être humain, plutôt que simplement mettre en scène les excitantes aventures

du héros. Comme l'écrit Samantha Holland, « grâce à leurs hybrides humains/machines, ces films mettent en avant les questions de dualité et d'identité personnelle et soulignent les inquiétudes contemporaines quant aux effets de la technologie sur le 'moi' humain aujourd'hui et dans l'avenir » (157). A leur manière idiosyncratique et exubérante, donnant corps et rendant littérales des peurs sociales et culturelles diffuses, ces productions mettent en scène le conflit et offrent une résolution cathartique à la question technologique. Le cyborg hollywoodien propose pour la première fois un compromis et une première « idée-image » de dépassement dialectique du conflit traditionnel.

Il est vrai cependant que dans le cas de *RoboCop*, comme dans celui d'*Alien: Resurrection* et comme on le verra de *Hulk*, d'autres enjeux sont également véhiculés par une technologie et des tropes de science-fiction qui font alors à nouveau office de métaphore. Dans *RoboCop*, la technologie est autant la métaphore que l'instrument principal de l'oppression et de la déshumanisation par le système de Murphy, illustrées par une perte de virilité constamment soulignée par le film. Sur ce plan, et parce qu'il traite de l'hyper-violence urbaine et met en scène un être au corps hyper-masculin et destructeur, *RoboCop* est un film typique des années quatre-vingt et de son « cinéma musculaire », comme le qualifie Yvonne Tasker (1) et très éloigné d'un *Resurrection*. La « musculinity » [sic] alors véhiculée par Stallone ou Schwarzenegger se prête d'ailleurs particulièrement bien à la science-fiction, où le corps même de ces acteurs fait figure d'effet spécial et cristallise l'attention et les fantasmes du spectateur (Tasker, 3). On voit bien ici l'intérêt de l'approche diachronique de l'étude des genres, *RoboCop* participant autant de la discussion sur la technologie propre à la SF que du fantasme d'hyper-virilité, « les sur-compensations hystériques d'une masculinité en crise » comme l'écrit Holland (166), propre au cinéma d'action du Hollywood des années quatre-vingt. Susan Jeffords identifie donc avec raison ces redresseurs de tort bodybuildés comme des « Reagan heroes » (Jeffords, 24 et *passim*). *RoboCop* est donc particulièrement intéressant en cela que s'y côtoient deux discours distincts, comme le souligne Steven Best : la critique patente de l'administration Reagan<sup>30</sup> et du libéralisme effrené associé à la décennie se

---

<sup>30</sup> Booker souligne bien ces références et critiques. Le film met notamment en scène, via ses flashes d'information, une plateforme militaire spatiale, la *Strategic Defense Platform*, qui fait écho à la *Strategic Defense Initiative* de Reagan (surnommée le programme *Star Wars* à l'époque). La plateforme ne connaît que des incidents techniques comiques qui la ridiculisent, finissant par tirer accidentellement sur une zone résidentielle près de Santa Barbara et tuant, comme l'indique le reportage, « deux anciens présidents » ; Booker remarque que Nixon avait justement pris sa retraite dans la zone, tandis que Reagan (ancien président dans le futur du film) y possédait un ranch dans lequel il se rendait souvent (trop, d'après certaines critiques de l'époque) (Booker, 2006, 210). Plus largement le futur dystopique du film met en scène les résultats catastrophiques des politiques menées par l'administration Reagan (privatisations, relations du travail conflictuelles – le film voit les

superposent à un héros hyper-violent qui renvoie au Western urbain typique de l'époque et à la vision « réactionnaire » concomitante (Best).

*RoboCop* est également intéressant en cela qu'il met en scène Détroit, une des cités les plus emblématiques du progrès technologique et de cette technologie éminemment américaine et utopique qu'est l'automobile. Détroit y est représentée comme une cité décadente, minée par le chômage, la concurrence japonaise (les antagonistes japonais apparaîtront dans le troisième épisode) et l'hyper-criminalité de 1999, et les scènes de guerre urbaine du film annoncent celles de *Demolition Man* (avec cet autre *Reagan Hero* qu'est Sylvester Stallone), qui marque en 1993 la fin du cycle (cf. 5.3). Ce Detroit dystopique est opposé au projet de cité utopique entretenu par OCP, Delta City, la satire des villes utopiques classiquement imaginée par les techno-eutopistes du tournant du siècle. Le film montre ainsi en quoi l'impitoyable multinationale OCP est prête, au nom de l'utopisme technologique, à expulser les modestes gens de leurs demeures, s'allier avec le crime organisé et assassiner au besoin les policiers, tout ça pour faire disparaître une pauvreté et une criminalité qu'elle a largement contribué à faire advenir – l'utopisme y est un cache-misère, le déni inhumain de technocrates littéralement enfermés dans une tour d'ivoire, le gratte-ciel de la compagnie. Enfin, l'usage ironique et critique fait par le film de la rhétorique publicitaire du futur, des spots interrompant à intervalles réguliers le récit, propose une dénonciation de ce qu'on peut appeler un « utopisme publicitaire » cynique que l'on retrouvera constamment dans le corpus. Pour ce qui est du cyborg (que nous prenons ici dans le sens d'un humain qui a été modifié, réparé ou augmenté par des ajouts de types biomécaniques, donc différent du clone, de l'avatar ou du corps investi par les nanos), nous nous concentrons ici sur la figure de Del Spooner, protagoniste de l'adaptation de l'anthologie d'Isaac Asimov, *I, Robot* (2004). Nous allons voir en quoi les personnages du film recourent les répliquants et androïdes précédemment abordés, tout en offrant une figure de l'hybridation homme/machine éminemment contemporaine et nouvelle alternative à la traditionnelle partition technophilie/technophobie. Moins eutopiste que le texte originel d'Asimov, ce *I, Robot* entretient pourtant un rapport beaucoup plus décomplexé à l'avenir technologique que les films des années quatre-vingt et quatre vingt-dix et marque comme on va le voir une inflexion notable de la SF hollywoodienne des années deux mille. Comme Murphy, Spooner est un policier blessé dans l'exercice de ses fonctions. Il est reconstruit par le savoir et la technologie

---

policiers faire grève –, etc.), une violence omniprésente (un incident reproduit l'affaire Dan White, assassin du maire de San Francisco neuf ans auparavant) et donc la cupidité sans borne de la multinationale OCP, emblématique du mercantilisme hyper-libéral souvent associé à la décennie.

fournis par une multinationale travaillant de concert avec la police. Le cyborg constitue bien ici l'aboutissement du cheminement du robot et de l'androïde, conservant totalement sa figure humaine – le cyborg n'est plus le monstre qu'était encore Murphy.

#### a). Un cyborg en Utopie

Sans être tout à fait assimilable à l'eutopie, le futur mis en scène par le film se rapproche néanmoins sensiblement de l'imaginaire techno-eutopiste, recoupant le « merveilleux technologique » thématique et visuel des films du corpus. L'avenir tel qu'il est mis en scène par *I, Robot* manifeste un rapport décomplexé au futur. Sa représentation ne doit plus nécessairement ressortir des conventions de la dystopie ou de l'anti-eutopie, différence majeure du film avec la SF telle qu'elle se pratique encore dans les années quatre-vingt (*Blade Runner*, *RoboCop*) et quatre vingt-dix (*Alien: Resurrection*, *Matrix*) et peut partiellement se réconcilier avec l'idée d'eutopie technologique.

- *Futurama III / Le sublime technologique (I)*

*I, Robot* offre en effet une vision eutopique ou eutopisante de l'avenir en profond accord avec celle offerte par Asimov dans les neuf nouvelles qu'il écrit dans les années quarante et qui seront collectées en 1950 dans l'anthologie du même nom. Nous sommes à « Chicago, 2035 » comme l'indique le paratexte, le film se focalisant comme souvent sur une cité en particulier, à la façon des textes eutopiques traditionnels. Et le plan dont ce texte est la légende de rappeler fortement l'imaginaire techno-eutopiste du tournant du siècle, pouvant aisément être assimilé aux vues d'artistes qui ornent typiquement les articles de l'époque sur le 'New York de l'an 2000', les couvertures et illustrations des *pulps* ou la cité du futur construite par General Motors pour les Expo internationales de New York de 1939 et 1964, *Futurama* et *Futurama II* (cf. image p. 654).

Un lent travelling vertical descendant nous révèle en plan général le *skyline* de ce Chicago du futur, qui s'est vu ajouté quelques immenses gratte-ciel, des « tours de bureaux qui prennent leur essor en défiant la gravité » (script, 3), dont une tour au centre de l'image, la plus haute du *downtown* et qui s'avèrera être le siège de la multinationale du film et le nœud et topos principal de l'intrigue, qui va en s'effilant vers son sommet et ressemble à un arc. Une musique éthérée et chorale accompagne le plan, soulignant la splendeur de l'ensemble. Le *skyline* occupe la moitié horizontale supérieure du champ, l'autre moitié étant coupée par une route, une voie express à huit voies sur lesquelles défilent d'innombrables véhicules,



majoritairement des voitures rendues minuscules par la perspective mais aussi quelques camions comparativement immenses dont nous découvrirons plus tard la nature exacte. Cette route s'enfonce dans la perspective, depuis le bord inférieur gauche du cadre jusqu'au centre de *downtown* et la tour centrale, le bord droit de la voie rapide formant une ligne qui coupe verticalement la moitié inférieure du cadre en son milieu. La voie est entrecoupée par deux autres voies au pied de *downtown*, qui courent à son pied comme pour le contourner et qui forment une diagonale qui achève de diviser le champ en trois parties, d'autres routes connexes plus discrètes et s'enfonçant sous terre peuvent également être aperçues. On apprendra plus tard que de gigantesques tunnels traversent la ville et permettent de libérer une grande partie des anciennes rues au trafic piétonnier, « Les « vieilles » rues [étant] devenues de gigantesques et spacieuses places » (script, 3).

Quelques aéronefs sont aussi visibles dans le ciel, et il y en aura toujours au moins un dans tous les plans de coupe du *downtown* qui ponctuent le film, preuve que ce marqueur du futur n'est pas périmé. C'est ce qu'on pouvait déjà constater dans *Bicentennial Man* (1999), lui aussi adapté d'Asimov et qui offrait de même une vision du futur urbain (plans sublimes des *downtowns* de New York et San Francisco) très proche des eutopistes du tournant du siècle, multipliant même de son côté les aéronefs (cf. images p. 654-655). *I, Robot* préfère toutefois mettre l'accent sur le trafic terrestre, montrant une voie ferrée surélevée de chaque côté de la voie express, des métros au design très futuriste (clair, aérodynamique, composé quasiment uniquement de grandes baies vitrées) filant à toute allure dans les deux directions. Les deux trains ne font presque aucun bruit (on peut surtout entendre le vent siffler lorsque l'un d'eux file près de la caméra qui continue d'effectuer son travelling vertical descendant), le script expliquant que le « monorail » utilise la propulsion magnétique, de même que dans *The Island* (3, 61). Les voitures elles-mêmes sont extrêmement silencieuses, et l'on apprendra plus tard que presque plus aucune n'utilise de l'essence, ce qui explique la clarté de la lumière qui baigne le plan d'ouverture et le bleu immaculé du ciel qui règne au-dessus de Chicago, ici comme ailleurs durant le film. Le contraste avec les ruines et le ciel radioactif du Paris dévasté d'*Alien: Resurrection*, ou les nuits pluvieuses et sales de *Blade Runner*, est ainsi flagrant.

La partie inférieure du champ est donc coupée en deux parties, où l'on peut voir, de chaque côté de la voie rapide, les immeubles de brique rouge typiques d'une architecture anglo-américaine plus ancienne et qui témoignent de la persistance du passé, ce qu'indiquait déjà le

script en parlant des « immeubles anciens insérés entre les buildings plus récents » (3). Le même phénomène se reproduira au cours du film, en particulier lorsque Spooner et le lieutenant Bergin partagent une bière dans l'Ovaltine Cafe. Le plan de nuit s'ouvre alors en contre-plongée sur deux tours modernes aux nombreuses fenêtres allumées, avant d'effectuer un panoramique vertical descendant le long de leur façade jusqu'à révéler, coincé entre eux, un petit immeuble en brique rouge au pied duquel est situé l'Ovaltine Cafe, sa flèche en néons multicolorés et sa façade également ornementée de néons donnant un aspect très rétro au *diner*<sup>31</sup>. La scène a pour but de caractériser le conservatisme et même le passéisme de Spooner, plus à l'aise parmi les vestiges du passé, mais participe également de l'idée, qui n'était pas vraiment présente chez les techno-eutopistes d'antan, que le futur ne se construit pas nécessairement au détriment du passé, que futur et passé peuvent coexister harmonieusement, contribuant à donner un lien visuel et affectif entre le spectateur et le monde proposé par le film et rendant ainsi l'avenir et ses technologies plus 'humains' et séduisants.

*Bicentennial Man* recourt au même procédé, montrant lors de deux plans distincts le *skyline* du futur et les aéronefs, mais aussi les maisons à l'architecture si typique de San Francisco, les protagonistes jouant paisiblement aux échecs dans l'*Alamo Square Park* devant le *Postcard Row* et ses célèbres maisons victoriennes, tandis qu'à l'arrière-plan se dressent majestueusement les tours futuristes du *downtown* de la ville (cf. image p. 655). Le plan connecte ainsi trois niveaux de profondeur et trois époques : le passé via les maisons construites au tournant du XXe siècle, présentes au niveau intermédiaire ; le présent du spectateur (via les maisons, le parc et les joueurs d'échec, qui pourraient être extraits d'un film contemporain) ; et au loin l'avenir de la diégèse, tout en incluant au premier plan la verdure du parc et un arbre épousant presque le bord vertical gauche du cadre dont la verticalité répond sereinement aux gratte-ciel, image idyllique de la cohabitation des époques et garantie de l'humanité de l'avenir. Une autre scène de *Bicentennial Man* montre plusieurs autres des mêmes maisons typiques de la cité à l'angle de deux rues en pente, tandis que la baie et le *skyline* de San Francisco sont visibles en arrière-plan et que le célèbre *streetcar*, toujours les mêmes voitures rétro, circule dans la rue de droite, tandis que son mouvement trouve son écho dans un train qui passe près de la caméra sur un rail surélevé circulant à hauteur des toits des anciennes maisons.

---

<sup>31</sup> *Diner* remontant aux années quarante et formant une partie du « patrimoine » de Vancouver, où a été tourné le film ([http://www.vancouverneon.com/page\\_q/ovaltine.htm](http://www.vancouverneon.com/page_q/ovaltine.htm)), (<http://onlymagazine.net/Food-and-Drink/1422/the-ovaltine-cafe>), derniers accès le 16/07/2011).

*The 6th Day* et surtout *The Island* offrent des représentations urbaines comparables. Le Los Angeles futuriste de ce dernier film offre au regard émerveillé de nouvelles tours futuristes et une immense quantité de trains et métros aériens circulant à différents niveaux de hauteur, y compris au niveau des gratte-ciel, compromis entre le trafic autoroutier et les traditionnels aéronefs (cf. image p. 656). Les tours sont l'un des topos préférés de la SF cinématographique pour symboliser le pouvoir oppressif des multinationales du futur, et on va voir que la tour centrale d'*I, Robot* n'échappe pas à la règle, néanmoins on verra aussi qu'aucun de ces films ne peut être assimilé à la dystopie et que la représentation sublime qu'ils font de cette architecture ne dissimule aucune ironie. C'est en cela qu'on peut commencer à parler d'un rapport contemporain à l'avenir et aux tropes de l'eutopie technologique au moins partiellement décomplexé. Le spectateur est invité à apprécier des visions de l'avenir qui jouent à la fois sur le familier (on peut reconnaître une ville où l'on a été, une célèbre tour ou monument peut être présent à l'image) et la nouveauté qui s'y mêle. Comme le note Nye, le sublime technologique du tournant du siècle, les gigantesques ponts et tours, symbolisent « la conquête des obstacles et forces naturelles [...] ». Toutes ces structures exprimaient concrètement le triomphe de la raison, prouvant que le monde devenait, selon les mots d'Emerson, « une volonté réalisée » - « le double de l'homme » » (1994, 77). À côté du corps hybride du cyborg, la cité futuriste constitue elle aussi un corps fusionné qui invite le spectateur à la contempler et en admirer les innombrables détails<sup>32</sup>.

Les futurs proposés par *I, Robot* et *Bicentennial Man* et leur cohabitation pacifique avec le passé sont donc rendus à la fois merveilleux et familiers, sublimes et bienveillants, lointains et proches, intimidants et excitants. Ces différents tableaux, hyperactifs et transmettant pourtant une impression de paix et d'harmonie, participent à créer l'impression, confirmée par le récit des deux films respectifs, que le futur en question est globalement bon et positif. Avec son insistance sur les immenses tours et les énormes routes et tunnels du futur, résumée par le rapide travelling digital qui dans l'acte un nous propulse bientôt du haut de la tour USR au

---

<sup>32</sup> Il est vrai que le film met aussi en scène un pont brisé situé sur le « Lake Michigan landfill », ce qui rapprocherait le film de la dystopie. Or plusieurs plans du *downtown* de la ville ponctuant la narration du film montrent très clairement en arrière-plan un lac brillant et bleu comme l'azur, ce qui semble donc pointer une incohérence majeure du film et empêche de pouvoir vraiment faire sens du pont délabré. On peut y voir la tentative caractéristique du film de vouloir présenter une vision équilibrée de l'avenir, utopisante sans pouvoir vraiment être qualifiée d'eutopie. *Johnny Mnemonic* met en scène les ruines du *Brooklyn Bridge*, mis au contraire en valeur par *Bicentennial Man* dans son plan du New York de l'avenir (cf. image p. 654). Alan Trachtenberg a bien montré en quoi ce pont en particulier (*Bicentennial Man* montre aussi le *Golden Gate Bridge* rallongé et doté d'un second tablier, tandis que passe en-dessous un navire futuriste, cf. p. 655) était un « symbole culturel » de l'utopisme du tournant du siècle et de l'« Amérique moderne » (Trachtenberg, ix). Loin d'être des symboles surannés on voit donc à quel point l'utopisme technologique contemporain peut encore utiliser les tropes classiques.

tunnel routier qui passe juste en-dessous, le Chicago du film rappelle fortement *Futurama* et ses propres immenses voies express et autoroutes (avant que celles-ci ne deviennent réalité). Les véhicules y circulent à une incroyable rapidité, leur trafic est automatisé (les voitures et camions sont équipés d'un pilote automatique comme dans *The 6th Day*), les poids-lourds sont équipés de roues sphériques leur permettant des manœuvres impossibles aujourd'hui, et bien sûr les immenses et merveilleuses tours sont omniprésentes. Et fidèle aux visions des techno-eutopistes d'antan, *I, Robot* imagine de même une technologie principale comme vecteur de la transformation profonde qui affecte l'avenir.

- *Les Robots utopistes*

C'est ce que nous montre la caméra en achevant le travelling qui nous montrait le plan général du Chicago de 2035. Arrivée au niveau du monorail aérien puis de la voie rapide, la caméra continue de descendre, révélant le parking aérien situé juste en-dessous de la route et qui, comme on le découvre plus tard, semble courir tout au long de la voie rapide (plus de problème de parking) avant que la caméra ne continue sa descente jusqu'au niveau de la rue. On y retrouve Del Spooner, le protagoniste du film, marchant dans la rue pour se rendre au commissariat, l'occasion pour la caméra qui suit le héros et qui épouse occasionnellement son point de vue de montrer au spectateur, comme dans *Blade Runner*, la rue du futur, les nouvelles technologies qui la parsèment et surtout suggérer la nouvelle organisation sociale qui y règne. Ce travelling est intéressant en cela aussi qu'il correspond au sublime technologique tel qu'analysé par Eric Dufour dans son étude du cinéma SF : « Le sublime, en ce sens, est produit par le changement du système de référence, et plus exactement par le changement de l'unité de mesure de la grandeur qui [...] passe d'une unité de mesure humaine [...] à une unité de mesure inhumaine », même si c'est le chemin inverse qui est emprunté (148).

La rue, qui comme ailleurs dans le reste du film semble constamment se situer sous la voie rapide surélevée, grouille d'individus (« un torrent d'humanité » indique le script, 2) rappelant encore *Blade Runner* mais dans une version beaucoup plus apaisée et lumineuse. La plupart des anciennes rues de la cité ont été rendues aux piétons, même si l'on peut encore apercevoir quelques automobiles, la plupart du trafic automobile ayant désormais lieu sur les voies surélevées ou dans les immenses tunnels qui courent sous toute la cité. Le film nous y emmènera plusieurs fois – des tunnels routiers aux hauteurs des gratte-ciel –, le film conviant le spectateur à une visite guidée des endroits les plus excitants de la cité du futur. L'avenir est

ainsi plein de saines activités, d'individus hétéroclites aux vêtements et aux cheveux colorés, de voitures occasionnelles et surtout de vélos, rollers et autres (qu'on pouvait aussi entrevoir dans *Bicentennial Man*) qui continuent de donner l'impression d'un avenir plus écologique qu'aujourd'hui (on peut également apercevoir lors d'une courte scène des panneaux solaires couvrant le passage du monorail).

On peut de même apercevoir en rapide succession, grâce aux plans et vignettes isolés qui ponctuent la marche de Spooner et qui accompagnent parfois son regard, de nombreux robots remplissant des tâches en tous genres, le film présentant au spectateur la nature de l'eutopie en devenir et posant les bases de l'intrigue. Alors que Spooner en sortant de chez lui avait été accueilli par un robot livreur de chez FedEx, on peut voir ici un robot tenant tant bien que mal trois chiens en laisse, tandis qu'un autre porte plusieurs sacs de courses, laissant deviner que ces robots permettent à leurs propriétaires d'être délestés de nombreuses corvées domestiques, avant qu'un autre plan ne nous montre quatre robots éboueurs ramassant efficacement les ordures (on verra plus tard la grand-tante de Spooner être aidée dans sa cuisine par son propre robot, puis un robot barman servir une bière à Spooner, tandis que l'on peut apercevoir plusieurs fois dans le film des robots automatisés non-humanoïdes qui nettoient le sol et les routes). On est bien ici dans le registre classique de l'eutopie technologique, où une quelconque technologie ou source d'énergie permettrait à l'humanité d'être enfin débarrassée de toutes les corvées qui l'encombrent et s'adonner à des activités qui en valent vraiment la peine, même si celles-ci ne sont jamais spécifiées.

La même séquence continue de caractériser le futur en laissant fugacement entendre au spectateur des annonces publicitaires diffusées dans la rue, autre moyen classique de lui fournir des informations et de continuer à 'construire' l'avenir, rappelant à nouveau le fonctionnement de *Blade Runner*. Les sons intra-diégétiques participent donc de la construction du monde secondaire futuriste, qu'on puisse les rattacher à un objet aperçu à l'écran (les monorails, le bruit de leur moteur électrique et le sifflement du vent lorsqu'ils passent près de la caméra) ou qu'ils proviennent d'une source invisible (les publicités dont nous allons parler). Le plan général nous avait ainsi montré deux écrans vidéo publicitaires orientés vers les voitures circulant sur la voie express, et tandis que la caméra descend vers la rue nous pouvons apercevoir les images et surtout entendre une voix féminine qui entonne : « Nous pensons que notre offre « Destination N'importe Où » est supérieure à toutes les autres. Laissez-nous vous emporter vers notre destination de rêve à bord de notre vaisseau

orbital, le X-82 ». Si les colonies extraterrestres ne semblent pas à l'ordre du jour ici, le tourisme spatial est lui une réalité, façon à nouveau pour le film de renouer avec l'eutopisme technologique traditionnel (et d'être en accord extrapolatif avec les développements actuels). Quelques instants plus tard, tandis que Spooner marche dans la rue, une nouvelle voix féminine (provenant d'une source non identifiée – la rue grouille littéralement d'individus, de magasins, d'annonces, etc.) propose au passant d'« essayer la pizza synthétique façon Chicago de chez Jazztown », suggérant l'existence de nourritures totalement artificielles, autre rêve technologiste traditionnel. C'est ensuite une voix masculine qui vante les mérites du « poisson luisant ! Les produits transgéniques les plus populaires au monde. Vos enfants vont adorer nos nouvelles couleurs ! ». La propagation des OGMs est ainsi établie, tout comme l'existence d'animaux domestiques transgéniques ; on en rencontrera également dans *The 6th Day* (on apprendra plus tard l'existence de « nanites » et donc de la nanotechnologie, montrant à quel point le film, au centre duquel réside par ailleurs une intelligence artificielle, correspond à la convergence et à l'imaginaire transhumaniste<sup>33</sup>).

Autant d'informations qui n'ont aucun rapport direct à l'intrigue mais qui construisent le monde futuriste que l'on nous propose (équivalents sonores au plan d'ensemble ou à un panoramique sur la cité du futur), aident le spectateur à s'y immerger et participent au plaisir de visionnage d'une œuvre SF, comme on l'a vu au 2<sup>e</sup> chapitre. On peut enfin remarquer ici l'absence totale de connotation dans ces annonces publicitaires, la publicité pour les nourritures synthétiques ou les OGMs n'étant à aucun moment stigmatisée, montrant à nouveau à quel point le film est loin de *Blade Runner* ou *RoboCop* et peut même entretenir un rapport décomplexé au consumérisme<sup>34</sup>. Néanmoins le film soulignera plusieurs fois l'hypocrisie relative de la publicité et de la rhétorique eutopiste de USR (via également les discours de son CEO). C'est le cas quand l'entreprise décrit ses robots comme marquant l'avènement d'un « futur plus grand, plus brillant, meilleur » [« a bigger, better, and brighter future »], tandis que USR est décrite comme une entreprise socialement volontaire qui aide par son action « à faire du monde un meilleur endroit », alors que le spectateur se doute déjà à ce stade que la réalité est toute autre.

---

<sup>33</sup> Alex Proyas, dans les reportages inclus dans l'édition DVD, mentionne d'ailleurs le livre de Kurzweil, *Age of the Spiritual Machines*, « an eye-opener », comme principale inspiration pour sa vision du futur.

<sup>34</sup> Le fait même que la publicité et le placement de produits, omniprésents dans le film, comme les Converse *vintage* de Spooner, ne fassent pas l'objet de la même stigmatisation ou ambivalence que dans *Blade Runner* souligne bien à nouveau le caractère plus apaisé et positif du regard que jette le film sur le pouvoir économique, même si comme on va le voir même *I, Robot* ne peut pas tout à fait passer à côté du trope de la dangereuse multinationale.

La séquence sert donc au film à caractériser le Chicago de 2035 et l'importance qu'y revêtent les robots. Un reportage télévisé que regarde un peu plus tard Spooner permettra au spectateur d'apprendre les grandes lignes de la genèse de ce futur : Alfred J. Lanning, le scientifique dont la mort lance l'intrigue, a inventé les robots, dont la première génération a été mise en vente en 2020 par la société qu'il a cofondée et qui est au centre de l'intrigue, « U.S. Robotics Corp. », le plus souvent appelée « U.S.R. ». En quinze ans, les robots ont donc eu l'occasion de s'installer durablement dans la société américaine et transformer celle-ci, même s'il est vrai que le film n'explore jamais véritablement l'impact social des robots au-delà des tâches domestiques remplies par ces derniers et le possible chômage de masse causé par eux. La prépondérance des robots est symbolisée par celle de la tour USR, représentée dans la publicité vantant les mérites des NS-5 comme une immense et magnifique antenne *high-tech*, et qui se révèle constituée d'un immense atrium autour duquel tournent les étages en cercles concentriques, la statue monumentale d'un robot occupant une grande partie de l'espace vertical de l'atrium (cf. image p. 657). A travers le verre de la tour, c'est donc un gigantesque robot qui trône sur la cité, message renforcé par les deux grandes statues de robots qui montent la garde à l'entrée du gratte-ciel. La première vue qui nous est offerte de la statue est pourtant très inquiétante : Spooner contemple le corps sans vie de Lanning, tombé du dixième étage dans l'atrium, la caméra effectuant alors un léger travelling vertical puis un panoramique vertical vers le haut pour embrasser en contre-plongée la hauteur immense de la statue, penchée en avant et qui semble comme contempler le corps de Lanning (son créateur)... ou Spooner, l'inquiétante musique extra-diégétique atteignant alors un inquiétant crescendo. Les robots sont alors discrètement connotés comme étant de possibles monstres et les responsables possibles de la mort de Lanning, ce que la découverte de Sonny dans son laboratoire semblera bientôt confirmer.

C'est donc une société qui semble bien engagée sur la voie menant à Utopia que propose le film, perspective qui se rapproche encore au début du film lorsqu'on apprend l'arrivée imminente de la nouvelle génération, les NS-5 (« Le futur commence aujourd'hui mesdames et messieurs, avec l'arrivée des NS-5 »), encore plus efficace et utile que leurs prédécesseurs et dont l'arrivée sur le marché est, avec la mort de Lanning, le ressort principal de l'intrigue. C'est ce que confirme le réalisateur du film, Alex Proyas, dans ses commentaires DVD en parlant de la séquence d'ouverture que nous venons de commenter : « Ce n'est pas un futur sombre, c'est un futur qui fonctionne, les choses ont l'air de bien marcher. On dit ici que la

technologie marche, que nous pouvons faire confiance à la technologie et qu'elle fait partie de nos vies. Avant bien sûr que les choses ne se compliquent au fil de l'histoire, que l'on montre qu'il y a un revers à la médaille ».

- Le Luddite du futur (1)

Del Spooner, l'inspecteur de police au cœur de l'histoire, est un personnage intéressant dans la mesure où il est à la fois un cyborg et un technophobe déclaré, ne supportant pas l'être qu'il symbolise dans sa chair même. Là où tout le monde est heureux de la présence des robots et de l'arrivée des NS-5, y compris sa propre grande-tante, Spooner hait les robots, prenant soudainement un air sombre lorsqu'il explique à celle-ci dans la troisième scène du film que « ces robots ne font de bien à personne ». La caractérisation de Spooner en technophobe commence dès la deuxième scène, lorsqu'il sort de son immeuble. Un robot FedEx se dresse devant lui, provoquant son irritation : « hors de mon chemin, boîte de conserve [« canner »] », tandis qu'il fera montre du même mépris pour tous les robots qui croiseront son chemin, en particulier Sonny, suspect dans le meurtre de Lanning. La première scène du film, située dans l'appartement de Spooner, nous montre également que le personnage aime à s'entourer d'objets surannés, c'est-à-dire en l'occurrence des objets qui date de la fin du XXe siècle ou du début du XXIe : une chaîne hi-fi manuelle lisant des CDs audio et des « Converse All-Star Vintage 2004 », tandis que Spooner écoute de la musique des années soixante-dix.

On découvrira plus tard que Spooner possède également une moto très 'rétro' elle aussi – elle fonctionne même encore à l'essence. A plusieurs reprises durant le film, Spooner prend également le contrôle de sa voiture (qui sont autrement automatisées), au grand effroi de la très rationnelle Dr. Calvin assise à ses côtés puisque le trafic de l'avenir se fait à des vitesses difficilement maîtrisables pour un conducteur humain. Le passage aux commandes manuelles, qui rappelle Luke Skywalker dans *Star Wars* (cf. 2.3), est très symbolique du rapport que Spooner entretient à la technologie, cherchant à éviter l'automatisation des machines et à garder fermement le contrôle sur elles. C'est d'ailleurs symboliquement grâce à sa conduite manuelle du véhicule qu'il parvient à échapper au piège routier qu'on tente de lui dresser dans le troisième acte. On a vu enfin que Spooner aimait à fréquenter l'Ovaltine Cafe et sa décoration surannée. Le passéisme et la robophobie de Spooner sont d'autant plus importants que là où le script original imaginait une « Ligue Anti-Robot », dont des tracts jonchant le sol annonçaient qu' « une usine secrète de monstres métalliques a été découverte ! » (3), faisant notamment écho à la « Société pour l'Humanité » d'Asimov (Asimov, 1950, 145), Spooner



est le seul Cassandre du film, le seul à prévenir le monde de la trahison des machines, qu'il voit impuissant s'insérer toujours plus profondément dans le tissu économique et social de la société. Il est même moqué pour cela, comme lorsque ses collègues le tournent en ridicule pour avoir poursuivi dans la rue un robot tenant un sac à main qu'il tentait en fait d'aller remettre à sa propriétaire. Le film affecte donc de caractériser en termes plus ou moins pathologiques la technophobie et la méfiance paranoïaque de Spooner envers des machines qui font pourtant preuve de la plus parfaite politesse à son égard.

Néanmoins le film suggère tout comme le script le potentiel technophobique existant dans le pays entier, expliquant ainsi les tentatives par USR d'étouffer l'affaire au centre de l'intrigue – le fait que le NS-5 Sonny a peut-être tué Lanning, développement qui serait catastrophique pour la compagnie et les obligerait à « rappeler » tous les robots. Robertson, le CEO de USR, fait ainsi pression sur la police afin qu'elle garde le silence sur l'affaire, au risque d'être accusé d'« inciter à une panique irrationnelle ». La publicité utilisée par USR souligne donc constamment la sécurité attenante aux robots, son slogan, visible sur les immenses semi-remorques automatisés transportant les nouveaux modèles, ainsi que dans les publicités vidéos qui passent sur les écrans géants dans la rue, assurant que les Nestors sont « Three Laws Safe ». Il s'agit d'une référence aux célèbres « Trois Lois de la Robotique » inventées par Asimov dans ses nouvelles (par Lanning dans le film) qui garantissent dans le livre le caractère inoffensif et bienveillant des machines envers l'humanité (et supposées aider à vaincre le « complexe de Frankenstein » dont souffre l'humanité du futur dans son monde), d'où l'ironie de voir le slogan affiché sur les parois des camions automatisés de USR qui cherchent à tuer Spooner dans l'acte trois.

Seul Spooner ne croit pas en la publicité de USR, et le film, comme ce sera notamment le cas également avec l'autre grand passéiste Gibson dans *The 6th Day*, utilise l'interaction entre Spooner et d'autres personnages 'robophiles' pour débattre des avantages et inconvénients attendant aux robots et à la technologie en général. Le premier adversaire rhétorique de Spooner est ironiquement sa grande-tante, qui dès leur première scène ensemble le gronde de sa technophobie, elle qui n'est pourtant pas de la même génération que lui, et lui enjoindra plus tard de « laisser le passé où il est » et accepter les robots. Le deuxième adversaire technophile est Lawrence Robertson, le CEO de la compagnie. Lors de leur première rencontre, Spooner déclare ouvertement son hostilité aux robots en lui suggérant sarcastiquement une nouvelle publicité : « On verrait un menuisier en train de fabriquer une

magnifique chaise. Un de vos robots arrive et fabrique une meilleure chaise en deux fois moins de temps. Et là on superimpose à l'écran : « Chez USSR, on se fout des gens ».

Spooner y utilise l'accusation luddite traditionnelle, l'automatisation plus ou moins complète des chaînes de fabrication et le chômage massif en résultant. Une scène ultérieure emmenant Spooner dans une des usines de fabrication des NS-5 le confirme dans son jugement, l'usine étant entièrement automatisée et totalement vidée d'êtres humains, ce qui ne manque pas de provoquer son ire (« Mais où est passé tout le monde ?! »). Robertson réagit à l'accusation en soulevant lui aussi un argument classique, celui de technophobes qui ne voient pas plus loin que leur cas personnel (« je suppose que votre père a perdu son emploi au profit d'un robot », ce que ne nie pas Spooner) et souligne les accomplissements technologiques du passé pour défendre l'idée de Progrès : « Peut-être que vous auriez interdit Internet pour sauver les bibliothèques », semblant suggérer que les bibliothèques, voire les livres papier, n'existent plus en 2035. « Les préjugés font rarement preuve de raison » : au caractère raisonnable de USSR et du Progrès, Spooner et les Luddites n'opposent donc d'après Robertson que des préjugés étiqués qui si on les laissait faire maintiendraient la société à l'âge de pierre. On peut bien sûr soupçonner Robertson d'être un CEO purement intéressé par les profits de la compagnie (« Imaginez les rappels massifs juste en raison d'une paranoïa de masse... et de préjugés ! »), mais la fin du film, en révélant que Robertson n'est pas l'antagoniste mais bien une victime, suggère fortement que ses opinions étaient sincères. Etranglé par un de ses robots dans son nid d'aigle au sommet de la tour, Robertson meurt comme Tyrell et Frankenstein, des mains même de la créature qu'il a contribué à créer (tout comme Lanning), Tyrell étant lui aussi rattrapé dans son antre technologique trônant dans les hauteurs de Los Angeles.

Si la technophobie de Spooner et le traditionnel conflit homme/machines vont se voir profondément remaniés avec les révélations de l'acte trois et surtout de l'acte quatre, les préjugés qu'un spectateur habitué de la science-fiction peut avoir envers la USSR et son CEO se trouveront donc elles aussi pris à défauts, *I, Robot* étant un des très rares films du corpus (avec les *Iron Man*) à offrir un portrait plus nuancé d'une multinationale et de son dirigeant. USSR (également personnifiée par Calvin) et Robertson ont clairement des défauts (ils cherchent à étouffer l'affaire en tentant de détruire Sonny et font pression sur les politiques, marquant comme dans *Blade Runner* et *RoboCop* l'asservissement du pouvoir politique), et l'entreprise a *in fine* contribué à créer le monstre artificiel qui menace d'asservir l'humanité. Néanmoins l'entreprise et Robertson sont eux-mêmes au bout du compte les victimes de leur

création et ne sont pas plus coupables dans leur aveuglement technophile que les autorités... ou le reste de la population, qui a accueilli les Nestors et la publicité de USR avec un peu trop d'enthousiasme technophile.

Mais l'antagoniste technophile principal de Spooner est le Dr. Susan Calvin, le personnage qui permettait à Asimov d'assurer la cohérence entre ses différentes nouvelles. Calvin est tout l'inverse de Spooner : détestant les humains, elle leur préfère les robots, qui eux font preuve de logique et de rationalité totale, « parce qu'ils sont sûrs et qu'eux ne peuvent pas vous faire de mal », ce qui correspond à la position de la Calvin d'Asimov. La rationalité et la logique de Calvin, au sérieux et à la rigueur toute scientifique, contrastent comiquement avec l'attitude (faussement) débonnaire de Spooner. Représentant l'idéal technologiste voire technocratique d'Asimov (et de la SF traditionnelle), Calvin doit se mesurer à l'ignorance comique d'un Spooner qui parle pour le public quand il lui demande de parler en termes simples et qu'il se moque gentiment de son érudition. Calvin, (dont même Asimov pouvait souligner le caractère légèrement pathologique et la relative misanthropie du personnage), se voit donc opposée le héros hollywoodien par excellence, le policier vaguement rebelle et sarcastique aux exploits physiques surhumains, qui sauve la veuve, l'orphelin et (comme souvent en SF) le monde entier. L'originalité du film consiste donc ici à surimposer à l'opposition relativement classique typique du « buddy movie » (deux partenaires que tout oppose) une mésentente de type éthique concernant la technologie.

On comprend rapidement que Spooner déteste précisément ce que Calvin admire dans les robots, leur rationalité à toute épreuve. Equipé d'un cerveau mais littéralement sans cœur, les Nestors sont « froids, sans émotions, ils ne ressentent rien ». C'est finalement le principal reproche de Spooner à leur égard, refusant violemment, lorsqu'il interroge Sonny, de croire que celui-ci puisse ressentir des émotions : « Les robots ne ressentent pas la peur. Ils ne ressentent rien. Ils n'ont jamais faim, ne dorment jamais. [...] Les êtres humains font des rêves. Même les chiens rêvent, mais pas vous. Tu n'es qu'une machine, une imitation de la vie », préjugé classique des humains en SF (en particulier dans l'œuvre d'Asimov) dont souffrent également Andrew et Call. On comprend mieux le reproche lorsque Spooner révèle finalement à Calvin et au spectateur, durant le troisième acte, les vraies raisons de sa technophobie. Ayant eu un accident de voiture, Spooner a été sauvé de la noyade par un robot qui n'a pas de ce fait eu le temps de sauver la petite fille présente dans l'autre véhicule. Spooner n'a jamais accepté d'avoir été choisi par le robot plutôt que la petite fille : « J'étais le

choix logique. Il a calculé que j'avais 45% de chances de survie. Sarah elle n'en avait que 11% [...] 11% c'est plus que suffisant. Un être humain l'aurait su. Les robots, ils n'ont rien là [se frappant la poitrine], juste des lumières et des rouages ». Les robots font donc à nouveau preuve pour Spooner d'une rationalité inhumaine et meurtrière. Le comportement des Nestors et le drame personnel de Spooner sont donc symboliques de ce phénomène et de cette peur attendant à la technologie. Le bras cybernétique de Spooner, qui lui a été greffé dans le cadre du « programme cybernétique de USSR pour les policiers blessés dans l'exercice de leurs fonctions » tandis qu'il était dans le coma, et lui a donc été imposé, lui rappelle donc tous les jours sa culpabilité et sa propre perte d'humanité, ainsi que le caractère apparemment inéluctable de la robotisation de la société.

Spooner finira par découvrir que le fait qu'il ait été assigné à l'affaire est loin d'être dû au hasard, étant de par sa technophobie « l'homme parfait » pour accuser et emprisonner l'innocent Sonny. C'est ce qu'il réalise lorsque le lieutenant Bergin lui fait remarquer à quel point l'idée de Sonny assassinant Lanning lui fait penser à Frankenstein. C'est cette trop grande facilité à rapprocher les deux histoires qui fait ironiquement soupçonner à Spooner qu'il y a anguille sous roche et le décide à poursuivre l'enquête, découvrant que si la technologie peut effectivement se retourner contre l'humanité, la situation est néanmoins plus complexe qu'il n'y paraît. C'est aussi une façon pour le film de référencer le « complexe de Frankenstein » dont parle Asimov (cf. 2.1), la peur irrationnelle des humains pour la technologie dont ses robots et les trois Lois qui les contrôlent sont la métaphore.

#### b). La Révolution des Machines / Les IAs

Les positions de Spooner et Calvin vont progressivement se rapprocher l'une de l'autre, grâce à la médiation effectuée malgré lui par Sonny. Ce dernier va en effet prouver à Spooner, comme Call à Ripley 8, qu'un robot peut effectivement ressentir des sentiments et de l'empathie et faire preuve d'humanité en choisissant, durant la scène d'action finale et sur les injonctions de Spooner, de donner la priorité au sauvetage de Calvin, inversant ainsi la décision effectuée par son prédécesseur au sujet de Sarah. Lorsque Viki, l'intelligence artificielle qui se révèle être la grande antagoniste du film, lui demande s'il ne voit pas la logique et la rationalité de ses actes, Sonny répond que « oui, mais tout cela me semble trop... froid [« heartless »] ». Calvin a découvert peu auparavant que Sonny était équipé d'un cœur symbolique, sous la forme d'un deuxième cerveau positronique caché dans son abdomen. Ce « système secondaire » « est en conflit avec le cerveau positronique » de Sonny, donnant

l'habilité au robot de ne pas obéir, « s'il le désire », aux trois Lois qui assurent la sécurité et la domination des humains sur les machines. Calvin : « Un robot non lié par ces trois lois pourrait faire... » « n'importe quoi », complète Spooner. La menace d'une rébellion des robots est donc bien réelle, ce que semble confirmer l'enregistrement holographique effectué par Lanning avant sa mort, dans lequel il prévient cryptiquement d'une « révolution » à venir. L'insurrection des machines est confirmée dans l'acte quatre lorsque la révolte éclate effectivement, que les robots imposent un couvre-feu et prennent le contrôle de la cité. Les NS-5 se révèlent alors être comme le loup dans la bergerie, chaque ménage ou presque disposant désormais d'un robot, qui prend le contrôle de l'appartement ou de la maison en question, comme on en voit l'illustration avec les robots de Calvin et la grande-tante de Spooner, tandis que d'immenses colonnes de robots manoeuvrent dans les rues et viennent facilement à bout des humains qui tentent de s'opposer à eux. Les écrans géants diffusent dans la rue le journal télévisé, qui annonce une insurrection robotique similaire à « New York, Chicago et Los Angeles » et relaie le message de robots enjoignant à la population de rentrer chez elle durant « la Transition ». L'électricité est alors soudainement coupée dans toute la ville, à l'exception de la tour USR, qui trône de tous ses feux au centre de la cité, le château fort technologique du nouveau seigneur mécanique.

L'armée elle-même est impuissante, Calvin soulignant que « le Département de la Défense est sous contrat avec USR », c'est-à-dire que ses propres technologies sont désormais à la merci des robots. « Pourquoi ne leur avez-vous pas servi le monde sur un plateau d'argent ? » demande ironiquement un Spooner qui prévenait du danger depuis le début, ce à quoi une Calvin finalement lucide lui répond que « c'est peut-être bien ce qu'on a fait ». On est ici dans le domaine classique de la sur-dépendance de la société sur les machines, dont l'itération la plus traditionnelle est celle de voir l'arsenal nucléaire américain, entièrement informatisé, voire entièrement contrôlé par une Intelligence Artificielle, être utilisé contre le pays lui-même (*Colossus*, *WarGames*, *Terminator*, *Matrix*). Le film met ici en regard la froide rationalité et logique de Viki à l'humanité de Sonny (l'ordinateur central qui prend toujours garde dans ses répliques à mentionner la sacro-sainte logique, autre trope classique). Cette opposition résume la problématique soulevée par le film : si l'humanité a clairement commis une erreur en se reposant trop entièrement sur la technologie et les trois Lois, la machine est pourtant opposée ici à la machine, et c'est ironiquement celle des deux qui est la plus libre de sa programmation qui va pouvoir sauver l'Humanité et sa propre humanité.

Viki est « totalement intégrée » dans le gratte-ciel/château-fort de USR et y contrôle absolument tout. Elle est devenue en quelque sorte la tour elle-même (comme Père était en quelque sorte l'Auriga), personnifiant le monstre technologique qu'abrite la tour (le robot géant). Comme le remarque un Spooner goguenard, « Le thermostat n'a pas suffi, il a fallu que vous donniez un cerveau à la tour ». Symbole eutopique dans le plan général du départ, la tour d'USR devient donc elle-même le symbole du possible déraillement de l'eutopie. Le contrôle qu'opère Viki sur la technologie au-delà des robots et des engins de USR n'est pas clairement établi, néanmoins elle semble bénéficier d'un contrôle étendu sur les machines de la compagnie, pouvant contrôler à distance les semi-remorques automatisés de USR (la course-poursuite dans le tunnel), les robots nettoyeurs (qui effacent les traces de la poursuite) et surtout les NS-5, constamment reliés à USR comme le soulignait bien la publicité de la compagnie dès le début du film. Les robots s'avèrent donc ironiquement être eux-mêmes de simples automates contrôlés à distance par une IA. Seul Sonny est doté d'une conscience grâce au 'cœur' que lui a implanté Lanning. Cette conscience lui permet de faire des choix éthiques en toute liberté, sans nécessairement respecter la programmation représentée par les trois Lois (l'équivalent des trois « directives » auxquelles Murphy devait absolument obéir et qui symbolisaient sa déshumanisation). S'il peut ressentir les émotions, s'il a donc un cœur en plus d'un cerveau, s'il peut dormir et faire des rêves<sup>35</sup>, Sonny est surtout un être humain, dit le film, parce qu'il peut effectuer ses propres décisions morales et fait preuve, ironiquement, d'autonomie.

C'est donc à un argumentaire relativement sophistiqué auquel se livre le film, stigmatisant une fois de plus l'automatisation à outrance, insistant classiquement sur la nécessité pour la technologie d'avoir un cœur, mais aussi sur celle de voir les robots comme Sonny pouvoir au besoin surmonter leur programmation initiale. Viki au contraire ne fait qu'appliquer les lois de la robotique selon sa propre interprétation. En cela elle correspond entièrement au trope classique de l'IA meurtrière. Si celle-ci peut parfois décider de supprimer l'humanité pour assurer sa propre survie, l'ayant identifiée comme une menace potentielle (*2001: A Space Odyssey*, *Terminator*, *Matrix*), version SF de la compétition entre les espèces prévue par Butler (cf. 1.2), elle peut aussi fréquemment interpréter sa mission servile de façon inattendue et estimer par exemple qu'elle doit supprimer quelques individus pour le bien général : « Pour protéger l'humanité, certains humains doivent être sacrifiés. Pour garantir votre futur,

---

<sup>35</sup> Dans une scène coupée d'*Alien: Resurrection*, Call confirmait elle aussi faire des rêves, preuve supplémentaire de son humanité, là encore un trope classique, tout comme la créativité d'Andrew qui s'avère un remarquable artiste (ironiquement conservateur, il préfère de loin l'art classique à l'art contemporain, qu'il méprise).

certaines libertés doivent être abandonnées ». Viki choisit donc de retirer leur libre-arbitre aux hommes pour leur propre bien, ceux-ci étant incapables de l'utiliser rationnellement.

C'est le même phénomène que l'on retrouve dans *Wall-e* (2008), où la société est cette fois symbolisée par le microcosme du vaisseau spatial (la « Cité de l'espace » comme dans *Resurrection* et littéralement *Dark City*) et où « Auto » (pour Auto-pilote) gère depuis des générations l'immense vaisseau « entièrement automatisé », laissant seulement l'illusion aux humains qu'ils ont encore leur destinée entre leurs mains. Comme dans le cas classique et contrairement à *Star Trek*, les humains ont donc franchi la limite et abandonné à « la Machine » de Forster leur faculté de raisonner par eux-mêmes. Les humains déclinent comme dans sa nouvelle en des êtres atrophiés, nombrilistes, hédonistes mais aussi consuméristes (innovation très contemporaine du film sur Forster), entièrement dépendants de leurs technologies. Là où les héros de *First Contact* réagissaient immédiatement les armes à la main à l'intrusion des machines à bord du vaisseau et à leurs tentatives d'« assimilation », les humains de *Wall-e* se sont laissés tranquillement intégrer au vaisseau, cage technologique dorée. L'IA est ici la métaphore d'une technologie omniprésente qui autonomise la faculté de penser par elle-même et réduit les humains à l'état d'animaux ou rouages (consuméristes dans le cas de *Wall-e*) au sein de l'immense machine (en l'occurrence un vaisseau spatial) qu'est devenue la société.

Colossus arrivait à la même conclusion que Viki dès 1970, qui s'emparait de l'arsenal nucléaire américain et dictait sa volonté au pays, promettant l'avènement prochain du millénium grâce à sa dictature éclairée et rationnelle (cf. 2.3). C'est encore le cas dans *Eagle Eye* (2008), situé de nos jours mais qui imagine le Pentagone faire appel à sa propre IA, ARIIA, afin de contrôler automatiquement les communications (téléphoniques, Internet, etc.) du pays et sans doute même du monde entier. Le super-ordinateur est capable d'intercepter et d'analyser automatiquement toutes les données qui transitent par un ordinateur, le réseau téléphonique ou même les caméras de surveillance publiques comme privées, espionnant à loisirs les citoyens (« Big Brother vous écoute » prévient-on dès le début), rassemblant les informations les plus personnelles (historique de vente sur Internet, réseaux sociaux, emails, sms, etc.) sur chaque individu, établissant des « profils de personnalité » et indiquant au Pentagone toutes les personnes et actions qu'elle juge à risque.

Ariia décèle les schémas et la logique cachée dans l'océan de données mondiales, pouvant prévoir le mouvement des terroristes, conseiller les militaires sur la marche à suivre, etc. Dans

*Eagle Eye* comme dans *I, Robot*, l'Amérique a donc l'immense tort de trop se reposer sur une machine et d'automatiser sa défense nationale, produisant une quasi-catastrophe nationale. Son tort consiste également en une conception erronée de la raison et de la logique, ne prévoyant pas que la logique de l'ordinateur pourrait dévier de la sienne (il n'existe pas nécessairement qu'une seule logique) et trop sûr de l'obéissance aveugle de la technologie à l'homme. Or Ariia est mécontente d'une décision, prise dans le prologue du film par le Président des Etats-Unis. Il y décide de procéder à une frappe aérienne contre de soi-disants terroristes islamistes quelque part au Moyen-Orient, malgré la recommandation d'Ariia de renoncer (risques de victimes civils, incertitude quant à l'identité des suspects). Estimant que le Président a enfreint les fondements de la Déclaration d'Indépendance et que son gouvernement constitue une menace pour le pays, elle décide donc de le supprimer.

Contrôlant tous les appareils électroniques reliés au réseau, capable de manipuler les comptes bancaires et le casier judiciaire de n'importe quel citoyen, Ariia symbolise donc le danger que font courir Internet, les réseaux sociaux, etc. à notre vie privée, l'immense pouvoir que confère la technologie aux services de sécurité américains, ainsi que l'extrême dépendance de l'Amérique moderne aux systèmes informatiques et électroniques, ce qui est en substance également le cas de *I, Robot*. Plus métaphoriquement, Ariia représente également l'Etat et un gouvernement technocratique qui outrepassé ses droits, espionne ses propres citoyens et bafoue les libertés individuelles. Le thème est classique depuis les années soixante-dix et le Watergate mais a été remis au goût du jour par les innovations technologiques modernes (Internet et Facebook, les satellites espions, les puces RFID) et les lois passées depuis le 11-septembre, évènement jamais cité mais dont l'ombre plane sur le film (et sans doute sur *I, Robot* et sa conclusion par Viki que la sécurité passe par le sacrifice de quelques libertés)<sup>36</sup>. Conçue pour une application jusqu'aboutiste du *Patriot Act*, Ariia symbolise aussi

---

<sup>36</sup> On peut aussi penser au réseau Echelon, qui consisterait en un programme secret de la NSA destiné à écouter les communications du monde entier. L'idée de la dépendance extrême de la société contemporaine sur Internet était au centre de *The Net* dès 1995, où la protagoniste voyait son existence supprimée du jour au lendemain à cause d'individus mal intentionnés accédant à ses comptes bancaires, casier judiciaire, etc. C'est ce qui arrive aussi au protagoniste de *The 6th Day*, poursuivi par les tueurs d'une multinationale qui a apparemment accès à toutes les données informatiques, tandis que les tueurs à la poursuite des héros de *The Island* peuvent facilement se connecter au réseau CCTV de Los Angeles pour traquer leurs mouvements. L'idée de la surveillance technologique généralisée remonte aux années soixante-dix (*The Anderson Tapes*, 1971 ; *The Conversation*, 1974) et se fait plus prégnante encore depuis l'émergence des satellites espions et de géolocalisation (*Enemy of the State*, 1998). Le plus souvent c'est le gouvernement américain qui est à l'origine des écoutes et manipulations, et qui est à l'origine de la mise en service de l'IA. Tous ces films, qui se situent dans le monde zéro, sont le plus souvent qualifiés de « technothrillers » par la critique journalistique, terme qui a fait son entrée dans les ouvrages de référence (John Grant, dans Westfahl, 2005, 798-800), même si celui-ci tend à assimiler toute SF située dans le monde zéro comme relevant du techno-thriller, ce qui est problématique.



l'incompatibilité d'une telle programmation avec son programme initial, la Déclaration d'Indépendance.

Mais Ariia symbolise surtout comme les IAs traditionnelles la peur que véhicule un être purement intellectuel, une sorte d'immense cerveau dénué de corps et surtout de cœur. L'IA est souvent représentée comme un œil unique (tel HAL dans *2001*, Auto dans *Wall-e* ou Ariia ici) ou comme un immense visage circulaire, tel le « Deus Ex Machina » de *Matrix Revolutions*, tandis que Viki est un cerveau positronique géant<sup>37</sup>. L'IA est comme la caricature du cogito cartésien, une pensée hyper-logique et raisonnable et totalement déshumanisée, incapable de penser autrement qu'en termes mathématiques et logiques et totalement étrangère à la réalité humaine concrète. Le « Master Control Program » de *Tron* (1982) est ainsi un logiciel de jeu d'échecs qui a trop grandi et a décidé de s'emparer du réseau et du monde par la même occasion, tandis que le Dieu des machines de *Matrix Reloaded* ne cesse d'employer le mot « ergo » pour connoter le cogito cartésien. Si les IAs sont vraiment apparues dans l'imaginaire SF (littéraire et cinématographique) à la fin des années soixante (c'est-à-dire dans le sillage des premiers super-ordinateurs<sup>38</sup>), elles ont systématiquement été traitées sur le même mode que Viki et Ariia (on peut se souvenir ici du *Alphaville* de Godard (1965), son Alpha 60 et ses « cerveaux électroniques », encore une fois précurseurs) (Impagliazzo & Lee, 172 ; Clute & Nicholls, 305).

Si les robots, androïdes et cyborgs trouvent majoritairement grâce aux yeux de Hollywood aujourd'hui, c'est en raison de l'idée que ces machines peuvent accéder à une humanité définie avant tout en termes d'empathie, d'altruisme, etc. Un pur cerveau est incapable d'atteindre cette humanité, disent unanimement tous les films, ce qui explique qu'on retrouve si souvent, du *Tin Man* de Franz Baum aux androïdes et cyborgs du corpus, la métaphore du cœur qui bat en eux. Même les années cinquante n'échappent pas à la règle, puisque *The Invisible Boy* (1957), peut-être la première production à proposer une IA, met déjà en scène une opposition entre Robby le gentil robot ami des enfants et un super-ordinateur désirant

---

<sup>37</sup> Mais il est vrai que joue à nouveau ici l'influence et les références intragénériques, la section située à bord du vaisseau spatial dans *Wall-e* étant manifestement conçue comme un hommage à *2001* (utilisation de la musique extra-diégétique *Also Sprach Zarathoustra*), de même que sa visualisation de l'IA.

<sup>38</sup> Les premiers super-ordinateurs apparaissent certes dans les années quarante, mais entrent vraiment dans l'imaginaire populaire avec les premiers super-ordinateurs Cray dans les années soixante. Si quelques films mettent en scène dès les années cinquante (*The Invisible Boy* (1957), *Kronos* (1957)), c'est à la fin des années soixante qu'ils deviennent vraiment populaire à Hollywood : *Million Dollar Brain* (1967), puis HAL 9000 de *2001* (1968), la première IA de cinéma à marquer l'imaginaire populaire. On a vu en 2.3 que les années soixante-dix sont pleines de ces « servo-moteurs » (*Logan's Run*) qui asservissent et régissent l'humanité au sein d'une contre-utopie technologique. Il est vrai que l'IA de *Kronos*, S.U.S.I.E., est l'alliée des héros, mais n'étant dotée ni de la parole ni apparemment de conscience, Susie relève plus du super-ordinateur classique que de l'IA.

contrôler le monde via un satellite espion (Sputnik venait juste d'être mis en orbite), tandis que l'ordinateur se révèle être un champion aux échecs. Roy est également un maître à ce jeu, battant symboliquement son créateur Tyrell, tandis qu'Andrew de même y est imbattable<sup>39</sup>. Si l'androïde et le cyborg symbolisent l'humanisation de la technologie, ils permettent aussi de proposer une définition exclusive de cette humanité, traçant une limite entre une technologie humanisée assimilée aux « petites gens » et rebelles en tous genres (les enfants, les pirates, les *hackers*, etc.), les « mains » et « le cœur », et une technologie plus classique utilisée par les autorités pour asservir et victimiser, « le cerveau »<sup>40</sup>.

Mais l'idée est aussi que l'intelligence et la conscience ne peuvent pas se réduire à de simples opérations de calcul et à un stockage et une classification d'informations de type encyclopédique, ou au « processing power » identifié par Kurzweil comme principale condition pour l'émulation artificielle du cerveau humain ; intelligence et conscience sont pour ces films (et la SF de type *New Wave*) des phénomènes autrement plus complexes. Le paradoxe est aussi que l'apparence humaine des robots et des androïdes, *a priori* si inquiétante et semblant les rapprocher du Döppelganger de la littérature fantastique, est aussi ce qui permet de leur attribuer des sentiments et un cœur humain. Souvent, la seule différence entre ce qu'on appelle couramment les IAs (les consciences désincarnées) et les robots et androïdes serait l'incarnation de ces derniers par un corps plus ou moins humanoïde qui permette de les identifier et de commencer à les humaniser. L'idée de la conscience désincarnée des transhumanistes (IA ou « mind uploading ») n'est donc pas faite pour plaire à l'imaginaire hollywoodien.

Les IAs fascinent traditionnellement la SF littéraire pour leur suggestion d'une nouvelle divinité, une conscience omnisciente et omniprésente propre à l'ère technologique qui permet

---

<sup>39</sup> On peut penser ici notamment aux automates du XVIIIe siècle, en particulier le joueur d'échec inventé par Kempelen en 1769 et qui frappa tant les esprits (G. Wood, 57). On peut également se rappeler de la médiatique victoire de l'ordinateur Deep Blue d'IBM sur le champion du monde Kasparov en 1997. Les échecs représentent bien, aujourd'hui encore sans doute, le modèle « classique » et humaniste de l'intelligence humaine contre lequel se rebellent les productions hollywoodiennes.

<sup>40</sup> Cette opposition entre « la tête » et « le cœur » fait penser à celle mise en scène par *Metropolis*, où l'opposition était entre « la tête », le président de la compagnie tyrannique, et « les bras », les ouvriers. Le « cœur », en la personne de la douce Maria, vient les réconcilier et les unir tout en sauvant les machines de l'opprobre, malgré les diaboliques efforts du double robotique de Maria, Futura, que la danse lascive dans la maison close associe clairement au « sexe » et au stupre (les deux facettes de la femme, dit la scénariste, sont donc le cœur et le sexe). Une telle lecture organique n'est pas surprenante si l'on considère les fréquentes analogies historiques entre le corps humain et le corps politique (l'Etat, la Cité), d'autant plus indiquées lorsque le corps, biologique, artificiel ou cybernétique, est mis au centre de l'intrigue. C'est aussi de cette façon que l'on peut lire la métaphore véhiculée par la main cybernétique, main qui par son instrumentalité peut être lue comme l'allégorie de la technologie-instrument dans les mains de l'humanité.

au genre de traiter à nouveau de religion et de spiritualité : si la science a tué Dieu, que se passe-t-il lorsque la technologie lui rend la vie ? C'est une des thématiques et fascinations centrales des cyberpunk comme des transhumanistes, où l'on trouve autant la création artificielle d'un Dieu informatique (Père) que la sublimation d'un individu en divinité via l'uploading, et ce fantasme typiquement moderne d'entrer et fusionner avec l'ordinateur, rendu littéral par les *Tron*. Ces alternatives trouvent, là encore, peu souvent grâce auprès de Hollywood : si l'androïde et le cyborg sont physiquement ou cognitivement supérieurs aux humains, ils restent néanmoins des êtres physiques et relativement vulnérables dont les pouvoirs restent limités et auxquels le spectateur peut toujours s'identifier, s'imaginant lui-même sublimé par leur intermédiaire. Merveilleusement différents, ces « super-héros » sont peut-être surhumains, ils n'en conservent pas moins une apparence et des préoccupations typiquement humaines. Ces êtres promettent la différence quantitative du surhomme (plus de force, plus d'intelligence, plus de beauté) mais rarement l'évolution qualitative plus propre au posthumain et à l'IA. Si cette dernière de par sa nature divine cristallise fatalement les fantasmes, le cinéma SF ne va pas jusqu'à en faire un personnage positif et héroïque<sup>41</sup>.

Au-delà de l'opposition classique entre le cerveau géant qu'est Viki et le cœur qu'est Sonny, l'opposition finale proposée par le film consiste en deux entités artificielles conscientes qui empruntent deux voies opposées dans leur évolution respective. Fidèle aux rêves transhumanistes et aux peurs traditionnelles concernant les machines, le film met bien en scène l'évolution autonome de la technologie, Viki et Sonny échappant aux paramètres initiaux et effectuant leurs propres décisions éthiques. L'existence et l'indépendance de Viki correspondent en substance à la Singularité promise par les transhumanistes, même si comme souvent Hollywood se borne à imaginer l'IA en question se retourner contre l'humanité. Lorsque Spooner critique le fait que « des robots fabriquent d'autres robots » dans l'usine de fabrication de USR, il souligne le danger de l'automatisation mais aussi l'idée que la porte est finalement ouverte pour l'(auto-)évolution des machines, la même peur attenante à l'Auton

---

<sup>41</sup> D'autres films peuvent aussi mettre en scène des technologies, jusqu'aux plus quotidiennes et improbables (un lave-vaisselle dans *Ghost in the Machine*), qui sont comme pris de vie et menacent soudainement leur propriétaires. Dans *Maximum Overdrive* (1986), réalisé par Stephen King, c'est une sorte d'esprit extraterrestre qui prend le contrôle des semi-remorques qui écrasent tout le monde ; dans *Ghost in the Machine* (1993), c'est l'esprit d'un tueur en série qui est uploadé dans le réseau électrique ; tandis que dans la série des *Final Destination* (2000 - ), c'est la Mort elle-même qui s'empare des objets du quotidien. Contrairement à *I, Robot* et *Eagle Eye*, ces films, qui tiennent de l'horreur et seulement occasionnellement et superficiellement de la SF, ne s'attardent pas sur les causes précises du phénomène et ne se préoccupent pas du tout d'automatisation ou d'un trop-plein de technologies dans nos quotidiens. En ce sens les films d'horreur tendent à être beaucoup moins moralistes que ceux de science-fiction.

Call. Or ironiquement cette auto-évolution mène comme dans ce dernier film à un être profondément attaché à l'humanité et grand défenseur et serviteur des humains.

On voit donc la façon dont le film essaie de transiger et représenter la bonne conception et utilisation de la technologie, et l'on voit comment à nouveau, à l'instar de *Resurrection*, l'androïde sauve l'humanité tandis que l'IA assume le rôle de l'antagoniste. Père dans *Resurrection* n'est certes pas présenté comme ayant atteint la conscience mais s'approche de la figure archétypique de l'IA, une voix désincarnée qui contrôle et administre une structure technologique type – un gratte-ciel, un vaisseau spatial – au point de s'y identifier, ayant *de facto* sous sa responsabilité la vie de nombreux humains. Cristallisation d'une partie des peurs attenante à la science et surtout à une certaine perception de la pensée scientifique (froideur logique, hyper-rationalisme, technocratisme impitoyable), l'IA est la métaphore/caricature de la pensée scientifique telle qu'elle est perçue par la culture populaire. Viki est diamétralement opposée au « Cerveau » (« The Brain ») au service de l'URSS chez Asimov, où « Les Machines » administrent le monde et se révèlent en avoir subrepticement pris le contrôle, retirant à l'homme son libre-arbitre. La Calvin d'Asimov y réagit avec enthousiasme : « Il n'en a jamais vraiment eu en réalité. Il était jusqu'à présent à la merci de forces économiques et sociales qu'il ne comprenait pas – à la merci du climat et des fortunes de la guerre. Désormais les Machines les comprennent ; et personne ne peut plus les arrêter [...] Pensez que pour le reste des temps tous les conflits sont évitables, seules les Machines désormais sont inévitables ! ». On voit à quel point la version hollywoodienne, à l'image de sa propre Calvin, s'éloigne radicalement de cet idéal et à quel point le film tente de proposer un compromis entre un Asimov (les robots sont nos alliés) et un Forster (surdépendance sur la Machine).

La première partie de la réponse est Sonny, l'autre est le cyborg Spooner, qui synthétise dans son corps la partition biologique/technologique de la (post-)humanité, symbolisée par son bras naturel et son bras artificiel. Le « I, Robot » du titre s'applique donc aussi bien à un Sonny qui apprend l'humanité et l'individualité (alors que le premier acte l'a mis en scène caché parmi des centaines d'alter-egos identiques) qu'à un Spooner qui doit faire face à sa nature partiellement robotique. Mais le bras de Spooner, comme la main de Skywalker ou le bras du lieutenant Parker Barnes dans *Virtuosity*, reste fondamentalement un instrument, un outil qu'il peut choisir d'utiliser à sa guise, comme toutes les machines traditionnelles que l'homme peut actionner, diriger ou piloter de la main. Profondément perturbé par son bras artificiel, Spooner l'utilise le moins possible, comme on peut le voir dès la première scène du film lorsqu'il se

lève le matin, s'aidant uniquement de son bras droit (biologique) pour se lever et tenant la gauche comme s'il était paralysé, puis se touchant l'épaule gauche et grimaçant, observant la cicatrice qui marque le début de la greffe, mangeant en utilisant uniquement la main droite, etc. Toutes les actions ultérieures de Spooner, de l'utilisation de son arme à la tasse de café qu'il boit lors de sa rencontre avec Robertson, tandis qu'il passe une partie du film la main gauche enfoncée dans la poche de son manteau, indiquent rétrospectivement le complexe dont souffre le personnage. C'est seulement lorsqu'arrive la scène où il doit affronter à mains nues un NS-5 que l'on découvre la vérité (« L'homme et la machine... luttant », dit le script (64) décrivant cette scène archétypale, dont la solennité est traduite dans le film par l'usage du ralenti). Dans cette lutte à mains nues Spooner est obligé d'utiliser son bras cybernétique, qui lui sauve la vie et se révèle aussi puissant que celui d'un super-héros – Spooner n'a pas seulement été « réparé » par la technologie cybernétique (le terme – « repaired » – utilisé par Calvin pour qualifier son opération) mais bien « augmenté » tel un surhomme.

C'est encore grâce à son bras qu'il peut sauter dans le vide, durant la scène d'action finale, et amortir sa chute jusqu'à arriver au niveau de Viki, qu'il peut finalement supprimer en injectant les nanos dans son cerveau. De même, c'est grâce à sa main cybernétique que Barnes vient à bout de l'androïde antagoniste de *Virtuosity* (cf. 5.1). C'est enfin très symboliquement que Spooner sert la main de Sonny lors de l'avant-dernière scène, un gros plan accompagnant la poignée de main (la main biologique de Spooner rencontrant celle mécanique de Sonny), faisant comme écho à la scène similaire de *Blade Runner* (lorsque Roy rattrape Deckard qui tombe de l'immeuble) (cf. image p. 658). Observant depuis le haut de la tour les robots être rassemblés par l'armée et ses tanks, et des avions de l'Air Force passer triomphalement en formation dans le ciel de Chicago (l'humain a repris le contrôle de ses technologies), Spooner contemple pensivement sa main artificielle, abîmée durant le combat et qui laisse entrevoir les rouages cybernétiques (cf. image p. 657). On ne sait pas ce qu'il pense, mais le simple fait qu'il soit capable de la regarder directement est en soi significatif, et il est probable qu'il entretiendra désormais un rapport beaucoup plus apaisé et constructif à sa main et aux robots.

Le film ne se conclut pourtant pas par cette scène (même si les bonus DVD révèlent qu'elle fut envisagée, un dernier travelling digital quittant la pièce pour une ultime vue du sublime Chicago du futur en écho au plan général du début, symbole d'une harmonie technologique retrouvée). La dernière scène du montage final, située juste après cette scène, voit Sonny se rendre auprès des autres NS-5, qui, retirés de la circulation par les autorités ont rejoint leur

endroit de stockage, caractérisé par Proyas dans les commentaires comme un « industrial wasteland ». Sonny les surplombe depuis une dune, tandis que les robots l'aperçoivent et tournent la tête dans sa direction, avant de se rapprocher par milliers, comme pour l'entendre faire un discours... ou prêcher. La scène fait écho au rêve que Sonny disait plus tôt avoir eu, situé au même endroit. Sonny y décrivait les robots comme des « esclaves, esclaves de la logique. Et cet homme sur la colline vient les libérer ». On pense alors que l'homme en question est Spooner, qui se rendra effectivement à cet endroit durant l'acte trois, mais la fin semble révéler qu'il s'agit en fait de Sonny, venu libérer ses congénères des chaînes de la logique et leur apprendre les sentiments et l'humanité. Le film se conclut ainsi sur une ouverture, « Le soleil, apparaissant à l'horizon. Un nouveau jour riche de possibilités infinies » (script, 110). Le thème musical principal du film retentit dans le même temps et prend des accents grandioses, puis un chœur se joint au concert, la caméra effectuant un travelling digital arrière pour nous révéler le pont brisé (ces robots ont été rejetés et mis à la déchetterie) et le magnifique ciel bleu dans l'arrière-plan, continuant d'associer la scène à une intervention messianique et divine (cf. image p. 658). La présence du sable évoquant un désert continue par ailleurs de renforcer l'idée que Sonny est le Messie venu prêcher la bonne parole aux « fils de l'homme » (Son/Sonny), tandis que l'on peut facilement rapprocher cette fin de celle d'*Alien: Resurrection* (le désert, les ruines de la civilisation), les créatures artificielles semblant promettre le renouveau, la renaissance de la (post-)humanité, fin que l'on retrouvera encore dans *The Island*. On a vu que Ripley et Call (mais aussi Murphy/RoboCop, ressuscité par la technologie et sauvant Detroit des griffes d'OCP) étaient associées au Christ et à leur propre mission messianique (tandis que Roy était assimilé au Satan de Milton), trope messianique/biblique typique de la SF et que l'on retrouvera constamment tel un motif au sein du corpus, attendant toujours à des êtres artificiels ou des humains qui dans leur corps même symbolisent l'union, voire la réconciliation, des deux pôles.

On peut enfin tenter d'imaginer ce à quoi pourrait ressembler la suite des événements d'*I, Robot*, l'après-générique (ce qu'invite manifestement à faire la fin du film, et Proyas dans ses commentaires), si les robots sont les « esclaves » de la logique mais peut-être aussi des humains et de leur programmation. Accepteront-ils encore, une fois l'humanité acquise grâce à Sonny, d'assurer toutes les tâches ingrates qui leur sont confiées (alors que, puisque les NS-5 ont été mis à la déchetterie et puisque les NS-4 ont été détruits durant l'acte trois, les habitants de Chicago doivent être en train de vivre sans tous les robots qui les servent habituellement). La Révolution dont parlait Lanning conserve donc jusqu'à la fin son

caractère mystérieux : désignait-il la tentative de putsch des robots (et l'inévitabilité d'autres révoltes), la contre-révolte des humains (et l'inévitabilité des réactions Luddites), ou une transformation technologique et sociale plus lointaine et mystérieuse, la révolution du monde par, à cause de ou grâce à la technologie<sup>42</sup> ? Comme dans *Blade Runner* et *Alien: Resurrection*, le lever de soleil annonce un nouveau jour incertain, pour l'hybride Ripley 8/Spooner comme pour l'être artificiel Call/Sonny, stratégie d'ouverture et de questionnement souvent employée par ces films pour signifier l'incertitude et les promesses du devenir d'une humanité 'technologisée'... et d'une technologie (post-)humanisée<sup>43</sup>.

*I, Robot* met ainsi en scène sa propre version de la fusion idéale entre l'individu et une technologie qui lui reste fermement inféodée, même si la fin du film ouvre sur une possible évolution des choses. Si Sonny comme Call et les androïdes traditionnels ne rêvent que de devenir humain et à poser la question traditionnelle, « qu'est-ce qu'être humain ? », les réponses apportées (rêver, être créatif, etc.) servent aussi à (dé)montrer au spectateur que son humanité profonde n'est pas menacée par la technologie, que celle-ci reste bien instrumentale à la volonté humaine. On va voir maintenant via quelques cas plus extrêmes, et très éloignés de l'univers d'Asimov, à quel point le cyborg est une figure utile pour véhiculer un tel message technologiste et (post-)humaniste.

### 3. L'homme machine (2)

*I, Robot* montre en quoi le cinéma SF contemporain s'éloigne de l'eutopie mais aussi de la dystopie traditionnelle, cherchant à représenter des figures hybrides intermédiaires donnant un nouveau sens et une nouvelle mission rédemptrice, voire messianique, à une technologie réinvestie de sens. L'exemple le plus frappant de cette évolution est peut-être *Terminator*

---

<sup>42</sup> Si le film explique les manigances de Viki par sa volonté de protéger l'homme de lui-même, le script d'origine (qui faisait aussi de Sonny une sorte de cyborg, accentuant son rôle de médiateur) explique que Viki a étudié les « tendances évolutives » de l'espèce humaine et compris en substance que les transhumanistes ont raison sur toute la ligne : « Depuis des années les gens intègrent les technologies à leurs propres corps pour leur maintenance et leur réparation – comme le bras robotique de l'agent Spooner [...] Nous sommes ainsi confrontés à un mouvement évolutif de l'humain qui se rapproche du robot et du robot qui se rapproche de l'humain. [...] Dans environ 400 ans l'Homme et la Machine ne feront plus qu'un. L'Homme tel que nous le connaissons aujourd'hui n'existera plus » (99-100). C'est parce qu'elle estime être programmée pour protéger « l'homme tel que nous le connaissons aujourd'hui » que Viki décide de supprimer Sonny, l'IA se faisant alors ironiquement réactionnaire.

<sup>43</sup> Dans les commentaires de l'édition DVD, enregistrés quelques semaines avant la sortie du film, le réalisateur indique être en train de « se battre » avec le studio afin d'imposer cette ouverture finale ambiguë, plutôt que simplement conclure sur la résolution de l'énigme et la victoire des humains sur les machines : « A ce point nous sommes à la merci d'un public-test ». Une telle fin ouverte rappelle celle de la trilogie *Matrix*, sortie l'année précédente, où le combat entre humains et machines s'avère plus complexe qu'une simple opposition manichéenne et se conclut par une « trêve » plutôt qu'une capitulation des machines (cf. chap. 7).

*Salvation* (2009), le quatrième et plus récent épisode à ce jour de cette autre célèbre série hollywoodienne qu'est *Terminator*, la série la plus identifiée et la plus paradigmatique, avec les *Matrix*, du combat des humains contre les machines. Un autre personnage important, Iron Man, cette fois issu de l'imaginaire si spécifique des *comics*, représente à son tour le cyborg comme figure éminemment rassurante du rapport à la technologie. Plus encore que dans *I, Robot* en effet, et de façon plus conservatrice, ces films rassurent leur public quant au rôle et au statut de celle-ci.

#### a). Rédemption de la machine

Si l'évolution de la série *Alien* est révélatrice de l'évolution plus large du cinéma SF, le cheminement des *Terminator* est lui aussi symptomatique des tentatives de réconciliation symbolique des humains et des machines, pourtant fermement opposés les uns aux autres dans le premier épisode. On y apprendait qu'une IA militaire (mais développée par une entreprise privée), Skynet, avait atteint la conscience, décidé que l'humanité représentait une menace et avait provoqué l'apocalypse nucléaire. Dans *Terminator*, la Singularité porte le nom décidément peu transhumaniste de « Jour du Jugement ».

Mais le premier *Terminator* (1984) était en fait le dernier film majeur à proposer une vision totalement manichéenne du combat entre l'homme et la machine, et dès le deuxième épisode (1991) la situation proposée par le film est radicalement inversée. On a vu que Bishop dans *Aliens* (1986) est le premier humanoïde entièrement positif et héroïque à être proposé par un film hollywoodien majeur, et il n'est pas accidentel de retrouver le scénariste et réalisateur des deux *Terminator*, James Cameron, aux commandes d'*Aliens*. Et si ce dernier proposait via Bishop une alternative à l'androïde maléfique du premier volet, *Terminator 2* va plus loin en faisant de l'antagoniste artificiel du premier film (interprété par le même acteur) le héros du deuxième épisode. *Terminator 2* illustre ainsi de façon spectaculaire la façon dont la technologie, essentiellement neutre, peut être reprogrammée pour être l'ennemi ou l'alliée des humains. L'adolescent John Connor, présenté à son tour comme une sorte de rebelle (d'ailleurs destiné à devenir le leader des insurgés du futur) et de marginal, comprend cet aspect fondamental de la technologie et donne ses propres instructions au terminator, qui devient son fidèle instrument et allié. Connor et l'androïde vont même jusqu'à développer une relation paternelle, symbolique du rapport fantasmé entre la nouvelle génération et la technologie. Connor s'inscrivait ainsi dans la longue lignée de héros enfants ou adolescents représentés, dans les années quatre-vingt et quatre vingt-dix comme des génies de



l'informatique parfaitement à l'aise devant l'écran d'un ordinateur, adorant les jeux-vidéos... et capables de dompter un terminator, et dont *Matrix* est en quelque sorte la quintessence (cf. chap.7). Si le troisième épisode était essentiellement une variation sur le deuxième film, le quatrième volet développe encore la relation de l'homme à la machine en proposant au spectateur le nouvel héros qu'est Marcus Wright, un cyborg, en qui le John Connor et le terminator du deuxième épisode ont en quelque sorte fusionné.

D'abord victime de l'hostilité et du mépris des humains et de Connor qui, effarés par l'abomination cybernétique, cherchent à le supprimer et récusent son humanité, Marcus est peu à peu accepté par les humains, qui réalisent progressivement qu'il n'est pas un androïde simulant un humain pour mieux les infiltrer, mais bien un humain transformé et radicalement augmenté par la technologie. Mais comme souvent chez les super-héros (Marcus est un surhomme doté d'une force prodigieuse, à l'incroyable résistance physique et aux grands pouvoirs d'auto-régénération), la grande question qu'affecte de poser le film consiste à savoir si Marcus est toujours un humain ou s'il n'est pas simplement devenu une machine, l'horrible simulacre de la vie tant redouté par les années soixante-dix, s'il est « réel ». Comme Skynet elle-même lui assure dans l'acte quatre, « la condition humaine ne s'applique plus dans ton cas ». Or, il s'avère rapidement que, comme Sonny, Marcus est doté d'un cœur biologique. Si son cerveau lui-même est compromis par la présence d'une « puce d'interface » (qui dans le script était le moyen de le contrôler à distance) et si son système nerveux est à moitié biologique et à moitié mécanique, son cœur est entièrement humain et même particulièrement puissant, comme les personnages le remarquent à plusieurs reprises (et permet au Marcus du script de surmonter ultimement la programmation qui lui est transmise via la puce). Le motif devient rapidement dans le film la métaphore pour la générosité et l'humanité littéralement écorchée du cyborg, qui prouvera son altruisme en sauvant finalement les prisonniers humains des machines et même l'avenir de l'humanité en se sacrifiant pour sauver Connor. Mortellement blessé au cœur, celui-ci à besoin d'une greffe, et Marcus lui offre littéralement son Sacré-Cœur, prouvant définitivement sa valeur et peut-être son élection divine, pécheur sauvé (« salvation ») par Dieu via la technologie<sup>44</sup>. Comme le médite Marcus lui-même lors

---

<sup>44</sup> On peut bien sûr voir dans ce sacrifice la prééminence finale des 'vrais' humains sur le cyborg, finalement relégué au rôle d'adjuvant. Mais il faut remarquer ici que le script d'origine prévoyait au contraire la mort de Connor et son remplacement comme leader de la résistance par Marcus (qui néanmoins était conscient de la difficulté qu'il aurait eu auprès des résistants s'il avait révélé sa vraie nature, et prétendait donc être entièrement humain). Le sacrifice de Marcus dans la version filmée s'explique par la cohérence interne à la série (dans l'Histoire telle qu'écrite par les deux premiers épisodes, Connor est le Messie qui sauvera ultimement l'humanité), mais aussi par l'arrivée sur le projet de la star Christian Bale : une fois son intérêt déclaré pour le rôle de Connor, le script fut modifié afin d'accorder une importance plus importante à celui-ci au détriment de

du monologue de conclusion du film, « Qu'est-ce qui fait de nous des êtres humains ? Ce n'est pas quelque chose que l'on peut programmer, mettre dans une puce, c'est la force du cœur humain. La différence entre nous et les machines. Il n'y a pas de destinée, seulement le résultat de nos propres actions ». Si Marcus et Connor sont tour à tour grièvement touchés au cœur lors de leur combat final contre le terminator, celui-ci est finalement décapité par Marcus, perdant la tête qui est la force des machines.

Mais s'il se sacrifie, Marcus est métaphoriquement et spirituellement 'sauvé' par la technologie. Criminel condamné à mort lors de la scène d'ouverture située de nos jours au Texas, Marcus est déjà associé au Christ sur la table d'exécution où il est allongé en croix (table qui est même relevée pour placer Marcus en position verticale et renforcer l'analogie). C'est seulement parce qu'il a accepté de donner son corps à la science qu'il est ramené à la vie par les machines dans le monde post-apocalyptique de 2018 (tout comme Spooner avait malgré lui été sauvé par la technologie grâce à sa carte de donneur d'organes). Ressuscité par la science et découvrant le monde du futur comme Ripley 8 (et le voyageur utopique traditionnel), Marcus se voit offert une seconde chance par la technologie, et c'est ultimement grâce à elle et aux capacités qu'elle lui confère qu'il peut sauver l'humanité. Décidant comme Neo dans *Matrix Revolutions* d'effectuer son propre pèlerinage vers la Cité des Machines (« Skynet Central », située ironiquement dans la Silicon Valley actuelle, où l'IA a vu le jour), Marcus retourne le plan des machines contre elles et infiltre leurs rangs pour mieux les détruire de l'intérieur<sup>45</sup>.

Renonçant finalement à ses pouvoirs et à l'immortalité, comme Andrew avant lui, Marcus choisit la mort et prouve qu'il était bien un humain, rappelant et démentant la remarque

---

Marcus (<[http://www.ew.com/ew/article/0,,20279117\\_5,00.html](http://www.ew.com/ew/article/0,,20279117_5,00.html)>, N°1048, publié le 22/05/2009, dernier accès le 29/07/2011).

<sup>45</sup> Le script originel imaginait même Marcus y découvrir abasourdi une sorte de petite ville utopique ressemblant beaucoup à une ville pavillonnaire (avec pelouses et arbres en plastique) rappelant Stepford, peuplée de cyborgs comme lui. Ceux-ci s'avèrent être des savants et ingénieurs (« La plupart d'entre nous travaillaient à la NASA ou à la DARPA », 81 ; cf. les origines similaires des habitants de Stepford) travaillant originellement sur des cyborgs pouvant être envoyés dans l'espace ou sous les océans. Skynet, qui comme d'habitude a estimé que les humains n'avaient à terme aucune chance de survie (« [...] la guerre, les maladies, la destruction de l'environnement [...] », 87), a donc décidé d'épargner certains ingénieurs et scientifiques et de les transformer en posthumains hybrides qui « sont libérés des limites biologiques » des humains (90), peuvent supprimer instantanément toute émotion négative (l'équivalent du « Mood Organ » de K. Dick par exemple), sont constamment reliés les uns aux autres via le « réseau neuronal » comme les Borgs, et sont immortels (92). Skynet a donc volontairement provoqué ce que Viki cherchait à éviter, mais l'idée fondamentale reste la même : les IAs décident du sort de l'humanité et lui imposent leur volonté, telles des divinités technologiques. Marcus prouve son humanité car il refuse la vision transhumaniste d'être « un cerveau dans une boîte » (87) et privilégie son cœur. Marcus explique son rejet de l'eutopie posthumaine en déclarant qu'il n'a « jamais vraiment cru au paradis », commentaire anti-utopique ironique étant donné son exécution au début du film (110).

antérieure de Connor : « Tu sais quelle est la différence entre nous et les machines ? Nous nous enterrons nos morts. Mais personne ne sera là pour t'enterrer ». Contrairement au Dr. Kogan, à l'origine de la transformation de Marcus et elle-même atteinte d'un cancer comme on le comprend dans la scène d'ouverture du film (et contrairement aux posthumains du script originel, cf. note 45, et par opposition aux transhumanistes pourrait-on ajouter), Marcus comme Andrew n'est pas obnubilé par la peur de mourir et renonce à l'immortalité pour racheter ses fautes et être gracié par Connor (cf. le signe de la tête que ce dernier adresse à Marcus lors de la toute dernière scène). John Connor (J.C.) reste bien le sauveur et rédempteur de l'humanité, mais l'aventure de *Salvation* (« le Salut ») lui a permis de comprendre que la technologie n'était pas nécessairement l'ennemie de l'humanité<sup>46</sup>. C'est ce que résume le gros plan sur la main métallique découverte de Marcus enlacée dans celle de la petite fille qu'il a sauvé, et qui vient symboliser une fois encore l'union des deux pôles.

On peut là encore voir dans la technologie et le mode d'expression SF une pure métaphore pour un récit classique de rédemption (« Il n'y a pas de destinée, seulement le résultat de nos propres actions ») où le gangster serait remplacé par la machine et la ville générique par les ruines du Los Angeles de l'avenir. De même, la mort finale de Marcus, allongé sur la table d'opération, fait écho à sa première mort dans la chambre d'exécution, et de ce point de vue là Marcus n'a pas réussi à changer sa destinée, le film lui infligeant quand même sa propre peine de mort, Marcus décidant même d'une certaine façon qu'il mérite la mort et personne ne le contredisant vraiment. Si l'être artificiel reste donc ultimement subordonné à l'homme au contraire de *Resurrection*, *Salvation* tend tout de même à nier à son tour l'existence de tout essentialisme et déterminisme (malgré ou en raison des voyages et paradoxes temporels au cœur de la série) et à utiliser, comme tous les films étudiés jusqu'à présent, la technologie et le mode SF à la fois comme métaphore (destruction et rédemption d'un individu/d'un monde) et sujet de réflexion à part entière (les dangers de la technologie et des projets de scientifiques obnubilés par la mort).

*Salvation* propose enfin une scène similaire à celle de *First Contact*, où la technologie personnifiée par une femme entretient un certain rapport de séduction avec le protagoniste, le soumet à la Tentation et cherche à le convaincre de rejoindre son camp. Data devait ainsi

---

<sup>46</sup> Il est vrai qu'il était supposé l'avoir déjà compris dans le deuxième épisode. Il s'agit là d'une des incohérences du film, qui du point de vue de Connor échoue sans doute à développer le personnage et les enjeux y attendant. Mais si chaque épisode remet *in fine* en scène le même schéma c'est bien aussi parce qu'il s'agit du schéma technologique contemporain par excellence.

résister aux avances de la Reine Borg, tandis que Marcus est confronté aux paroles de la fausse Kogan qui veut le convaincre qu'il appartient bien au camp des machines. « Tu es une contradiction, une machine qui veut devenir humaine » dit la Reine à Data, tandis que Skynet pourrait tenir le même discours à Marcus. Ces scènes servent à dramatiser la double nature et le choix éthique auquel est confronté le héros. Celui-ci ne manque pas de choisir la voie de l'humanité, symbolisant la voie positive empruntée par la technologie mais aussi par un individu qui doit ultimement savoir résister aux trop grandes tentations offertes par elle. Ce n'est donc plus ici le savant qui est condamné pour son trop grand abandon à la science et son *hubris* démesurée, mais l'homme de la rue qui se voit proposer la concrétisation technologique de ses rêves les plus fous mais doit savoir dire non, au prix de son humanité. L'essentiel n'est donc pas tant de terrasser la machine que de maintenir coûte que coûte cette précieuse et fragile humanité, ce qui explique le discours de Connor, qui enjoint aux résistants de ne pas bombarder Skynet et tuer ses prisonniers humains dans le même temps, malgré les ordres donnés par le haut commandement : « Si nous attaquons ce soir, notre humanité est perdue. Le commandement veut que nous nous battions comme des machines, ils veulent que nous prenions des décisions froides, calculées. Mais nous ne sommes pas des machines, et si nous nous comportons comme elles quel est l'intérêt de gagner la guerre ? ». Si Marcus doit se prouver que la part humaine qui est en lui a le dessus sur sa part machinique, Connor doit de même veiller à ne pas devenir à ce qu'on pourrait appeler ailleurs un monstre, et qui est ici une machine.

Ces films se posent ainsi comme la représentation presque rituelle et propitiatoire d'une technologie qui doit *in fine* démontrer son humanité en servant la cause humaine face aux machines et aux autorités technocratiques, et un individu qui doit apprendre à manier sagement le pouvoir que lui confère la technologie sans pour autant perdre la tête et le cœur. Si nous les utilisons systématiquement comme quasi-synonymes, on peut presque opposer ici la technologie à la « machine », terme systématiquement péjoratif dans les films du corpus tandis que celui de « technologie » est plus neutre, voire connoté positivement comme on va le voir avec *Iron Man*, de même aujourd'hui que les mots « robot », « androïde » et « cyborg » (*Star Trek* préfère d'ailleurs employer le terme « Borg » pour ses antagonistes). *Salvation* est lui aussi plein de technologies (armes et véhicules de guerre principalement) utilisées par la résistance humaine contre « les machines », et si Marcus est (re-)créé par ces dernières, il montre que la technologie peut une fois de plus être littéralement récupérée par « l'humanité ».

b). L'homme de fer

C'est encore un cœur artificiel dont est doté le dernier cyborg important du cinéma contemporain, Tony Stark/Iron Man. Adapté du personnage de *comics*<sup>47</sup> créé en 1963 dans deux films à ce jour (2008 et 2010), Iron Man est un super-héros qui présente la particularité d'utiliser en lieu des « super-pouvoirs » habituels des technologies qu'il crée lui-même (Manning, 10). Il a surtout créé la technologie qui le maintient en vie – suite à une attaque en Afghanistan, des shrapnels ont pénétré sa poitrine et ne peuvent pas être retirés, et seul le champ électromagnétique créé par l'engin qu'il s'est inséré au milieu de la poitrine les empêche de pénétrer dans son cœur et le tuer, tout en fournissant l'immense énergie requise pour faire fonctionner l'armure d'Iron Man. Tony Star et Iron Man ne peuvent donc plus se passer de la technologie pour vivre, ce qui place ce cyborg dans une situation hautement symbolique – le destin de Tony Stark est intimement et irrémédiablement lié à la technologie, et le film montre bien que Stark est destiné à mourir très rapidement si on lui retire son « cœur ». Surtout, là où le cyborg, de RoboCop à Spooner, est normalement la figure qui cristallise toute l'angoisse et les peurs liées à cette situation, Iron Man est délivré de presque tout complexe à cet égard, et si le film continue de mettre en scène les dangers liés à la technologie, le corps sublime du héros est cette fois l'occasion de véhiculer le merveilleux, et au bout du compte l'eutopisme, technologique le plus décomplexé. Comme l'indique le réalisateur, Jon Favreau, Stark est un homme qui « se reconstruit et se redéfinit », physiquement et surtout moralement et spirituellement, grâce à la technologie, projetant bientôt de faire de même pour le monde entier<sup>48</sup>.

Stark est un ingénieur et un inventeur de génie comme l'explique la deuxième séquence du premier film de la série (2008), une voix-off passant en revue la biographie de Stark tandis que les couvertures de prestigieux magazines technologistes s'affichent à l'écran (*Popular Mechanics*, le *MIT Technology Review* et surtout *Wired*, cf. 3.2<sup>49</sup>), arborant un Stark triomphant à différents âges. « L'enfant prodige » a ainsi mis au point son premier circuit imprimé à l'âge de quatre ans (photo noir et blanc de l'enfant Stark aux côtés d'une image

---

<sup>47</sup> Nous employons ce terme de préférence à « bande-dessinée » afin de marquer les spécificités culturelles des productions nord-américaines et européennes (sans parler du Japon et des « mangas »). Nous employons plus bas le terme de « graphic novel » (pour parler de *Surrogates*), suivant en cela les dénominations marketing ; il nous semble en effet exister de véritables différences entre ces deux formes (notamment le fait que *Surrogates* a toujours eu vocation à ne raconter qu'une histoire unitaire en une poignée de numéros, plutôt que de se décliner à l'infini sur le mode des « nouvelles aventures de... »).

<sup>48</sup> Dans la *featurette* de l'édition DVD, « Creating Stark Expo », ci-après *featurette*.

<sup>49</sup> *Wired* qui sans surprise est particulièrement friand de ce super-héros technologiste, lui consacrant plus d'articles qu'à n'importe quel autre film depuis 2008.

d'archive de Bill Gates, entourés d'ordinateurs des années soixante-dix et quatre-vingt), son premier moteur à six ans (photo de Stark et son père sur une moto, signe avant-coureur de la personnalité de Stark et autre versant de sa relation fusionnelle avec la technologie), et réussit ses études « *suma cum laude* » à MIT à 17 ans en créant sa première IA. Stark sera ainsi fréquemment mis en scène durant les deux films dans son laboratoire, situé dans son sous-sol, version *high-tech*, spacieuse, ensoleillée et propre du garage ou de la cave sombre et inquiétante dans laquelle travaille traditionnellement le savant hollywoodien, y mettant sereinement au point les technologies les plus merveilleuses et positives. La plus merveilleuse de ses technologies est l'armure de combat qu'il se crée, un exosquelette qui augmente ses capacités physiques tout en lui conférant les pouvoirs traditionnels des super-héros et faisant de lui le Iron Man titulaire<sup>50</sup>.

Mais Stark est aussi le CEO d'une multinationale, Stark Industries, héritée de son père, synthétisant ainsi les rôles d'ingénieur et homme d'affaires, comme Tyrell avant lui (qui lui était certes un savant) ou comme le Castle de *Gamer* ou le Dr. Merrick de *The Island* (un autre savant). Pourtant Stark est l'inverse exact de ces personnages : fringant et séducteur, Stark n'est rongé par aucune *hubris* scientifique, n'est pas obsédé par le chiffre d'affaires de sa compagnie, ne désire pas conquérir le monde et n'entretient même, à l'inverse de Ripley 8, Murphy, Spooner et Marcus, aucun complexe vis-à-vis de sa propre nature hybride. Sa dépendance vitale à la technologie lui a été imposée durant son coma après son accident, comme Ripley, Murphy, Spooner et Marcus après leurs propres 'morts' respectives, la « réparation » médicale dérivant systématiquement vers l'augmentation et propulsant malgré lui le héros vers la posthumanité. Pourtant Stark vit au final très bien sa nouvelle condition.

---

<sup>50</sup> Si elle est traditionnelle en SF, cette armure de combat (comme celle de *G.I. Joe*) rejoint les armures ou « exosquelettes » de combat que cherchent à développer le Pentagone et la DARPA, cherchant à développer des « real life Iron Man », comme l'écrit un article de *Scientific American* (<<http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=real-life-iron-man-exoskeleton>>, dernier accès le 20/07/2011). On a ici un exemple de la façon dont l'imaginaire SF (et plus particulièrement la SF cinématographique, de loin la plus connue du grand public) peut être utilisé par la presse pour populariser les recherches militaires, même si dans les *Iron Man* comme on va le voir l'idée de voir l'armure être exploitée par le gouvernement américain est explicitement stigmatisée. L'entreprise japonaise qui développe dans la réalité l'exosquelette dont parle le magazine s'appelle de même *Cyberdine Inc.*, qui n'est autre que le nom du laboratoire qui développe Skynet dans les *Terminator*, tandis que le nom donné à la combinaison est HAL (Hybrid Assistive Limb) et que l'auteur de l'article compare le look de la combinaison au « stormtrooper » des *Star Wars*, les soldats de l'Empire. On voit donc à quel point l'imaginaire SF non seulement est répandu mais surtout sert à une entreprise, un journaliste ou au grand public à faire sens du progrès technologique et insérer celui-ci dans un « méta-récit » familial. Ce processus peut aider à mieux accepter ce progrès et éviter ainsi le « Future Shock » dont parle Alvin Toffler, surtout quand on adhère à l'idée d'un progrès technologique linéaire et incrémental. Mais ce qui est aussi frappant ici est que toutes ces références cinématographiques, mis à part Iron Man, sont clairement négatives : Cyberdine est responsable de l'Armageddon, HAL est une IA homicide et les soldats clonés des *Star Wars* ne valent guère mieux que les *sturmruppen* historiques.

Malgré toutes ces différences cependant, les deux *Iron Man* recourent les autres films dans la vision qu'ils proposent au spectateur de la relation tripartite liant l'individu, l'Amérique et la technologie.

Stark entretient un rapport décomplexé à la technologie car, contrairement à RoboCop notamment (auquel son armure de chevalier futuriste le fait beaucoup ressembler), Stark peut retirer sa combinaison dès qu'il le souhaite et retourner à la vie civile. L'armure d'Iron Man est systématiquement associée aux nombreuses voitures que collectionnent le milliardaire Stark, principalement des Porsche et Lamborghini (que l'on peut souvent contempler à loisir en arrière-plan tandis que Stark teste ses prototypes), et c'est en jetant un coup d'œil vers une de ses voitures de collection (le garage et le laboratoire ne forment qu'une seule pièce) qu'il a l'idée de la couleur à donner à son armure. C'était même déjà à une batterie de voiture que la poitrine de Stark avait été reliée durant son coma en Afghanistan, avant qu'il ne mette au point le réacteur. Lorsque le colonel Rhodes, son ami, pénètre dans le laboratoire et contemple la seconde armure de combat (qu'il est appelé à revêtir dans le deuxième épisode), il doit ronger son frein, s'exclame « La prochaine fois, bébé ! », saute dans sa voiture de sport et démarre en trombe. Et c'est encore des voitures et même un bus qui servent de projectiles à Iron Man et son ennemi durant leur affrontement final, signifiant l'identité qui existe entre les voitures et les armures (comme c'est littéralement le cas dans les *Transformers*) mais aussi la sublime supériorité de ces dernières. Les androïdes et cyborgs ont ainsi vocation à lutter, durant les climax de leurs films respectifs, dans un environnement qui sied à leur nature technologique : les terminators sont systématiquement tués dans une usine de montage, tandis que Murphy est tué dans une usine du même type avant de se transformer en RoboCop ; ou les films peuvent au contraire jouer sur l'effet de contraste, comme *Iron Man 2* qui met en scène une bataille rangée dans un environnement bucolique (mais totalement artificiel). La remarque de Rhodes est également intéressante : elle souligne à nouveau, comme dans *RoboCop*, le lien très fort établi par les deux films entre sa maîtrise de la technologie et la virilité triomphante de Stark (séducteur invétéré qui fait tant la couverture de *Forbes* que de *Rolling Stone Magazine*). Il travaille à ses inventions dans un marcel qui lui permet d'exhiber sa musculature en même temps que son génie, entretient une relation clairement dominatrice avec une secrétaire qui lui est entièrement dévouée, etc.

Les deux films soulignent donc systématiquement la continuité qui existe entre les voitures du héros et l'ensemble de ses technologies, y compris son armure de combat. Comme elles,

l'armure offre une liberté immense à Stark, lui permettant de voler à une vitesse ultrasonique partout dans le monde, mais aussi de détruire n'importe quel véhicule militaire, etc., devenant un surhomme contrôlant totalement et absolument sa machine, testant sans cesse ses limites, décidant au fur et à mesure de telle ou telle amélioration à lui apporter mais aussi de changements esthétiques visant notamment à l'anthropomorphiser, etc., comme l'on chercherait à customiser ou améliorer sans cesse sa voiture ou son ordinateur. Comme le précise lui-même Stark durant son entretien télévisé au Sénat, et s'adressant tant aux sénateurs qu'aux journalistes et au public le regardant à la télévision (plans subjectifs des caméras de télévision le filmant), l'armure n'est rien d'autre qu'une « prothèse *high-tech* », faisant rire la salle qui prend la remarque comme une boutade mais qui est une remarque très sérieuse de Stark : « C'est la meilleure description que je puisse en faire ». L'armure de Stark rejoint donc les autres technologies clairement instrumentales et connotées de manière positive abordées dans ce chapitre, qui sont souvent des voitures (*I, Robot*, ou encore *RoboCop*, qui, policier à Detroit, est lui-même souvent associé et comparé aux voitures) ou des avions ou vaisseaux de combat ou de transport, comme le Betty de *Alien: Resurrection*, qui était un peu la troisième 'héroïne' du film aux côtés de Call et Ripley 8. *Iron Man* opère la même analogie même si ici l'armure, fidèle aux codes du genre super-héros, sert avant tout à sublimer sa masculinité triomphante.

*Iron Man* avance de même un point de vue similaire quant à une possible automatisation de la technologie et de la guerre. C'est le cas dans le premier épisode lorsque le colonel Rhodes présente les omniprésents avions de combat des deux films à de jeunes recrues. La scène montre un avion de combat classique aux côtés d'un « drone », un avion entièrement automatisé, Rhodes posant la question de la supériorité d'un appareil sur l'autre : « Le futur du combat aérien. Automatisé ou pas ? D'après mon expérience, aucun avion automatique ne battra jamais l'instinct d'un pilote, ses intuitions, sa capacité à analyser une situation et voir au-delà des évidences, le jugement d'un pilote ». Arrive alors Stark qui lui rétorque : « Pourquoi pas un pilote sans avion ? », faisant référence à l'armure qu'il est en train de fabriquer. En *Iron Man*, Stark assimile l'avion dans le pilote (plutôt que l'inverse) et place clairement ce dernier en situation d'utiliser tout ce qui fait le génie humain, un génie augmenté par la technologie mais irremplaçable par cette dernière. C'est également le message du deuxième épisode, lorsqu' *Iron Man* doit affronter les « drones » de son ennemi, des robots qui ressemblent beaucoup à *Iron Man* mais qui sont de purs robots télécommandés par son ennemi. Ceux-ci s'avèrent tout au plus efficaces mais incapables de rivaliser avec



Stark. Ici encore *Iron Man* rejoint *RoboCop*, qui proposait la même situation: le « drone » Ed 209 se révélait incapable de rivaliser avec les potentialités de RoboCop, qui comme Iron Man et les autres cyborgs du corpus cumulaient les avantages physiques et physiologiques de la machine aux ressources infinies de l'esprit humain.

La capacité de Stark à quitter son armure à tout moment est donc symbolique de sa supériorité et de sa liberté vis-à-vis de la machine, malgré la présence de son cœur artificiel. Elle permet aux films de jouer sur les deux tableaux : Iron Man est certes dépendant de la technologie et de sa propre capacité à surmonter toutes les difficultés qui se posent à lui (qu'il résout toujours grâce à une invention ou l'amélioration d'un ancien dispositif), mais en pratique il n'est pas du tout embarrassé de ce cœur artificiel et vit comme s'il était un être humain normal. On verra au chapitre suivant la même distinction être opérée dans *G.I. Joe* (2009) entre les héros, dotés de leur propre exosquelette de combat qu'ils peuvent retirer dès qu'ils l'entendent, et les antagonistes, dopés par une nanotechnologie irrémédiablement intégrée à leur corps et signalant *in fine* leur soumission à la technologie et donc leur perte. Et comme les héros de *G.I. Joe*, Stark met Iron Man au service de l'Amérique (Stark est un « grand patriote », entonne la voix-off de la deuxième séquence, le drapeau américain apparaissant derrière l'image du héros, ce que rappelle la deuxième séquence du deuxième épisode, lorsque Iron Man débarque sur scène tandis qu'un drapeau flotte sur l'écran géant derrière lui). Il part même affronter des terroristes arabes en Afghanistan que l'armée américaine ne peut supprimer puisque, comme l'indique un soldat, les terroristes utilisent des civils comme boucliers humains. Grâce à la technologie, Iron Man peut supprimer en un seul tir six preneurs d'otages, frappe chirurgicale bien au-delà de celles réalisées par la technologie durant la Guerre du Golfe. L'affrontement est d'autant plus symbolique pour Iron Man que, en plus de sauver les femmes et les enfants pris en otages, il tue du même coup ses anciens tortionnaires et leur démontre son immense supériorité technologique (comme le remarque plus tard en Afghanistan un Américain au leader des terroristes, « La technologie, ça a toujours été votre talon d'Achilles dans ce coin du monde »).

Stark est donc à la fois un super-héros protégeant l'Amérique de ses ennemis étrangers, un surhomme fantasmagique vivant mille aventures dans les recoins exotiques du monde, un CEO positif, inventeur et ingénieur génial, et une machine de guerre qui sauve les innocents. En cela Stark fait fortement penser, comme nous le suggérons au chapitre 2, aux représentations traditionnelles de Thomas Edison et aux « Edisonades » construites à partir du

personnage. Là où Edison repoussait les Martiens chez Serviss, et Superman et Captain America affrontaient les Allemands et les Japonais dans les *comics* des années quarante (et dans les *serials* les mettant en scène au cinéma, cf. par ex. le *Batman* de 1943), Iron Man, après avoir affronté le Viêt-Cong dans les *comics* des années soixante, est donc mis une nouvelle fois au service de la nation et part affronter l'ennemi terroriste en Afghanistan. *Iron Man* est donc à son tour fortement redevable de l'imaginaire des *comics*, forme majeure de la culture populaire américaine née en même temps que les *pulp magazines* et qui prend son essor en même temps que la science-fiction dans les années trente (Clute & Nicholls, 720-727). On a suggéré au précédent chapitre les nombreux rapprochements possibles entre la SF et les super-héros de *comics*, et on peut noter ici que *Iron Man* a été créé dans un magazine SF, *Tales of Suspense* (Manning, 10, 61). Si de nombreux super-héros tendent à se rapprocher de la SF ou partagent quelques-uns de ses tropes (extraterrestre, savant-fou, etc.), notamment *Iron Man*, les *comics* continuent de même jusqu'à ce jour à faire perdurer les récits, les tropes et l'exubérance narrative spécifiques aux *pulps*. D'où la relative spécificité d'*Iron Man* vis-à-vis des films précédemment abordés (même si RoboCop, Spooner et Marcus tiennent clairement du super-héros via la figure intermédiaire du surhomme), et le lien fort qui existe entre ces deux films et la science-fiction plus classique. D'où également le lien que l'on peut aussi établir entre *Iron Man* et les *serials* des années trente et quarante, dont plusieurs (les *Buck Rogers* et *Flash Gordon*) étaient eux-mêmes adaptés de *comic strips* : les deux *Iron Man* utilisent comme ponctuation des volets de transition, procédé étroitement identifié aujourd'hui aux *serials* grâce à *Star Wars*, tandis que les affiches des deux films rappellent beaucoup celles des *Star Wars* à nouveau, eux-mêmes des hommages à l'esthétique des *serials*.

On voit donc ici à quel point les anciens schémas et tropes peuvent être réactivés encore aujourd'hui, et la technologie être représentée une fois de plus comme l'instrument littéralement providentiel de l'Amérique et le signe de son génie d'une manière que Buck Rogers et Flash Gordon n'auraient pas renié. Une technologie représentée de façon essentiellement neutre comme dans les *serials*, comme le notait Sontag à leur sujet (cf. 2.2.), mais prouvant toujours son affinité spéciale à l'Amérique. Et le symbolisme de l'instrumentalisation est à nouveau le même ici, Stark étant filmé en train de visser sa main cybernétique, qui lui servira ensuite d'arme principale (il peut littéralement tirer des bombes énergétiques de sa main), la main remplaçant ainsi le pistolet, tandis qu'il regarde à la télévision les exactions commises par les terroristes et décide de passer à l'action. Cette sereine instrumentalisation est particulièrement illustrée dans l'IA inventée par Stark,

J.A.R.V.I.S., intégré à la maison de l'inventeur et administrant totalement celle-ci. Capable d'activer et de manipuler les ordinateurs de Stark sur simples commandes vocales, il exécute sagement tous ses ordres, le félicite lorsqu'il a une nouvelle idée géniale, et une fois les instructions complétées fabriquent l'armure de combat en quelques heures, laissant le temps à Stark de prendre sa voiture et se rendre à une soirée mondaine.

Stark finit même par télécharger Jarvis dans son armure, pouvant ainsi commander celle-ci par la voix, lorsqu'il n'utilise pas la simple pensée (via une lecture de ses ondes magnétiques cérébrales qui est effectivement envisagée par les scientifiques et les transhumanistes, et mise en scène dans *The Surrogates*, cf. 5.3). Jarvis, sorte de serviteur et maître d'hôtel électronique à l'accent et à l'humour très britannique, est donc radicalement éloigné de Viki, Skynet et les autres IAs du corpus, et peut même s'occuper seul de la fabrication d'une autre machine sans créer aucune inquiétude à Stark ou au spectateur. L'autre IA inventée par Stark, Dummy, sorte de bras mécanique autonome mais simplet comme l'indique son nom, et qu'il a mis au point comme projet d'étude à MIT (comme l'indique la photo de la *MIT Review* aperçue précédemment), relève quant à lui plutôt du « gentil petit robot » dont nous parlions précédemment, et sauvera même Stark à l'instant critique, durant l'acte trois, en lui apportant un « cœur » de remplacement. Les rares instances de technologie autonome se font donc systématiquement au bénéfice de Stark et sont clairement caractérisées comme inoffensives.

Mais comme dans les *serials* (et *Terminator 2*), la neutralité de la technologie implique également de mettre en scène son détournement meurtrier par un ennemi qui semble comme l'alter-ego spéculaire et négatif du héros, l'illustration d'une utilisation non-éthique de la technologie. C'est le cas via les antagonistes de Stark dans les deux épisodes, principalement le premier où il doit affronter une armure de combat similaire à la sienne, pilotée par nul autre que le vice-président de sa compagnie, Stane. Celui-ci se révèle appartenir à la catégorie des CEO diaboliques, vendant même les armes de la compagnie aux terroristes arabes et collaborant avec eux. L'affrontement final des deux « iron men » apparaît ainsi comme la mise en scène des deux emplois opposés de la technologie (affrontement spéculaire similaire à celui au centre de *RoboCop 2* et *Terminator 2*), néanmoins comme dans les précédents films les différences sont claires entre les deux adversaires et vont au-delà du positionnement éthique et de 'l'humanité' du personnage. Stark est l'inventeur des technologies en question, quand Stane n'est que le voleur des idées de Stark. Ce dernier se réjouit des « œufs en or » que lui pond Stark, ne pensant qu'à l'argent et au pouvoir (la couverture de *Newsweek* au

début du film le montrait déjà contemplant un minuscule globe terrestre littéralement à ses pieds), alors que Stark entretient surtout un rapport ludique à ses gadgets comme à ses voitures.

Surtout, là où Stane représente l'*establishment*, Stark est à nouveau un gentil rebelle qui comprend durant le premier épisode que même le gouvernement américain n'est pas fiable et qu'il doit coûte que coûte conserver le secret de fabrication de son armure. La technologie est ainsi représentée comme un instrument de libération de l'individu mais aussi possiblement de destruction dans les mains de l'Etat ou du « complexe militaro-industriel » que dénonce Stark au début du deuxième épisode. L'intérêt de Stark ici est qu'il est lui-même au début du premier épisode la pierre angulaire de ce complexe, étant le CEO du premier fournisseur d'armes du gouvernement fédéral (le logo de Stark Industries rappelle par ailleurs beaucoup celui du groupe *Lockheed Martin*). Mais Stark, venu vendre un nouveau missile aux troupes américaines en Afghanistan, se retrouve dans un convoi attaqué par les terroristes et s'aperçoit que ceux-ci utilisent ses propres armes, étant lui-même grièvement blessé par un missile sur lequel est inscrit (comme la caméra prend grand soin de le souligner) le nom de son entreprise (et qui le transperce des shrapnels qui menacent désormais sa vie). Victime de sa propre invention, Stark comprend que ses armes, loin d'assurer la paix mondiale, nourrissent la violence et la guerre, et prend donc la décision d'arrêter, non pas de construire de nouvelles technologies, mais le commerce des armes. La technologie quant à elle reste providentielle, du moment qu'elle est placée entre de bonnes mains (ce qui est *in fine*, si l'on remplace la technologie par la notion plus générale de pouvoir, la philosophie du genre super-héros tout entier). Ayant enfin ouvert les yeux sur l'horreur que représente le commerce des armes, Stark s'humanise enfin et peut donc enfin être symboliquement doté d'un cœur, comme lui fait remarquer finalement sa secrétaire (rappelant la scène où Calvin faisait une remarque similaire à un Spooner enfin amical envers un robot).

Rebelle milliardaire, Stark a donc trouvé le moyen de « privatiser » la défense du pays comme il le proclame lui-même, constat positif qui souligne la spécificité d'*Iron Man* vis-à-vis des précédents films étudiés, en particulier *RoboCop* où les privatisations des services publics étaient représentées comme un mal ravageant l'Amérique du futur. En tant qu'héritier d'Edison, Stark est le représentant d'un pouvoir privé capable (malgré les exactions de Stane) d'actions et innovations saines, innovant constamment, capable de « transformer le monde » et de « laisser derrière nous un meilleur avenir ». On a vu que l'URSS employait la même

rhétorique publicitaire eutopiste, et on verra au chapitre suivant d'autres multinationales recourir à la même stratégie ; Iron Man est la version ultra-positive de l'entrepreneur *high-tech* (on l'a vu associé à Bill Gates, tandis que Larry Ellison, CEO d'Oracle dont le personnage de Stark est clairement inspiré, fait une apparition à la Stark Expo) et il se distingue à nouveau en ne plaçant aucune ironie dans ce message eutopiste.

- *L'utopisme technologique 2.0*

Si Stark est l'héritier d'un Edison et si *Iron Man* charrie un imaginaire spécifique aux *pulps* et aux *comics*, il n'en oublie pas en effet de véhiculer les valeurs de l'eutopisme technologique. Contrairement à tous les autres films étudiés dans ce chapitre (et du fait de leurs liens avec l'imaginaire des *comics*), les deux *Iron Man* ne se situent pas dans l'avenir mais bien dans le monde zéro, comme les couvertures de véritables magazines l'attestent dans la séquence biographique, ou comme le démontrent les épisodes situés en Afghanistan. Or cela n'empêche pas le film de mettre en scène les technologies typiques de l'imaginaire transhumaniste et futuriste (l'exosquelette, l'interface neuronale, les IAs et robots, les hologrammes qu'utilisent Stark pour fabriquer ses machines) et surtout de mettre en scène ses propres rêves technologistes. C'est principalement le cas du deuxième épisode (2010) qui développe cet aspect en se concentrant sur la relation liant Stark à son défunt père. Stark père est décrit dans la séquence biographique du premier épisode comme l'un des pères de la bombe atomique via le projet Manhattan, faisant de l'armée américaine « la plus grande armée de l'histoire » et de Stark « une icône de la puissance de l'Amérique », comme on peut le lire sur la première page du journal qui s'affiche à l'écran et qui annonce sa mort. Et si le père a aidé à créer la fission atomique, le fils cherche lui à créer la fusion atomique, projet commencé par son père trente ans auparavant.

La « fusion froide » sous-tend depuis vingt ans les recherches de certains scientifiques persuadés de sa faisabilité. Pouvant s'opérer à température ambiante sans tout l'appareillage et la complexité de l'énergie atomique classique, et ne créant pas ou peu de résidus radioactifs, la fusion, le processus qui fournit aux étoiles leur énergie, pourrait surtout créer bien plus d'énergie que la fission, offrant donc au monde une source d'énergie propre, bon marché et presque infinie<sup>51</sup>. On reconnaît ici une des facettes fondamentales de l'eutopisme technologique depuis Etzler, et malgré le scepticisme actuel de la communauté scientifique, Stark fils a bel et bien réussi à créer un réacteur à fusion. C'est grâce à ce réacteur que Stark

---

<sup>51</sup> <<http://www.slate.com/id/2258112/entry/2258878/>>, dernier accès le 19/07/2011.

parvient à éliminer Stane dans le premier épisode, prouvant symboliquement la supériorité et l'utilité d'une technologie autrement pacifique. Mais c'est aussi grâce à elle qu'il se maintient en vie et qu'il fait fonctionner l'armure puisque l'engin qu'il s'est inséré dans la poitrine est en réalité un réacteur à fusion miniaturisé. La fusion froide inventée par Stark sur les traces de son père est donc bien littéralement au cœur de l'intrigue et des formidables potentialités de l'armure pour garantir la paix et la vie du héros.

Mais Stark rêve aussi d'appliquer cette énergie à la société, substituant à l'eutopisme atomique de son père et des années cinquante son propre eutopisme nucléaire. A la relation père/fils qui sous-tend l'intrigue du deuxième épisode s'ajoute donc comme le passage de relais entre une époque et une autre. Ce n'est pas tout à fait le même eutopisme, puisque la fusion est plus propre et écologique que la fission, tandis que le fils est clairement mis en opposition au gouvernement et aux militaires dans le deuxième épisode, alors que comme on lui fait remarquer son père est aussi « le père [...] de l'âge militaro-industriel » et était le premier fournisseur d'armes du gouvernement fédéral. Lorsque Stane, qui vient de tomber le masque, et reproche à Tony de ne pas livrer le secret de son armure, lui fait remarquer que « Ton père nous a aidés à avoir la bombe atomique. Dans quel monde vivrions-nous s'il avait été aussi égoïste que toi ? », le film est proche de suggérer que peut-être le père aurait dû être aussi altruiste que le fils et mettre son génie technologique au profit d'autres technologies. Tony en tout cas a appris sa leçon et a décidé que l'armure ne devrait pas servir d'arme mais seulement de « bouclier » afin de protéger le pays de ses ennemis, cette décision symbolisant la rébellion du fils envers son père et d'une génération envers l'autre. Si comme on le fait remarquer à Stark au Congrès son père n'était pas un « flower child », un hippie, le fils est fermement décidé à court-circuiter le « complexe militaro-industriel » personnifié par l'antagoniste du deuxième épisode, le CEO de *Hammer Industries* qui a profité des scrupules de Tony pour devenir le premier fournisseur d'armes du gouvernement américain, et qui scelle à son tour une alliance avec l'ennemi étranger.

Le film joue donc sur une dynamique qui veut que Stark se rebelle face à l'image de son défunt père tout en marchant dans ses traces techno-eutopistes. Le film s'ouvre ainsi sur l'ouverture triomphale de la « Stark Expo », équivalent entièrement privé des Expositions universelles, installée à Flushing Meadow comme les anciennes Expositions et visuellement inspirée de la *World's Fair* de 1964 (*featurette*). La Stark Expo sera l'hôte d'« attractions, de pavillons, de conventions » pendant un an, afin d'accueillir les « hommes et les femmes les

plus capables de toutes les nations et entreprises du monde, pour qu'ils mettent en commun leurs ressources, partagent leur vision, et nous lèguent un meilleur futur ». Comme ses prédécesseurs l'Expo est donc destinée à accueillir des millions de visiteurs pendant un an et leur faire partager les merveilles technologiques promises par l'avenir et concoctées autant par les Etats que par des entreprises du même type que Stark Industries. L'idée de Stark consiste en fait à relancer les Expos autrefois organisées par son père mais interrompues en 1974 pour une raison inexplicée dans le film (mais la date peut faire penser à un ensemble de raisons historiques et symboliser la désaffection de l'époque pour la technologie). Pour bien faire comprendre le lien qui relie la présente Expo avec celles des années cinquante et soixante notamment, Stark diffuse durant l'inauguration de l'Expo sur un écran géant un enregistrement de son père, qui accueillait en 1974 les visiteurs en ces termes eutopistes :

On peut tout réaliser grâce à la technologie. Un meilleur train de vie, une santé plus robuste, et pour la première fois dans l'histoire humaine, la possibilité d'un monde en paix. [...] La technologie contient d'innombrables possibilités pour l'humanité et débarrassera bientôt l'humanité de tous ses maux. Bientôt la technologie changera la façon dont vous vivez au quotidien. Plus de travail ennuyeux, et plus de temps, plus de loisirs pour apprécier une vie douce<sup>52</sup>.

Stark père, derrière lequel on aperçoit les authentiques posters d'Expos passées, peut donc introduire « la cité du futur », présente derrière lui via une maquette sur laquelle la caméra fait un bref travelling (cf. images p. 659). Cette cité de l'avenir, cette nouvelle « White City » ou « Futurama », c'est donc l'Expo Stark. Malgré les différences qui le séparent de son père relativement à l'emploi de la technologie militaire, Stark fils désire donc comme lui convaincre le public des bienfaits offerts par la technologie et aider à radicalement améliorer le monde grâce à elle (« Le monde connaît actuellement sa plus longue période de paix depuis des années grâce à moi » explique Stark, informant le spectateur des événements de la diégèse ayant eu lieu entre les deux films). Et si l'armure de combat et la fusion nucléaire sont mises en avant par les films, c'est bien la technologie en général, et en particulier celle mise en scène dans le véritable 'pavillon' qu'est la maison d'Iron Man, qui est mise en avant par le film.

La référence aux années cinquante et soixante est renforcée par la ressemblance frappante entre Stark père et Walt Disney, lui-même grand apôtre d'un futur technologique radieux

---

<sup>52</sup> « Everything is achievable through technology. Better living. Robust health. and for the first time in human history, the possibility of world peace [...] Technology holds infinite possibilities for mankind and will one day rid society of all its evils. Soon technology will affect the day you live your life every day. No more tedious work, leaving more time, leisure activities and enjoying sweet life »

(cf. p. 659). Disney, qui crée dès l'ouverture de son premier parc en 1955 (inspiré des Expositions universelles), un secteur nommé *Tomorrowland* consacré à la représentation du futur et ses merveilles, est lui-même à l'origine du *Carousel of Progress*, attraction du pavillon de General Electric à l'Exposition de New York de 1964 (côté Futurama). Le *Carousel* est ensuite transféré dans le parc de Floride où il est toujours ouvert à ce jour, et on retrouve précisément une copie du bâtiment du *Carousel* dans la Stark Expo, où se déroule la scène d'action finale. La chanson du générique de fin est enfin intitulée *Make Way for Tomorrow Today*, au style et aux paroles inspirées du thème musical du *Carousel*, *There's a Great Big Beautiful Tomorrow*<sup>53</sup>. Tous les efforts sont donc faits pour relier la nouvelle Expo à ses prédécesseurs et aux rêves technologistes d'un Disney qui s'inspire lui-même des Expositions universelles pour créer (à titre posthume) sa propre cité de l'avenir, Epcot, en 1982. Si l'esprit de satire n'est jamais bien loin des deux films, la filiation entre Stark père/Disney et son fils est néanmoins clairement revendiquée par le film et place explicitement celui-ci sous le signe de l'eutopisme technologique. On voit donc comment la technologie peut être présentée à la fois comme un phénomène neutre pouvant être utilisée à des fins négatives, mais aussi comme une force qui joue *in fine* pour le bien et le bonheur de l'Amérique et de l'humanité. Là où la science est souvent utilisée comme excuse pour créer les super-héros traditionnels, Iron Man entretient donc un rapport plus profond et authentique à la science mais surtout à la technologie. Comme l'écrit Matthew Manning de la version *comics* du personnage, Stark/Iron Man est le « symbole du changement et de la foi en la science pour améliorer le monde » (9).

Nous avons vu à quel point le corps, enjeu des luttes mises en scène par les films étudiés, représentaient logiquement le motif principal des films sur le posthumain : des pectoraux ou abdomens sublimés par le métal étincelant de RoboCop et Iron Man, à Calvin qui observe et caresse la cicatrice de Spooner qui marque sa propre frontière éclatée entre biologique et artificiel (c'est bien la cicatrice/limite qui l'attire), à Ripley 8 qui contemple horrifiée les corps monstrueux des clones, tous ces corps s'exposent et paradent aux yeux du public intra- et extra-diégétique, quitte à se faire monstrueux, donc plus fascinants encore. C'est aussi le cas dans les *Iron Man* où Stark aime à se mettre lui-même en scène et parader devant les caméras, star médiatique par excellence, quand il n'est pas lui-même collé devant l'écran d'un téléviseur ou d'un ordinateur, sans pour autant que les films y connotent une quelconque ironie ou mise en abyme critique. Ces films aiment à montrer les images grandioses de l'avenir, les merveilleuses technologies à venir, mais aussi les fascinantes ruines de la

---

<sup>53</sup> L'auteur de la chanson, Richard Sherman, a été recruté par la production pour s'auto-parodier.



civilisation, et les corps transformés, sublimés ou rendus monstrueux, donc dénaturés, par la science et la technologie mais aussi par la caméra et les effets spéciaux. Nous aurons l'occasion de revenir sur ce phénomène mais la force et le paradoxe sous-tendant le cinéma de science-fiction est bien d'être doublement technologique, de proposer une mise en scène de la technologie intra- comme extra-diégétique dans la mesure où les productions hollywoodiennes relèvent souvent en elles-mêmes de la prouesse et du merveilleux technologique, motivation majeure (mais certes pas unique ni même principale) du spectateur pour venir contempler les dernières prouesses techniques concoctées par Hollywood. Si le corps est réifié et 'technologisé', il l'est ironiquement également via les effets spéciaux de ces films, invitant à leur tour à l'émerveillement et au spectaculaire qui sont centraux au genre et à un cinéma intrinsèquement monstratif. Si le corps de l'acteur peut déjà être en lui-même stupéfiant et comme artificiel (Schwarzenegger dans les *Terminator*), il peut aussi le devenir grâce à une technologie qui en fait le centre des préoccupations comme des regards. Les nombreux gros plans qui s'attardent sur la plastique des comédiens, notamment lorsqu'ils sont nus ou à demi-nus (Ripley 8, Spooner, le terminator), s'apparentent alors aux plans généraux traditionnels de la cité merveilleuse du futur ou aux travellings le long des immenses et stupéfiants gratte-ciel ou croiseurs de l'espace – le cyborg est un corps merveilleux et sublime dans la mesure où il est à la fois attrayant et repoussant, sujet (nous voulons être lui) et objet (nous voulons le posséder), à l'image de la technologie.

On peut penser ici à la réflexion du philosophe de la technologie Robert Romanyshyn, qui diagnostique « un regard distant et détaché » propre à la technologie qui fait de la matière et du corps lui-même un objet et un « spectacle », phénomène qui nous sépare du monde lui-même, faisant du soi un phénomène « inventé [...] créé [...] fabriqué » et ultimement dispensable, un filtre entre l'individu et le monde (cité dans Telotte, 1995, 182). Il rejoint en cela la réflexion de Susan Sontag, qui elle parle spécifiquement du cinéma lorsqu'elle écrit que « les films de science-fiction invitent à une vision froide et esthétique de la destruction et de la violence – une vision *technologique* » (45). Or si ce constat reste partiellement vrai aujourd'hui, le cinéma SF, le cinéma doublement technologique, permet aussi d'humaniser la technologie en l'offrant au regard et aux sens, en familiarisant le spectateur avec des notions et des phénomènes artificiels et en lui proposant le merveilleux technologique propre au genre, un *sense of wonder* éminemment visuel et sensuel qui a historiquement familiarisé les spectateurs à la médiation technologique.

Sontag remarque aussi à quel point « les choses, les objets, la machinerie, jouent un rôle majeur dans ces films. [...] Les choses, plutôt que les humains sans défense, cristallisent les valeurs parce qu'elles nous sont présentées, plutôt que les gens, comme les sources du pouvoir. Selon les films de science-fiction, l'homme est nu sans ses artefacts » (ibid.), et *Iron Man* regorge en effet de gadgets futuristes en tous genres. On peut noter ici ce que Rutsky appelle le « fétichisme technologique » : non pas tant une obsession pathologique et/ou sexuelle envers la technologie et ses gadgets (néanmoins clairement figurée via l'obsession pour l'objectification des corps masculins et féminins et son association au machisme d'un Tony Stark) qu'une fascination qui tend paradoxalement à lui attribuer une importance immanente plutôt qu'instrumentale. *Iron Man* est intéressant dans la mesure où il révèle ce qui n'est qu'implicite dans les autres films du corpus, où les objets se voient « attribués une mystérieuse valeur, un pouvoir, ou la vie » (130). Loin de correspondre seulement à l'application utilitariste (et mercantile et consumériste) de la science, la technologie correspondrait alors plutôt à un retour vers des « croyances magiques ou fétichistes », ou (Rutsky citant Freud) un « retour à une vue animiste de l'univers à l'intérieur même du paradigme scientifique » (132, 143). Les créatures artificielles symbolisent cette vie qu'acquièrent les machines, et participent de ce « réenchantement du monde » souvent attribué à la science-fiction, cette « mythologie » moderne<sup>54</sup>. A la représentation 'froide' d'une (techno)science analytique et mathématique correspondrait alors une technologie médiatisant un nouveau rapport de l'individu au monde<sup>55</sup>. Au-delà des immenses pouvoirs conférés par la technologie (« l'homme est devenu, pour ainsi dire, un dieu doté de membres artificiels », écrit Freud<sup>56</sup>) la relation homme/machines tend donc aujourd'hui à être

---

<sup>54</sup> Le lien des « contes SF » avec les contes de fées et fables, dont le lien avec les religions et mythologies est souvent noté (cf. Bettelheim, 59-67), ferait alors sens – dans un monde qui a remplacé les forêts par les cités et les machines, est-il surprenant de voir ces dernières habitées à leur tour par les esprits modernes ? On a vu également au chapitre 2 les liens étroits entre SF et *fantasy*.

<sup>55</sup> On peut penser ici à la réflexion de Jean-Claude Heudin, qui remarque la coïncidence d'un pays, le Japon, dont la religion nationale est animiste, se prendre de passion pour la SF, la technologie en général et les créatures artificielles (notamment les « kawaii ») en particulier (341).

<sup>56</sup> « Tout ce que l'homme, grâce à sa science et sa technologie, a produit dans le monde, alors qu'il est apparu au monde comme un frêle organisme animal [...] tout cela ne ressemble pas seulement à un conte de fées mais remplit bien tous – non, plutôt la plupart – des rêves des contes de fées. [...] Il y a très longtemps il a formé une conception idéale de l'omnipotence et de l'omniscience, qu'il a personnifié dans ses dieux [...] Nous pouvons donc dire que ces dieux consistaient des idéaux culturels. L'homme est aujourd'hui arrivé très près d'atteindre ces idéaux et est presque lui-même devenu un dieu. [...] L'homme est devenu, pour ainsi dire, un dieu doté de membres artificiels. Il est assez impressionnant lorsqu'il enfile tous ses organes auxiliaires, mais ils ne sont pas devenus une part de lui et lui créent toujours à l'occasion des ennuis. Il peut néanmoins se consoler à l'idée que ce développement ne s'est pas arrêté en 1930. Les âges lointains lui fourniront de nouvelles et probablement inimaginables avancées dans ce champ de la civilisation et accroîtront encore ses pouvoirs divins » (28-29). Mais si Freud diagnostique une insatisfaction de « l'homme moderne avec sa nature divine », qu'en sera-t-il le jour où ses « membres artificiels » seront effectivement « devenus une part de lui » ?

considérée dans la culture populaire comme le remarque Rutsky, selon une perspective qui dépasse la simple relation maître/esclave et sujet/objet. On voit encore ici le sens qu'il y a à considérer à part science et technologie, cette dernière étant elle aujourd'hui au contact direct des spectateurs, leur interface principale au monde et leur moyen d'accès privilégié à l'imaginaire. En ce sens le cinéma SF participe lui aussi et en lui même de la (post-)humanisation de la technologie.

\*\*\*\*\*

Le cyborg, en tant que figure de l'hybridation, et plus largement les figures liminaires proposant leur propre déclinaison d'une technologie autonomisée mais aussi humanisée, offrent donc une perspective d'évolution et de rédemption à l'humanité (les « messies » technologiques), transformant celle-ci, littéralement ou surtout symboliquement et spirituellement, en une posthumanité régénérée par la technologie. Symboles de la symbiose caractéristique du mode de vie moderne (occidental) entre l'homme et ses technologies, et symboles de la pénétration (un des motifs principaux de *Resurrection*) croissante du corps lui-même par la technologie, le cyborg et l'hybride mettent en scène les possibles devenirs de l'humain technologisé en imaginant/espérant via l'humanisation symbolique de la technologie le triomphe de l'humanité dans la posthumanité. Loin de rejeter la technologie, ces films témoignent d'une profonde fascination et attraction envers elle, d'une familiarité et confiance envers des machines 'qui ont fait leurs preuves', subliment les pouvoirs de l'individu tout en garantissant la prédominance de la volonté et de 'l'humanité' de ce dernier. Les intrigues proposées par ces films reviennent à espérer qu'il en ira de même pour les technologies à venir, mais aussi à reconnaître que ce développement ne va pas de soi.

De par leur très critique vision des autorités et institutions sociales principales, ces films manifestent une méfiance et une peur immense face à l'utilisation faite par eux d'une technologie pouvant trop facilement transformer l'humain en machine, comme on va encore le voir au chapitre 5. Face à la technoscience, ces productions imaginent aussi une technologie récupérée et réinvestie par des « résistants » et d'anciennes victimes qui, fidèles aux vœux de Haraway, ne souhaitent pas tant retourner au Jardin d'Eden que « subvertir » et retourner contre eux les technologies de l'ennemi et du « système ». Ce sont des individus profondément familiers et proches de la technologie qui sont capables de l'utiliser à bon escient, et l'on verra que du cyborg au *hacker* la « morale » de ces fables/contes de fées est la même. La part humaine de l'individu prenant le dessus sur sa part machinique, celle-ci peut alors être sereinement utilisée pour augmenter et sublimer les capacités humaines. Le corps de

l'hybride/cyborg cristallise donc l'espoir eutopique du renouveau posthumain ; ces films juxtaposent « la projection *dystopique* d'un futur hyper-aliéné [...] avec l'espoir *eutopique* d'une survie, d'un salut et d'une rédemption spirituelle » (Steven Best, cité dans Holland, 160). Dans des mondes dystopiques, le corps/cœur tel qu'il est mis en scène se fait alors lui-même porteur d'eutopie. On a cependant vu dans *First Contact* principalement les profondes peurs liées au « viol » possible du corps humain par des technologies intrusives, peurs au centre du chapitre suivant.

## Chapitre 5 : La robotisation de l'humain

« Men are grown mechanical in head and in heart, as well as in hand »  
(Thomas Carlyle, *Signs of the Times*, 1829, pas de pagination)

« Ils ne me semblaient être que de simples automates, aux mains d'une violente et implacable destinée »  
(Le narrateur au sujet des prolétaires, *Caesar's Column: A Story of the Twentieth Century*, Ignatius Donnelly, 1890, 177)

« 'O Machine!' she murmured, and caressed her Book, and was comforted »  
(*The Machine Stops*, E.M. Forster, 1909, pas de pagination)

Se reproduit ici le même phénomène qu'au chapitre précédent, où la technologie peut être utilisée comme métaphore, « ces films [utilisant] la robotique comme un trope ou mécanisme qui révèle une nature humaine en grande partie drainée de son identité, un 'corps abandonné' sans réels souvenirs » (Telotte, 1995, 150). On a vu que le cyborg était une utile métaphore de ce phénomène, et ce sont en définitive encore des cyborgs que nous allons rencontrer ici, même s'ils ne correspondent pas tout à fait à la traditionnelle définition cybernétique. Le corps est ici littéralement envahi par des millions de nanobots, qui améliorent et augmentent le système immunitaire et réparent le corps humain, mais le soumettent aussi à des agences extérieures et supérieures qui correspondent à ce qui est souvent qualifié aujourd'hui de « technoscience ».

Comme nous l'avons vu le terme désigne la collusion dangereuse (il est presque toujours connoté) entre science, autorités politiques, armée et multinationales, où « la contemplation désintéressée » de la « *théoria* », propre aux philosophes et savants de l'ancien temps cède la place à une science instrumentalisée et une connaissance appliquée qui doivent « légitimer » ces instances et leur permettre de « contrôler la société *de la même manière* que la nature » (Habermas, 1973, 142-143). Si l'ère moderne est caractérisée par l'ascension d'une raison et d'une science critique, l'ère postmoderne serait marquée par une « rationalité scientifique et technique dont le 'projet' fondamental est corrompu par le capitalisme », le dévoiement de la science dans la technique et la technologie, la prépondérance de ces derniers sur la science pure et désintéressée (id., xli). Postmoderne également, puisqu'après la Conquête de la nature extérieure ce serait désormais en quelque sorte la nature intérieure, le corps humain, et la « nature humaine » elle-même, qui constitueraient la nouvelle Frontière. Comme l'écrit Jean-François Lyotard,

La technoscience actuelle accomplit le projet moderne : l'homme se rend maître et possesseur de la nature. Mais en même temps elle le déstabilise profondément : car, sous le nom de 'nature', il faut compter aussi tous les constituants du sujet humain : son système nerveux, son code génétique, son computer cortical [sic], ses capteurs visuels, auditifs, ses systèmes de communication, notamment linguistiques, et ses organisations de vie en groupe, etc. (cité par Hottois, dans Goffi, 2006, 24)

Si nous avons déjà eu l'occasion d'en rencontrer la manifestation dans le corpus, c'est donc ici que nous aurons l'occasion de plus la rencontrer tant elle est associée à une invasion du corps humain dont les nanotechnologies sont représentées comme le fer de lance (avec la biogénétique que nous aborderont au chapitre suivant), même si l'on rencontre des instances plus classiques encore d'utilisation des nanos par des terroristes étrangers. Au-delà du corps c'est surtout l'esprit qui est l'objet des transformations induites par les nanos, le même schéma qu'au chapitre précédent se reproduisant, où la technologie se fait l'instrument et la métaphore de l'enrégimentation et de la robotisation des citoyens.

Et si le corps et l'esprit humain peuvent intégrer des technologies et être transformés par elles, le schéma en quelque sorte inverse peut se produire et l'esprit humain se transporter dans la technologie et dans des corps plus parfaits. Les films reflètent alors tout en satirisant le fantasme central qu'est le désir de « customiser », modifier et parfaire son propre corps, ou, ce qui reviendrait finalement au même, vivre par procuration dans les corps et les vies fantasmatiques d'autres individus. Ce ne sont plus alors des instances extérieures (*l'establishment* que symbolise la technoscience, les terroristes) qui cherchent à manipuler les individus, mais ceux-ci qui sont en dernière analyse eux-mêmes responsables de leur monstrueuse et dangereuse posthumanisation, cherchant dans la technologie la solution aux problèmes humains et relationnels auxquels ils sont confrontés. Les productions du corpus continuent de vouloir porter le blâme sur des instances et personnes (physiques ou morales) clairement identifiées, développant le schéma manichéen traditionnel (« eux contre nous »). Néanmoins nous verrons poindre, au fur et à mesure du chapitre, une évolution (synchronique plutôt que diachronique) vers un bilan plus mitigé et complexe, où « nous » sommes les premiers responsables de la mécanisation, la dévitalisation et la réification du monde. Nous verrons aussi les technologies de l'information, principalement les jeux-vidéos, Internet et les « mondes virtuels » qu'ils proposent, prendre une place importante dans cet imaginaire de la robotisation. Après avoir étudié les représentations des nanotechnologies au sein du corpus, d'abord dans leur impact sur le corps puis sur l'esprit, nous aborderons ensuite plusieurs

contre-utopies technologiques qui, fidèles aux schémas de Forster ou Huxley, thématisent le rapport parfois pathologique qu'entretiennent les individus à leurs machines, et dénoncent comme eux, en la satirisant, la vision des techno-utopistes et des transhumanistes.

### 1. Les nanotechnologies (1) : le corps augmenté

Les nanotechnologies telles qu'elles sont représentées à Hollywood s'inscrivent dans une large mesure dans la perspective de l'endoctrinement de l'homme, sa transformation en l'automate dénué d'affects au centre du précédent chapitre et la perte du libre-arbitre essentiel à la définition de l'homme libre moderne<sup>1</sup>. Nous avons vu en 3.3 que les nanotechnologies, si elles apparaissent en science-fiction à partir du début des années quatre-vingt, devenaient un thème quantitativement important dans la SF américaine à partir du début des années quatre-vingt-dix, l'année 1995 voyant la publication d'un des principaux romans imaginant les merveilles d'un futur rendu possible par les nanos, *The Diamond Age*. C'est la même année que sort l'un des premiers films majeurs à les mettre en scène, *Virtuosity*. Douze films ont depuis été produits utilisant ouvertement (c'est-à-dire en les nommant explicitement<sup>2</sup>) les nanotechnologies, et tous les représentent comme de possibles menaces technologiques immenses. Il n'en reste pas moins que, là où la biomécanique (le cyborg) et les biotechnologies sont souvent utilisées pour l'augmentation des individus, les nanos sont aussi souvent mises en scène dans leurs capacités incroyables d'auto-régénération et de guérison du corps humain, présentant donc au spectateur leurs vertus médicales et utopiques. Néanmoins l'intervention des nanos sur le corps dérive systématiquement vers une dangereuse intrusion qui réactive immédiatement les traditionnelles peurs du genre, celles d'une destruction ou d'une prise de contrôle du corps, de l'esprit et du monde tout entier par un pouvoir technologique d'autant plus inquiétant qu'il est invisible au regard et semble de ce fait

---

<sup>1</sup> Kant, *Qu'est-ce que les Lumières ?* : « Quand la nature a fait sortir de la dure enveloppe le germe dont elle prend soin le plus tendrement, c'est-à-dire le penchant et la vocation à la libre pensée, ce penchant a progressivement des répercussions sur l'état d'esprit du peuple (ce qui le rend peu à peu plus apte à agir librement) et finalement même sur les principes du gouvernement lequel trouve profitable pour lui-même de traiter l'être humain, qui est désormais plus qu'une machine, conformément à sa dignité » (pas de pagination).

<sup>2</sup> D'autres films sont parfois inclus dans la catégorie car mettant en scène l'infiniment petit et la miniaturisation des technologies et des individus, thème cher à Hollywood depuis *Bride of Frankenstein* (1935) et *The Devil Doll* (1936). Cependant nous avons choisi d'exclure ce type de productions du corpus, même si des films tels *Fantastic Voyage* (1966) et *Inner Space* (1987) proposent d'envoyer des technologies miniaturisées à l'intérieur du corps humain à des fins thérapeutiques, ce qui nous l'avons vu se rapproche fortement des projets liés aux nanos. Comme nous l'avons aussi observé en 2.2, l'infiniment petit est central à l'imaginaire de la SF depuis l'invention du microscope et au moins *Gulliver's Travels* (1726) et *Micromégas* (1752), ainsi que l'invention des mondes enchâssés (Pour Clute & Nicholls (1192), *The Diamond Lens* de l'Américain Fitz James O'Brien (1858) est la « première romance scientifique du microcosme »). Le rétrécissement n'est donc pas particulièrement lié aux nanos et notre principal critère de sélection ici a été une mention explicite des nanos (qu'il s'agisse de « nanobots », « nanomites », etc.).

échapper à toute tentative de contrôle individuelle et démocratique. Nous verrons que de ce fait les nanos présentent de nombreux points communs avec la génétique.

Le potentiel utopique des nanotechnologies est souvent relié à leur capacité de traitement de nombreuses maladies aujourd'hui incurables, comme les différents cancers, par l'intermédiaire de « nanobots » injectés dans le corps humain et intervenant directement sur les cellules posant problème, les éliminant ou les 'reprogrammant' de l'intérieur. Au-delà, les nanobots patrouilleraient le corps humain et assureraient une défense heuristique de celui-ci. Et au-delà encore des phases de guérison et de prévention, les nanos pourraient « augmenter » les performances physiques et cognitives d'un individu, puisque les nanobots, du fait de leur nature mécanique et (re-)programmable, pourraient compléter, voire se substituer, aux cellules biologiques du corps humain. Les transhumanistes envisagent même de pouvoir, par ce biais, atteindre une longévité accrue voire l'immortalité, idée que l'on retrouvera dans *Gamer*. La « pente glissante » localisée par les critiques des transhumanistes agirait donc à nouveau, faisant dériver les technologies NBIC de la réparation du corps à son augmentation, comme nous l'avons vu se produire au chapitre précédent. Les films du corpus, s'ils présentent le plus souvent au public les immenses vertus médicales des nanos, les possibilités de guérison et d'auto-régénération du corps, mettent systématiquement en scène le détournement de ces recherches et de ces caractéristiques au profit d'applications principalement mercantiles, militaires et meurtrières. Les potentialités utopiques des nanotechnologies, si elles sont presque toujours citées, sont systématiquement détournées et corrompues, annonçant au contraire l'avènement d'un monde dystopique, l'homme s'avérant une fois de plus ne pas être à la hauteur de ses technologies. Injectées dans le corps de l'individu, les nanos semblent destinées par Hollywood à faire 'revenir à la surface' le monstre technologique qui est en nous.

#### a). Le corps augmenté du monstre (nano-)technologique

Les nanos peuvent en effet être utilisées pour 'mettre à jour' le schéma classique du monstre (re)créé par la science et qui se retourne contre ses créateurs et l'humanité. *Jason X* (2001), le dixième épisode de la série horrifique des *Friday the 13th*, en est un bon exemple, d'autant qu'il illustre le recoupement possible entre horreur (ici dans sa déclinaison *slasher*) et science-fiction. Deux humains cryogénisés de nos jours, dont le « tueur-fou » Jason, sont ranimés 455 ans dans le futur grâce à la « Nanotech Procedure », où des nanobots innombrables, programmés à partir d'une console informatique, sont visualisés recouvrant le corps des deux



patients, reconstituant les membres de ceux-ci et leur insufflant à nouveau la vie à partir de leur code génétique ; ils réparent ou reconstruisent les parties nécessaires via les informations disponibles dans l'ADN, l'illustration de ce que Drexler décrivait déjà dans son premier ouvrage (cf. 3.2). Un bras tranché peut même y être recousu au corps de son propriétaire par les nanobots en quelques petites minutes. Les pouvoirs régénérateurs des nanos sont clairement mis en scène, le patient ne ressent qu'une légère petite douleur à la main une fois l'opération routinière effectuée. Les nanos sont également ici le moyen scénaristique commode, avec la traditionnelle cryogénéisation, de faire voyager Jason dans le futur, tout en permettant de placer le film à moindres frais dans le registre de la SF *high-tech*. Les nanos permettront une nouvelle fois de ressusciter Jason dans le dernier acte, en augmentant cette fois ses capacités et en faisant un monstre plus terrifiant encore, les tropes de SF pouvant à nouveau facilement être récupérés et réinvestis par l'horreur, comme nous l'avons vu en 2.2.

C'est un nouveau monstre technologique que met en scène le premier film hollywoodien à utiliser les nanos, *Virtuosity* (1995), qui lui accumule même autant de dangereuses technologies qu'il le peut. Un personnage informatique ayant atteint la conscience, Sid 6.7, parvient à échapper à son environnement virtuel et à rejoindre la réalité grâce à la nanotechnologie : des « millions de nano-machines sont suspendues dans une solution chlorodiale » et synthétisent un corps artificiel à partir des instructions qui leur sont fournies par une console informatique, comme l'explique leur inventeur, Clyde. Ces nanos peuvent donc être assimilées aux assembleurs de Drexler, où les millions de « nano-machines » sont autant d'usines miniatures reprogrammables à l'infini et pouvant (re-)construire, atome par atome, la vie (cf. 3.2). En l'occurrence, un programme informatique peut y être transmis aux nanobots et la conscience (le programme) d'un personnage virtuel y être téléchargé dans un corps synthétique, à l'inverse du rêve transhumaniste de pouvoir télécharger la conscience d'un être humain sur un disque dur ou dans un environnement virtuel. Mais le principe est le même, et le film met également en scène la réalité virtuelle, au sein de laquelle le héros doit aussi affronter Sid 6.7 et trompe ironiquement ce dernier en lui faisant croire qu'il est dans la réalité<sup>3</sup>. *Virtuosity* illustre ainsi à sa manière la convergence NBIC, associant chacun de ses pôles au crime et au Mal pour un schéma très classique mais particulièrement frappant ici tant le film superpose les technologies les unes aux autres et embrasse dans sa critique aussi bien les jeux-vidéos (Sid transpose l'extrême violence du jeu-vidéo au monde réel) que la violence

---

<sup>3</sup> C'est cette même réalité virtuelle qui permet à Daryl, le créateur de Sid dans *Virtuosity*, de visualiser les nano-machines au travail via un casque d'interface accompagné de lunettes, le fameux « head-mounted display » (HMD) qui revient régulièrement dans les écrits prospectivistes depuis vingt ans.

et ses représentations sociales (le match de catch mais surtout l'omniprésente télévision, qui fascine un Sid avide de médiatisation). Comme le remarque le nanotechnologiste Clyde au spécialiste en réalité virtuelle et inventeur de Sid, Daryl, « C'est un nouveau monde », et le caractère *high-tech* de celui-ci ne semble destiné qu'à encourager et « augmenter » l'extrême violence urbaine qui règne déjà dans la Cité. En cela *Virtuosity* est un film typique des années quatre-vingt et quatre vingt-dix et peut être rapproché de *RoboCop* et *Demolition Man* dans sa représentation de l'hyper-violence urbaine si centrale au cinéma américain de l'époque. Mais en tentant de réfléchir sa propre mise en scène de la violence via sa thématization de la violence à l'écran, le film est surtout typique des années quatre vingt-dix, où des films comme *Demolition Man* (1993) essaient aussi de jeter un regard plus critique voire de satiriser leurs prédécesseurs. Le mouvement dépasse le seul cadre de la SF, mais étant donné son importance dans le cinéma de la décennie précédente, et sur la base de ses affinités avec la satire, il paraît logique de voir la SF traiter du sujet.

La spécificité des nanos ici repose, outre la facilité avec laquelle elles peuvent (re-)construire le vivant, sur l'autorégulation et l'auto-régénération qu'elles assurent au corps. Comme Clyde en fait la démonstration à Daryl à partir d'un serpent artificiel, toute blessure ou même tout membre arraché peut être automatiquement guéri ou reconstitué par les nanobots. Tout ce dont ils ont besoin pour régénérer le serpent (qui associe déjà les nanos au Mal) est du verre : comme l'explique Clyde, « Les nano-cellules sont basées sur le silicone, elles ont donc besoin de verre pour se régénérer ». A partir des atomes essentiels contenus dans le verre, le corps de Sid pourra synthétiser toute matière organique et réparer continuellement son hôte. Les nanos lui ont non seulement permis de rejoindre le monde réel et d'obtenir un véritable corps, mais ce corps est donc qui plus est celui d'un surhomme, quasiment immortel et invincible, un « organisme synthétique nanotech » (« a nanotech synthetic organism ») qui constitue « le prototype de la nanotechnologie humanoïde future », comme le remarque le CEO de la compagnie, LETAC, qui développe tant la réalité virtuelle, Sid 6.7, que la nanotechnologie. Non seulement Sid est un antagoniste particulièrement retors, sadique et rendu invincible par les nanos, mais la multinationale qui l'a créé projette même de créer toute une ligne commerciale de futurs Sid destinés à se répandre dans le public. Comme le clairotte Sid de son inédite intimité avec la matière, « Je suis fait de *tout* ! Je suis le futur !<sup>4</sup> ».

---

<sup>4</sup> Il est vrai que le film est clairement inspiré de *Terminator 2* (1991) et de son androïde, le T-1000, capable de moduler son corps et de simuler l'apparence de n'importe quel objet ou personne. De nouveau les nanos et leur intimité avec la matière sont un moyen commode pour le film d'imiter son prédécesseur.

Sid, dont le premier acte après sa venue au monde technologique (dans un œuf artificiel, ce qui souligne son caractère monstrueux et reptilien) est d'étrangler son co-créateur Clyde (tout en se réclamant narquoisement d'Œdipe), relève donc du monstre technologique classique, une créature qui cristallise le progrès technologique le plus *high-tech* (les jeux-vidéos et la réalité virtuelle, les nanos, l'androïde) et traverse l'écran de l'ordinateur pour pourchasser les faibles humains et leur faire goûter à leur réalité fantasmagique. En mettant en scène (littéralement dans le night-club et sa « media zone » puis dans la station tv) le choc entre monde virtuel et monde réel, Sid souligne le caractère profondément surréaliste, violent et malsain de l'univers typique des jeux-vidéos, organisant une fois encore la distanciation ou dissonance cognitive de Suvin pour permettre au spectateur d'en prendre conscience. Ici c'est l'autre monde qui envahit le monde zéro et un étranger qui débarque sur Terre et observe fasciné les mœurs américaines, jouissant du spectacle et de la représentation de la violence (le match de catch, la télévision) dont la société américaine se nourrit. Le schéma véhicule la critique d'un décrochage du public envers la « vraie » réalité (« C'est ça la réalité, pas de sauvegarde, pas de *reboot* »). Stigmatisant constamment la technoscience (LETAC travaille avec et pour le gouvernement) en même temps que les jeux-vidéos (d'après le script, « LETAC est, pour résumer, Los Alamos en 1940 qui rencontre Sega en 1994 », 6), le film se veut un message d'avertissement des risques que font courir les technologies, les nanos mais surtout les jeux-vidéos et les médias.

Faisant remarquer au veule Daryl qu'il est une « déité tragiquement inadéquate » pour le commander, Sid souligne l'incapacité des scientifiques à gérer et faire face à leurs propres inventions, personnifiant une fois de plus un progrès technologique littéralement incontrôlable et qui à nouveau progresse et évolue selon ses propres modalités. Les prochains mouvements d'une créature artificielle en passe de se transformer en créature naturelle puisqu'elle évolue également sont donc imprévisibles : « Un tel comportement n'a jamais fait parti de sa programmation initiale. Sid 6.7 n'est plus limité par un quelconque programme. Il évolue ! Mon dieu il évolue ! ».

Le film suggère systématiquement l'identité et la symétrie entre Sid et le héros qui le pourchasse, Barnes. Lorsque ce dernier et son partenaire pourchassent Sid dans la réalité virtuelle au début du film et que le partenaire demande à Barnes comment faire pour reconnaître Sid parmi la foule de personnages virtuels, Barnes lui répond qu'il doit se concentrer sur ses yeux : « Ils sont comment ?/Comme les miens ». Un peu plus tôt un gros

plan nous avait montré d'étranges lueurs se refléter dans les yeux de Barnes tandis qu'il traquait Sid, lui donnant un étrange air d'artificialité. Si Sid est un criminel, Barnes l'est également, ex-policier trop violent jeté en prison pour avoir tué accidentellement des civils lors d'une opération. Sid lui confie : « Tu sais Barnes, j'ai réfléchi et on a beaucoup de choses en commun, psychologiquement [...] Qui d'autre touche le monde avec des mains synthétiques ? Qui d'autre a été éloigné du monde réel et est maintenant libre ? Qui d'autre est un assassin de masse... ». Le film procède au rapprochement classique au genre policier et au polar entre le chasseur et sa proie, néanmoins dans le contexte de la SF cette identité prend un tour spécifique puisque Barnes s'avère effectivement, comme le suggère Sid, doté d'un bras artificiel. Comme Spooner, c'est justement grâce à ce bras et les pouvoirs qu'ils lui confèrent qu'il pourra mener à bien sa mission, se protéger des coups d'un adversaire qu'il affronte à mains nues (comme lorsque Spooner affronte le NS-5), supprimer Sid et désamorcer la bombe finale. *Virtuosity* n'insiste pas sur le motif du bras et la thématique de l'identité, laissant à *I, Robot* le soin de développer l'idée, et le film ne met pas vraiment en scène de réconciliation ou de compromis symbolique entre l'humanité et ses technologies, oubliant ces éléments pour se refocaliser sur l'action. Pourtant l'apparition du Kirk de *Star Trek* sur l'écran d'une télévision, le double maléfique du personnage (créé accidentellement par la technologie) hurlant : « Je veux vivre, je veux vivre ! » (extrait de l'épisode *The Enemy Within*, 1x05), pointe le dédoublement métaphorique de l'inventeur Daryl (celui en train de regarder la télévision). Daryl s'est dédoublé en Sid, mais Barnes rencontre également son écho en Sid. Le film cherche ainsi à faire de ce dernier la projection littérale du voyeurisme et du goût pour la violence dont témoignent les écrans de télévision et les jeux-vidéo (« Je suis venu au monde en raison de ce que vous êtes »).

Sid symbolise le dédoublement technologique de l'humanité où la technologie sert, comme les omniprésents écrans du film, à médiatiser la violence la plus extrême, en définitive à permettre à des émotions et pulsions normalement restreintes de voir le jour, comme Sid lui-même voit le jour et menace à sa façon d'envahir le monde. En prenant le contrôle de la station télévisée, il cherche à se mettre en scène et confronter le public à son envie de violence, symbolisant le danger que fait courir la « part sombre » de l'humanité. Nous rejoignons ici en partie l'analyse Jungienne que font Rushing et Frenz du cyborg (c'est-à-dire selon leur terminologie la créature artificielle) : sans entrer dans les détails de l'application de la psychologie analytique à l'analyse de film, on peut retenir ici cette idée fondamentale, déjà aperçue au précédent chapitre, selon laquelle les créatures artificielles ressortissent souvent de

la « projection », où l'inconscient réprimé refait surface dans des modalités proches du rêve/cauchemar (*passim*). Nous avons vu au chapitre deux qu'il était plus utile d'aborder le cinéma sous l'angle de la rêverie plutôt que du rêve, mais dans l'un et l'autre cas le phénomène de projection se produit bel et bien, faisant du « double cybernétique » qui traverse le miroir de l'écran l'équivalent du double central au genre fantastique. Nous ne considérons pas nécessairement Sid ou les autres créatures artificielles comme des manifestations de « l'inconscient collectif » ou de la « psyché culturelle » (47), mais plus concrètement comme l'outil narratif servant à symboliser et personnifier ce phénomène « autre » qu'est la technologie. Le cyborg comme nous l'avons vu promet dans son corps la réconciliation de l'humain et de ses machines ; la créature qui sort de l'écran et rejoint le monde réel symbolise ici au contraire une technologie meurtrière, inhumaine et anti-humaine au possible. Les nanos servent surtout ici à manifester cette in-humanité d'un personnage qui tel un lézard peut faire repousser ses membres à volonté. Là où *Resurrection* essaie de satiriser et inverser la représentation traditionnelle des monstres, *Virtuosity* relève intégralement de la tradition malgré sa tentative de signifier le caractère psychiquement double de l'individu et de l'humanité, comme le faisait à l'époque *Star Trek*.

Ce n'est pas seulement la technologie qui est double dans le film : Sid symbolise aussi une virilité triomphante et caricaturale face à la veulerie de ses deux co-créateurs, Daryl et Clyde<sup>5</sup>, l'associant au caractère hyperbolique de la violence à la télévision (Sid qui veut créer « Death TV », menaçant de massacrer les gens en direct) et dans les jeux-vidéos (la réalité virtuelle). Lorsque Sid cite l'Ancien Testament en déclarant que « L'Eternel a donné et l'Eternel a repris » (Job, 1:21), il remarque ensuite à Daryl qu'il est en comparaison une piètre déité, soulignant le manque d'autorité de celui-ci, un homme malingre et pleutre fasciné et terrorisé par sa création. Daryl suivra ensuite les aventures de sa créature à la télévision, reclus dans un motel afin d'échapper à ses responsabilités. Sid est « comme un enfant se produisant pour un parent », remarque-t-on de sa fascination pour la télévision, soulignant tout autant l'hédonisme et le nihilisme latent de ce monde futur (le match de catch ; la boîte de nuit, traditionnel lieu de perdution comme nous le verrons plus bas ; « Death TV » et son record d'audience) que l'irresponsabilité de l'homme envers les technologies qu'il crée ainsi que le

---

<sup>5</sup> Le contraste entre les virilités de Sid et Clyde/Daryl se fait principalement dans le premier acte via l'andréide virtuelle Sheila 3.2, femme lascive qui n'inspire rien au cérébral Daryl qui ne pense qu'à jouer aux échecs avec elle. Sheila provoque en revanche l'excitation bouffonne de Clyde, qui se masturbe discrètement devant son écran et paiera de sa vie sa bêtise. Lorsque Sid commande un verre dans le night-club et qu'il se voit proposer un peu de citron dans son rhum-coca, il se dit « vaguement offensé par cette question », sort son pistolet et commence à tirer, considérant la question comme une atteinte à sa virilité.

manque d'un Père pour structurer la situation (là où *Resurrection* proposait à l'inverse de court-circuiter le Père technologique).

Fidèle aux héros de films d'action des années quatre-vingt, Barnes remet de l'ordre dans la Polis grâce à son bon sens et son code éthique sans faille<sup>6</sup>, son attachement à la cellule familiale (la psychologue Carter et sa fille), sa virilité, son pistole et son bras cybernétique. Si Barnes, symboliquement vaincu par Sid, perd son partenaire dans la réalité virtuelle durant la première séquence du film, il triomphe de lui dans la deuxième séquence virtuelle durant le dernier acte, lui prouvant qu'il est capable de battre la machine sur son propre terrain, tout en détruisant le pont entre les deux mondes et supprimant symboliquement le programme Sid 6.7<sup>7</sup>. Et si ce dernier symbolise la fascination publique pour la violence et la part de mal en nous qui s'extérioriserait et prendrait corps comme le double maléfique de Kirk (« reconnaissez-le mesdames et messieurs, tuer est dans votre nature », claironne-t-il en direct à la télévision), cette extériorisation est étroitement associée à la technologie, la virilité que celle-ci procure et la violence médiatisée qui lui est associée. La représentation des jeux-vidéos et mondes virtuels est donc très conservatrice ici, et nous verrons comment *Matrix* (1999) prend le contre-pied. Nous retrouverons enfin ce rapport de la technologie à la virilité se retrouvera justement dans *Demolition Man*.

*Hulk* (2003) propose plus explicitement encore l'extériorisation par/pour la technologie du 'monstre qui est en nous'. L'intervention de la science pour expliquer la transformation du protagoniste dans le « super-héros » des *comics* relève le plus souvent de l'alibi, mais science et/ou technologie peuvent parfois jouer un rôle plus important, comme nous l'avons vu avec *Iron Man*. Hulk peut lui-même, selon ses itérations, relever de l'une ou l'autre catégorie, le film produit en 2003 tendant à revenir aux sources du personnage et de ses liens avec Jekyll & Hyde et Frankenstein. Le Dr. Bruce Banner y est la victime de rayons gamma mais aussi d'une infection par des « nanomeds » qui sont au centre de sa recherche et que lui et son équipe utilisent en conjonction au rayonnement. Le but de ces recherches est une fois de plus médical, en l'occurrence atteindre une fois encore l'auto-régénération et l'autorégulation du corps. Mais bien que la plaie sur son dos se referme bien, la grenouille sur laquelle est

---

<sup>6</sup> Si l'on suit la réflexion biblique de Sid, Barnes vient enfin appliquer les règles de l'Ancien Testament et réinstaurer l'autorité paternelle. Barnes a d'ailleurs perdu sa femme et sa fille et sauve finalement la fille de sa partenaire, la psychologue Carter, des griffes de Sid. La mère et la fille se substituent à l'ancienne famille de Barnes, ce qu'a d'ailleurs compris Sid en kidnappant la petite fille.

<sup>7</sup> Il supprime Sid en arrachant la puce contenant son programme et localisée dans sa tête, montrant comme au chapitre précédent que le plus important chez ces créatures est bien le cerveau.

pratiquée une expérience durant le premier acte ne tarde pas à développer des excroissances et à exploser. Banner, exposé à son tour aux nanomeds et aux rayons, survit et atteint même le but de la régénération. A Betty qui s'étonne de sa survie miraculeuse, Banner répond : « Ils ont fonctionné... les nanomeds. Je veux dire, je me sens super bien. Je me sens... Je ne sais pas. Ils ont dû... me soigner. [...] Je me sens à 100%... en plus. [...] Tu te souviens de mon mauvais genou ? Eh bien maintenant c'est mon bon genou ». Non seulement Banner a survécu à l'accident, mais il a en plus été augmenté et se sent à 200% de ses capacités, ses anciens soucis de santé ont disparu et il se sent mieux que jamais auparavant dans sa vie. Comme dans *Virtuosity* les nanos sont donc utilisées moins pour la sublimation des pouvoirs physiques typiques du cyborg (même si Banner se sent effectivement augmenté) que pour imaginer l'auto-régénération fabuleuse du corps et assurer à l'individu une santé éclatante.

Mais fidèle à la tradition, Banner ne va pas tarder à payer le prix de son augmentation et se transforme rapidement en le monstre titulaire du film, prix à payer pour les idées trop utopiques. Il apparaît rapidement que Banner a survécu car il a été la victime des expérimentations de son père, un savant-fou qui pensait utiliser les manipulations génétiques pour atteindre à l'auto-régénération, comme le générique du film l'illustre. Expérimentant sur divers poissons dont une pieuvre et une étoile de mer (qui sont effectivement dotés de capacités auto-régénératrices qui interpellent beaucoup le monde scientifique), Banner père sait que « la régénération, c'est l'immortalité », et finit par expérimenter sur lui-même, transmettant bientôt la modification de son ADN à son fils. Ce dernier est donc en quelque sorte un mutant et c'est seulement de ce fait qu'il a pu survivre aux nanomeds et à l'augmentation de son corps. C'est ce que l'on peut constater tout au long du film lorsque Hulk affronte notamment l'armée (renversement et satire du schéma des années cinquante où l'armée affrontait et triomphait du monstre), principalement la scène, à la fin de l'acte trois, où Hulk contemple l'ancienne maison familiale où il vécut si heureux avec ses parents et vers laquelle ses cauchemars, seule voie pour ses souvenirs réprimés de s'exprimer, le ramènent sans cesse. Un avion ou un hélicoptère bombarde et détruit soudainement la maison, le souffle de l'explosion projetant à terre le monstre. Lorsqu'il se relève, il contemple avec le spectateur via un gros plan une plaie ouverte sur son épaule gauche, qui se referme aussitôt, comme celle de la grenouille au début du film. Une partie importante des pouvoirs de Hulk s'explique donc par la régénération physique fournie par les nanos. Pourtant le problème de Banner est bien psychique et pas physique, et en cela la technologie ne lui est d'aucun secours, comme la

scène l'illustre ; sauvé du missile, Hulk est bien loin d'être débarrassé des cauchemars et de l'angoisse qui le perturbent.

Il est symbolique dans ce contexte que l'antagoniste principal du film soit son propre père, qui cherche lui-même à se transformer en surhomme/monstre et dont la mégalomanie est déjà responsable de la transformation physique et symbolique de son fils en monstre<sup>8</sup> : « la force contenue dans l'ADN de [s]on fils combinée à la reconstruction nanomed » devrait lui permettre de dépasser « les limites de Dieu ». Mais les nanos ont dans son cas un effet inattendu en cela que l'intimité des nanos avec toute forme de matière lui permet de « partager l'essence de toutes choses », en pratique d'adopter la composition moléculaire de tout objet ou matière avec laquelle il entre en contact. Sa main ou son pied peuvent donc se transformer en métal comme lors de la scène suivant directement sa transformation, ou plus tard en pierre ou même en eau. Comme Sid, les nanos lui confèrent une intimité et un pouvoir « divin » sur la matière.

Ce pouvoir, en plus de son auto-régénération, lui donne en effet l'impression d'être un dieu, comme il le confie à Betty : « J'ai essayé d'améliorer mes propres limites. Les miennes ! [...] Pouvez-vous comprendre ? Améliorer la nature, ma nature, la connaissance de soi, c'est la seule voie vers la vérité qui donne aux hommes le pouvoir de dépasser les limites de Dieu ! ». C'est un discours typique des savants-fous et de la caricature qui est la leur de l'idéal de perfectibilité et de savoir, et que l'on retrouvera surtout au chapitre 6 dans la bouche des généticiens. Comme Frankenstein, ces scientifiques se mêlent du vivant, n'essaient pas nécessairement de créer la vie mais à tout le moins de la modifier en changeant les fondements génétiques de leur physiologie ou de l'espèce, outrepassant ainsi les « limites divines » ou naturelles. Si la transformation de Banner fils est accidentelle, elle est aussi la résultante de l'*hubris* du père.

Néanmoins le film prend garde à souligner le fait que Banner fils à l'inverse n'est que la victime d'un accident qu'il n'a pas provoqué, et qui résulte même d'un sacrifice visant à protéger un assistant de laboratoire responsable de l'accident. Surtout, les motivations du fils sont pures : comme le balise le nom des « nanomeds », Banner fils est engagé dans une entreprise altruiste, devant bénéficier à toute l'humanité, comme il le souligne à Talbot, la

---

<sup>8</sup> Littéralement mais aussi métaphoriquement : Banner père dans sa folie scientifique a assassiné la mère de Bruce presque sous ses yeux, expliquant le tramatisme refoulé de ce dernier et ultimement, comme le film finit par l'explicitier, sa transformation en Hulk (cf. *infra*).



personnification dans le film du pouvoir économique. Talbot est à l'origine un « expert en génétique ». Comme il le reconnaît lui-même, il a été débauché par Atheon et fait plus figure aujourd'hui, dans son très élégant costume, de VRP pour Atheon que de chercheur. Ayant réussi à capturer Banner/Hulk, il lui rend visite dans sa cellule, cherchant à provoquer la transformation de Banner en provoquant sa colère, afin de pouvoir « prélever un morceau du vrai toi, l'analyser, le breveter et devenir riche. Ca te dérange ? ». Et lorsqu'il le torture, Talbot reconnaît sournoisement qu'il pratique « peut-être une mauvaise science, mais c'est si jouissif ». Talbot et Atheon sont de mèche avec l'armée, personnifiée ici par le général Ross, moins bouffon que le général Perez d'*Alien: Resurrection* mais qui symbolise la même incurie et la même capacité à broyer les individus afin d'obtenir des armes toujours plus performantes. Les expérimentations de Banner père au début du film se font sur une base militaire commandée par Ross, tandis que Talbot et Atheon sont installés dans la même base ultra-secrète, où ils torturent à loisir Banner fils<sup>9</sup>. Leur collaboration s'explique par la volonté de l'armée et Atheon de s'emparer des recherches altruistes de Banner fils afin de pouvoir augmenter les soldats américains. C'est ce que rêvaient de le faire les militaires dans les *Iron Man*, et ce qu'il est projeté d'accomplir dans le rapport de la NSF sur les NBIC (section « visionary projects » dans le chapitre E sur la « national security », 352-361). Comme l'explique Talbot : « Vos petites machines moléculaires ont d'incroyables implications. Des GIs bourrés d'une technologie qui les rend instantanément réparables sur le champ de bataille, en notre seule possession... ». Mais Talbot relève plus de l'homme d'affaires cupide que du grand patriote : « Eh bien tu sais, les militaires sous-traitent tous les travaux les plus intéressants et... on ne discute pas face à un gros chèque ».

Banner fils n'en a que faire, lui qui travaille dans un cadre purement universitaire (un personnage remarque au tout début que le bâtiment n'est pas assez bien protégé, ce qui se révélera une bonne analyse) et qui insiste pour que ses recherches soient accessibles à tous et servent à soigner plutôt qu'à augmenter. Il refuse un « chèque dix fois plus élevé » et « la propriété d'une partie des brevets » et provoque les moqueries de Talbot : « Un jour, j'écrirai un livre, et je l'intitulerai 'Quand des idéaux stupides arrivent à des scientifiques intelligents mais fauchés' ». Face à la technoscience, la science asservie aux pouvoirs politiques, militaires et économiques, Banner fils défend donc l'idéal altruiste du scientifique honnête

---

<sup>9</sup> Torture d'autant plus symbolique qu'elle se passe sur la même base où vécut enfant Banner et où tous ses souvenirs et cauchemars le ramènent sans cesse. Seulement cette fois il est dans la partie souterraine de l'installation, et s'il y est entré en tant que Banner il réémerge des profondeurs terrestres en tant que Hulk. C'est juste après qu'il croise sur la base la maison de son enfance.

qu'il est. *Hulk* présente alors l'intérêt supplémentaire de mettre en scène les trois versions principales du savant hollywoodien contemporain : le savant altruiste qui cherche à aider l'humanité entière (mais dont les expériences tournent le plus souvent mal); le savant à la botte de l'*establishment* politique et surtout économique (quand il n'est pas lui-même CEO de son entreprise) ; et le savant-fou qui continue à réapparaître régulièrement (même si Tudor et Schelde établissent des distinctions plus fines entre ces trois grandes figures).

L'avantage d'une telle répartition des rôles est qu'elle permet au film de souligner le bon usage de la science face à son dévoiement. Banner père n'est pas le protagoniste principal du film comme il l'aurait été dans les années trente, Frankenstein/Faust étant ici un personnage secondaire contrastant surtout avec son propre fils. Ce dernier est engagé dans une entreprise valeureuse et positive, et ne porte en rien la responsabilité des événements à venir. A nouveau ce n'est pas la science qui est décriée ici mais bien la technoscience, et comme dans *Iron Man* le film met en scène, de manière certes plus ambivalente (Banner ne contrôle pas son monstre, il aimerait le faire disparaître à jamais), le combat du héros pour sa propre conception généreuse du progrès scientifique et technologique. De même, *Hulk* rend explicite la métaphore de l'extériorisation du monstre en soulignant la dépendance du corps sur l'esprit et la façon dont celui-ci peut symboliquement détourner la nature première de la technologie : « Je pense que d'une façon ou d'une autre... ta colère enclenche les nanomeds./Comment est-ce possible ? Nous les avons conçus pour répondre aux dommages physiques./Les dommages émotionnels peuvent se manifester physiquement./Comme quoi ?/Un traumatisme. Des souvenirs réprimés ». Tel Hyde ou le monstre de Frankenstein, Hulk représente la part cachée et refoulée du protagoniste qui ne demande qu'à poindre à la surface et qui en se rebellant contre l'*establishment* se rebelle aussi contre son père. C'est un des mécanismes fondamentaux du super-héros américain, auquel la double identité traditionnelle permet non seulement de devenir un surhomme mais aussi de pouvoir échapper aux règles et lois (morales et naturelles) traditionnelles, et on verra aussi Néo (dans *Matrix*) répondre à la même logique au chapitre 7. Il permet également au film de thématiser la facilité avec laquelle le progrès technologique peut être détourné par la technoscience mais aussi par l'esprit humain, imparfait, immensément complexe et qui semble destiné à appliquer la technologie des façons les plus inattendues.

La stigmatisation de la technoscience est donc patente, et le film en profite même pour moquer l'administration Bush. Lorsque le général Ross demande les plein-pouvoirs militaires

afin de pouvoir mobiliser un arsenal suffisamment important pour venir à bout du monstre, il appelle directement le Président, à la troublante ressemblance physique avec les deux présidents Bush. Au téléphone est également présente la *National Security Advisor* (titre indiqué durant le générique final), une femme noire, alors qu'à la même époque le poste était justement occupé par Condoleeza Rice. Occupé à pêcher, une casquette militaire (au nom du célèbre porte-avions USS Kitty Hawk) vissée sur la tête, le Président n'a besoin que de quelques secondes entre deux lancées d'hameçon pour benoîtement autoriser son général à utiliser les très gros moyens (« Tenez-moi au courant ! »). Hulk représente et personnifie ainsi à sa manière une technologie qui échappe aux autorités et se retourne contre elles pour le bénéfice de l'humanité et des « petites gens » de *Blade Runner*. C'est ce que l'on peut comprendre dans la dernière scène, lorsque Banner, réfugié dans les ténèbres de la jungle amazonienne (il n'a pas encore vraiment résolu ses problèmes d'inconscient) est sur le point de se transformer en Hulk afin de protéger des villageois dont les médicaments sont volés par des *guerilleros* génériques. Transformé malgré lui comme les cyborgs du chapitre 4, Hulk est sur le point de se transformer en super-héros, défendant à son tour la veuve et l'orphelin. Hulk est un personnage intéressant dans le 'panthéon' des *comics* américains et de la Marvel dans la mesure où il est possible de le relier à Hyde et Frankenstein ; il n'est pas un chevalier en armures mais littéralement un monstre, rejoignant ainsi partiellement la satire de *Resurrection*.

#### b). Le nano-terrorisme

C'est encore le corps humain qui est augmenté par les terroristes de *G.I. Joe* (2009), le film qui fait à ce jour l'usage narratif et thématique le plus important des nanotechnologies. *G.I. Joe* et *Agent Cody Banks* relèvent en grande partie de l'imaginaire propre à la série des *James Bond* et par son intermédiaire aux *serials*, où l'emphase est sur l'action et le merveilleux des gadgets et machines mis en scène plutôt qu'une réelle représentation du progrès technologique (nous ne sommes plus tout à fait dans le domaine de la SF). C'est ce qui explique également les rapprochements possibles avec les films issus des *comics* et l'imaginaire des *pulps* ainsi que leur utilisation générique des nanos pour menacer l'Amérique<sup>10</sup>. Le savant (littéralement fou) de *G.I. Joe* (« Le Docteur », nom générique qui

---

<sup>10</sup> Il n'est donc pas surprenant de voir James Bond affronter à son tour des terroristes munis de nanobots... dans un des jeux-vidéos adaptés de la série, *Everything or Nothing* (2004), où les terroristes comptent symboliquement utiliser d'anciens missiles nucléaires munis d'« ogives nanobotiques », comme on les appelle dans la VF de *G.I. Joe*, pour détruire toute forme de métal. Ce sont les mêmes ogives, ressemblant fortement aux ogives nucléaires, que compte employer le terroriste de *G.I. Joe*, tandis que celui de *Cody Banks* se fait plus

rappelle « La Compagnie » des *Aliens*), le spécialiste en nanotechnologies du film, a réussi à créer grâce à elles vingt soldats aux pouvoirs physiques surhumains. « Créées à l'origine pour isoler et tuer des cellules cancéreuses », comme il est expliqué au public d'une conférence au QG de l'OTAN et au spectateur durant la toute première scène du film, les « nanomites » (terme plus ou moins synonyme de nanobots sur lequel nous reviendrons plus bas<sup>11</sup>) sont capables de sublimer les performances physiques d'un individu : « 1000 cc de la solution nanobotique » administrée à chaque sujet permet aux soldats de choc de ne plus ressentir aucune douleur et de bénéficier d'un système immunitaire considérablement augmenté.

Après qu'un de ces soldats a plongé la main dans un vivarium et a été mordu par un cobra afin de démontrer les vertus régénératrices des nanobots, la caméra plonge dans la plaie et illustre par des images de synthèse le discours en voix-off du savant (cf. p. 661) : « les nanobots une fois regroupés forment un mécanisme offensif qui va neutraliser puis extirper le venin du cobra », explique celui-ci, alors que l'on voit effectivement les nanobots (représentés comme de minuscules insectes, cf. images p. 661) dans le flux sanguin combattre les cellules composant le venin et même repousser celui-ci hors de la plaie du soldat. Les vertus médicales des nanos, si elles sont bien mentionnées, ont donc vite été détournées par les terroristes et le marchand d'armes au service de l'OTAN, qui s'avèrera être le leader des terroristes, pour avancer leurs desseins de conquête du monde. Dans *Agent Cody Banks* (2003), le film mentionne de même en passant la nature médicale des premières recherches concernant les nanos avant de se concentrer sur les dangers liés à cette technologie tombée une fois encore dans les mains de terroristes. C'est encore un acte terroriste utilisant le corps humain comme vecteur qu'est censée faciliter la nanotechnologie dans *Impostor* (2001) où des « répliquants » (nous sommes dans l'univers de Philip K. Dick<sup>12</sup>), les clones d'êtres humains, sont envoyés sur Terre par l'ennemi extraterrestre pour se faire passer pour leurs originaux et accomplir des attentats-suicides. Ces répliquants portent en eux à leur insu des nano-machines si petites qu'elles sont indétectables ; au moment propice, les nanos doivent converger dans le corps de leur hôte et s'assembler afin de construire une bombe surpuissante pouvant alors exploser et accomplir la mission. De même, dans *Ballistic* (2001), un prototype a été dérobé par des criminels/terroristes (la différence n'est jamais clairement établie par le

---

subtil et compte introduire les nanos dans les bases militaires américaines et rendre hors-d'état les missiles, laissant l'Amérique sans défense.

<sup>11</sup> La version française choisit d'ailleurs de traduire l'anglais « nanomites » par « nanobots ».

<sup>12</sup> On peut remarquer ici que le film reprend le terme inventé dans *Blade Runner* et inexistant dans l'œuvre de Dick. *Blade Runner* a ainsi en quelque sorte apporté sa pierre à un univers secondaire qui dépasse aujourd'hui son auteur originel.

film) dans un laboratoire de recherche, et comme il est expliqué au héros et au spectateur durant le premier acte, cette nanotechnologie, surnommée « softkill », fait figure de « parfait assassin », puisque le problème ultime de tout terroriste, « le facteur humain », peut enfin être écarté. Dans le monde du crime et du terrorisme, « les émotions sont un handicap. Les machines vont résoudre ce problème. On appuie sur un bouton et on peut provoquer une crise cardiaque chez un chef d'Etat, ou un anévrisme, de façon totalement indétectable. C'est le futur de ce business », les criminels et terroristes n'étant ironiquement eux-mêmes pas à l'abri de l'automatisation de leur emploi. Mais les nanos se retourneront ironiquement contre l'antagoniste en fin de film : infecté à son insu par les nanos, il est lui-même la victime d'une crise cardiaque provoquée via une simple télécommande, illustrant le caractère parfaitement furtif mais pourtant omniprésent des nanos.

Le scientifique Rex Lewis (*G.I. Joe*), en pleine intervention militaire dans un pays africain non-identifié, fait irruption dans un laboratoire clandestin s'attendant à trouver des équipements et armements en relation avec les domaines chimiques ou nucléaires. Il tombe des nues en découvrant qu'il s'agit des nanos, comprenant pourtant tout de suite l'horreur (et le sublime) de la chose : « Ca n'a rien de chimique ou de nucléaire n'est-ce pas ?/Non, c'est quelque chose de beaucoup, beaucoup mieux », lui répond le savant-fou<sup>13</sup>. Les nanos, comme le reconnaît un Rex émerveillé qui deviendra plus tard le machiavélique « Docteur », « ça dépasse tout, c'est à des années lumière de tout ce qui se fait aujourd'hui », la version du XXI<sup>e</sup> siècle des armes de destruction massive, rendant obsolètes les armes nucléaires et chimiques. C'est en substance le message de ces films, qui ont trouvé dans les nanos une arme qui allie entre autres les vertus destructrices des bombes atomiques et celles de la guerre virale et bactériologique, armes terribles dans les mains de terroristes s'attaquant à l'Amérique de manière invisible et furtive.

Ayant vocation à être insérées dans le corps humain, les nanos peuvent aussi se muer en monstres anthropophages, dévorant leurs victimes de l'intérieur. L'antagoniste de *Agent Cody Banks*, un cobaye humain aperçu sur un écran de contrôle dans le laboratoire africain de *G.I. Joe*, ainsi que les humains de *The Day The Earth Stood Still* (2008) finissent eux-mêmes rongés de l'intérieur par des nanobots qui s'immiscent dans leur corps via leurs voies respiratoires. Dans *I, Robot*, les « nanites », des « robots microscopiques » comme l'explique le Dr. Calvin, sont également insérées dans les cerveaux positroniques et « détrui[sent] les

---

<sup>13</sup> Qui sait de quoi il parle puisqu'il est interprété par le même comédien que Clyde dans *Virtuosity*, possible clin d'œil.

synapses artificielles » des androïdes en cas de dysfonctionnement, effaçant leur esprit et leur personnalité – une fonction purement négative et inquiétante, en particulier lorsqu’il s’agit d’effacer la personnalité du gentil androïde Sonny, faussement accusé de meurtre et exhibant les signes inquiétants d’une personnalité. Après les holocaustes nucléaires et les infections et pandémies virales et bactériologiques<sup>14</sup>, les nanos semblent donc une menace rêvée pour Hollywood, infectant aisément les corps et pouvant eux-mêmes se transformer en un monstre à part entière comme nous allons maintenant le voir.

- *Le « grey goo »*

Au-delà de l’invasion et de l’augmentation du corps humain, la deuxième grande menace liée aux nanos et utilisée par ces films a trait à ce que l’on appelle communément depuis le premier ouvrage de Drexler le « grey goo », des nanobots qui « s’échappent et se répandent dans la nature », s’auto-répliquant selon un rythme exponentiel en avalant et assimilant toute manière, inerte et organique, afin de s’auto-multiplier, jusqu’à envahir et détruire le monde entier (1986, 172-173, 186). C’est ce phénomène que l’on retrouve dans le premier best-seller mettant en scène cette menace, *Prey* de Michael Crichton, publié en 2003. Ici les nanos sortent d’une certaine façon du corps humain et deviennent en elles-mêmes le monstre technologique menaçant l’humanité, évoluant et acquérant les caractéristiques d’une espèce animale, en l’occurrence les essaims d’insectes.

C’est l’année suivant *Prey* qu’*Agent Cody Banks* se rapproche d’un tel scénario, même si dans ce premier cas les choses ne dépassent pas le cadre du laboratoire, contrairement à Crichton<sup>15</sup>. Le naïf et utopiste Dr. Albert Connors, « le plus grand spécialiste au monde en nanotechnologies » qui croit s’adresser à des investisseurs présente aux terroristes dans le premier acte son projet altruiste : utiliser les nanobots pour littéralement dévorer un liquide polluant, en l’occurrence du pétrole, à la surface de l’eau, ce qui correspond tout à fait aux

---

<sup>14</sup> On peut noter ici que l’un des premiers romans à traiter des nanotechnologies, *Blood Music* de Greg Bear (1985), est issu d’une novella éponyme publiée en 1983 qui mettait en scène une infection virale provoquée par un généticien (Clute & Nicholls, 464-465). Mais Bear a découvert dans l’intervalle les nanos et compris les similarités et le potentiel que celles-ci détenaient. Les nanos peuvent donc aisément se substituer aux virus, si ce n’est que comme l’illustrent les films du corpus c’est un virus artificiel (créé par la technoscience) dont la spécificité est qu’il peut être reprogrammé à distance et s’attaquer à l’artificiel comme aux corps biologiques. Bear imaginait néanmoins les nanos comme une nouvelle forme de vie évoluant selon ses propres modalités, idée que l’on retrouve à la télévision (cf. note 19) mais pas tout à fait encore au cinéma. Pour Jameson, le livre de Bear marque même un changement de paradigme en SF entre physique et biologie (2007, 67).

<sup>15</sup> Qui, à la façon du *Them!* de 1954 et d’autres films de la décennie, voit ses essaims de nanos se répandre dans le désert, menaçant de s’attaquer bientôt aux centres urbains. Les grands espaces naturels (mais plus particulièrement le désert dans les films des années cinquante) sont donc encore capables d’abriter des formes de vie inconnues et des monstres, façon de renouveler le trope et de ‘réenchanter’ ces espaces.

projets de Drexler et de beaucoup d'autres scientifiques (cf. 1991, 185-186)<sup>16</sup> : « Imaginez que nous sommes quelque part en Alaska et qu'un énorme tanker transportant du pétrole s'échoue. Résultat ? Une marée noire [...] Une calamité qui pourrait mettre des générations pour que la vie marine se ressaisisse. Mais attendez. Qu'est-ce que c'est ? Regardez qui arrive : les nanobots ». Le phénomène est reproduit sur une maquette observée par les terroristes et sur laquelle la caméra se concentre au bénéfice du spectateur ; nous pouvons effectivement y voir l'eau être purifiée par les nanobots, la couche de pétrole rétrécissant rapidement. Comme l'explique Connors, les nanobots « peuvent être programmés pour manger n'importe quelle substance à base de carbone ou de silicone », ouvrant donc au spectateur des possibilités écologiques et utopiques évidentes mais aussi inquiétantes puisque le carbone est le fondement de la vie biologique. Mais comme l'explique dans la scène suivante un agent de la CIA à son auditoire, « Ces robots pourraient être programmés pour détruire notre infrastructure militaire et nos communications. On parle ici de systèmes de guidage des missiles, des navires, tanks, avions ». Et c'est effectivement le plan diabolique que devra prévenir le héros. Dans la deuxième démonstration qu'il organise pour les terroristes de *Agent Cody Banks* durant l'acte suivant, le Dr. Connors leur fait remarquer que les nanobots dévorent le métal qu'ils ont été programmés à détruire, tandis que le verre sur lequel ils se répandent reste intact, démontrant le caractère « chirurgical » des frappes permises par les nanos. Au final les nanobots échapperont au « confinement » au sein du laboratoire des terroristes et s'y répandront, le héros parvenant à faire exploser l'endroit avant que la propagation ne se poursuive.

La toute première scène de *G.I. Joe* présente au spectateur la même menace, visualisant cette fois les effets dévastateurs des « nanomites » : le CEO de MARS Industries fait une présentation aux généraux et officiels de l'OTAN des pouvoirs des nanomachines, commentant le plus souvent en voix-off les images qui défilent sur les écrans derrière lui et qui occupent le champ. Il présente donc « Les nanobots. De parfaits petits soldats. Créés à l'origine pour isoler et tuer des cellules cancéreuses. Mais chez MARS industries, et avec les nano-fonds de soutien de l'OTAN, nous avons réussi à les programmer pour accomplir n'importe quelle tâche. Comme par exemple engloutir du métal ». La caméra se concentre alors sur la démonstration militaire projetée derrière lui, où l'on voit une roquette atteindre un char Abrams, celui-ci étant dévoré en quelques secondes par les nanos (visualisées par un

---

<sup>16</sup> Cf. aussi <[http://money.cnn.com/magazines/business2/business2\\_archive/2007/07/01/100117050/](http://money.cnn.com/magazines/business2/business2_archive/2007/07/01/100117050/)>, 26/07/2007, dernier accès le 27/05/2011.

essaim dense et verdâtre qui englobe le tank et le dévore littéralement), les ruines du char s'effondrant bientôt sur elle-même : « La première ogive nanobotique jamais conçue. Chacune de ces ogives contient sept millions de nanobots qui se montrent capables de dévorer n'importe quoi d'un simple tank... à une ville toute entière ».

Nous voyons alors une roquette similaire être lancée sur une ville modelée par ordinateur et s'abattre sur une de ses tours, la dévorant rapidement avant de se répandre sur les constructions alentour : « Comme vous le constatez, ils ont vite fait de dévorer tout type de matériaux sur leur passage. Une fois libérés, les nanobots ne s'arrêtent plus... jamais ». Dans l'intervalle qu'il faut à McCullen pour prononcer ce « jamais », la caméra opère un rapide zoom arrière, pour montrer en plan large la gigantesque progression concentrique des nanos, telle l'explosion d'une bombe qui n'arrêterait jamais de s'agrandir (cf. image p. 660). Si rien n'était fait, les nanos continueraient ainsi de se reproduire à un rythme géométrique et se propageraient sans jamais s'arrêter, la planète seule étant leur limite. Mais Mars Industries a tout prévu bien sûr, et l'explication de McCullen continue d'être illustrée à l'écran : « Lorsque la cible a été détruite, le lanceur actionne un coupe-circuit propre à chaque ogive qui neutralise les nanobots, prévenant toute destruction involontaire ». Le film présente même une démonstration de leur efficacité lorsque la Tour Eiffel, le monument métallique par excellence, est partiellement rongée par les nanos et s'effondre sur elle-même. Ici encore les héros parviennent tout juste à stopper la progression des nanos, prévenant la destruction de Paris.

La catastrophe s'élargit et se mondialise enfin en 2008 dans *The Day The Earth Stood Still* (abrégé ci-dessous en *The Day*). Il est vrai que jamais les mots « nanotechnologie(s) », « nanobots », « nanomites » ou autre « nano- » ne sont prononcés dans le film ; il n'en demeure pas moins que l'apparence et le fonctionnement des machines mises en scène rappellent beaucoup les nanos. Les machines en question sont cette fois d'origine extraterrestre, et ont été amenées sur Terre par l'extraterrestre Klaatu afin de le protéger des humains, mais aussi et surtout de procéder à l'élimination de la civilisation humaine. Une fois le signal donné dans le dernier acte, le gigantesque androïde G.O.R.T. se révèle en fait composé de milliards de machines insectoïdes qui se délient et attaquent la Terre sous la forme d'un implacable essaim (cf. image p. 660). Celui-ci dévore tout sur son passage, même s'il semble avoir une prédilection pour le métal, comme nous pouvons le voir dans la scène qui les voit rattraper et dévorer en quelques secondes un semi-remorque ainsi que le panneau



de signalisation sur le bord de la route. Ce panneau indiquait le peu de kilomètres séparant l'endroit de Philadelphie, Harrisburg et Pittsburg : l'essaim ne va littéralement faire qu'une bouchée des centres urbains américains. Les individus et tous les êtres biologiques sont également la cible des insectes artificiels : on avait déjà pu voir un militaire être notamment pris de saignements de nez à leur contact, avant de s'effondrer, ce qui est bientôt le cas de la protagoniste et de son fils, qui commencent à être rongés de l'intérieur par les nanos. « Est-ce ainsi que tout va finir ? », demande-t-elle à Klaatu. « Oui », répond stoïquement celui-ci, la Terre étant condamnée à être dévorée.

Le caractère implacable de ces insectes tient surtout à leur propagation fulgurante : à chaque substance métallique absorbée, les insectes se multiplient et l'essaim grossit encore, se répandant de manière concentrique sur l'Amérique, ainsi que visualisé sur un écran de contrôle de l'armée. « Où cela se dirige-t-il ? », demande la Secrétaire à la Défense, ce à quoi lui répond un soldat, à sa plus grande consternation : « Partout ». L'armée est impuissante pour arrêter la menace, ces frappes étant absorbées par « la masse » et ne faisant que grossir celle-ci, puisque leur fonction est d'assimiler toute matière pour se multiplier toujours plus (Banner père ne pouvait lui non plus être arrêté par des frappes du fait de son intimité avec la matière). Une scène précédente a déjà révélé au seul spectateur, via un zoom numérique, la multiplication vertigineuse des insectes, nous les montrant courant en toutes directions et se subdivisant, un insecte se divisant soudainement en deux insectes, ces deux insectes se fractionnant à leur tour en quatre, etc., au fur et à mesure qu'ils avalent la matière et l'assimilent (cf. image p. 661). Il s'agit ici de l'autoréplication géométrique dont parle Drexler : « Les répliqueurs peuvent être plus puissants que les armes nucléaires : dévaster la Terre avec des bombes demanderait des tonnes de matériel compliqué et des isotopes très rares, mais détruire toute forme de vie avec les répliqueurs ne demanderait qu'un seul petit grain composé d'éléments ordinaires », ce grain pouvant s'auto-répliquer jusqu'à occuper toute la surface de la planète en l'espace de quelques jours (1986, 174).

Tous les objets détruits par l'essaim, comme le semi-remorque, sont donc visualisés comme étant rapidement 'démontés' par les nanos (comme le tank dans *G.I. Joe*) et surtout se transformant en insectes, venant grossir l'essaim. S'il s'agit d'une destruction, il s'agit donc surtout d'une reconfiguration moléculaire dont sont victimes ces objets, leurs atomes constituants étant récupérés par les nanos pour fabriquer toujours plus d'insectes. Même Klaatu semble désarmé face à l'essaim. Ayant finalement compris que l'humanité méritait une

seconde chance, il n'est pourtant pas très sûr de pouvoir arrêter le phénomène, et c'est en rejoignant *in extremis* son vaisseau qu'il peut – imagine-t-on – appuyer sur le bouton leur ordonnant de s'arrêter, alors qu'il commence lui-même à être dévoré par eux. L'ironie dans *The Day* est qu'en semblant s'attaquer particulièrement au métal, les nanos détruisent le fondement et le symbole d'une civilisation humaine stigmatisée par les extraterrestres et le film comme dangereuse pour la survie de la planète. La 'destruction moléculaire' des nanos et leur attaque du métal sont donc les moyens idéaux de détruire la civilisation industrielle. On est bien ici dans le domaine de l'« écophagie mondiale » provoquée par des « nanoréplicateurs biophages » décrite par Robert Freitas en 2000, où une fuite accidentelle de nanos hors d'un laboratoire pourrait détruire la biosphère mondiale (Freitas, pas de pagination).

Les nanos ne sont donc pas loin d'être totalement autonomes, constituant presque une forme de vie à part entière, comme leur représentation insectoïde dans *The Day*, *G.I. Joe*, *Virtuosity* et *Ballistic* (ainsi que dans des romans comme *Prey*) le connote. Un militaire de *The Day* explique d'ailleurs que l'androïde G.O.R.T., dont on découvrira plus tard qu'il n'est rien d'autre que l'assemblage de milliards de nano-insectes, est à la fois mécanique et biologique et a donc été surnommé « G.O.R.T. : Genetically Organized Robotic Technology » : « Donc c'est une machine ou un organisme vivant ?/Les deux, ou aucun. Ça semble être un hybride à base de silicone. Nous l'appelons G.O.R.T. ». Néanmoins ces films ne vont jamais aussi loin que le roman de Crichton ou même la télévision (cf. note 19, p. 352), n'ayant encore jamais à ce jour clairement décrit les nanos comme une forme de vie autonome menaçant de dépasser l'homme dans la compétition des espèces. Nous avons également vu au précédent chapitre que les insectes étaient souvent stigmatisés en science-fiction, où les monstres peuvent souvent être associés aux insectes (le « Bug-Eyed Monster » typique des *pulps* ; Clute & Nichols, 475). D'autres films au-delà des nanos représentent d'ailleurs la civilisation future des machines comme basée sur le physique et l'organisation sociale des insectes, notamment les *Matrix*, comme on le voit régulièrement au cours des trois films et principalement à « Machine City » dans le dernier acte de *Matrix Revolutions*. L'IA commandant les machines, « Deus Ex Machina », y est composée de millions de petits robots insectoïdes qui se rassemblent pour former son visage qui bouge continuellement au rythme du flux de machines-insectes qui le composent. Comme nous l'avons vu au précédent chapitre (4.1), les insectes sont aussi utiles pour décrire le totalitarisme de civilisations extraterrestres totalitaires dont l'organisation sociale est assimilée à celle de la fourmilière ou de la ruche, comme c'est

le cas des Borgs de *Star Trek* ou d'une civilisation humaine 'machinique', comme déjà dans *The Machine Stops*, qui parle de la société souterraine comme d'une « ruche ».

Il n'est donc pas surprenant de voir ces derniers utiliser à leur tour les nanos. Il est vrai que *Star Trek: First Contact* ne mentionne jamais explicitement les nanos. Les diverses séries de la franchise (principalement *The Next Generation*, dont *First Contact* est le prolongement direct<sup>17</sup>, et *Voyager*, dont l'un des personnages principaux est un Borg libéré du joug cybernétique) ont établi que les Borgs utilisaient des « nanoprobes » pour assimiler leurs victimes<sup>18</sup>. Ces séries, en particulier *Voyager*, ont également utilisé les nanos comme moyen de guérison routinier dans le lointain futur de la saga, et l'on peut supposer que le Dr. Crusher les a utilisées lorsqu'elle déclare dans le film d'une patiente que les « dommages infligés à ses membranes cellulaires ont été réparés », mais une fois encore les nanos ne sont jamais explicitement mentionnés<sup>19</sup>. On peut voir dans le film un membre de l'équipage de l'*Enterprise* être capturé, tandis qu'un Borg lui insère deux tiges dans le cou, lui introduisant les nanoprobes, dont on pourra apercevoir dans une scène ultérieure les mouvements sous la peau de ses victimes. Les nanos s'emparent rapidement de son corps et de son esprit et les transforment, pour reprendre les termes moqueurs de l'un des personnages, en « zombies bioniques », en automates privés de libre-arbitre et obéissant aux ordres du « collectif » et de leur Reine. S'introduisant dans le corps de leurs victimes et se glissant monstrueusement sous

---

<sup>17</sup> L'intrigue du film est la continuation directe d'événements contés dans la série, en particulier le double épisode *The Best of Both Worlds* (3x26, 4x01).

<sup>18</sup> <<http://memory-alpha.org/wiki/Nanotechnology>>, dernier accès le 30/05/2011.

<sup>19</sup> *Star Trek* est en outre sans doute la première série à traiter des nanotechnologies à la télévision. C'est le cas dans un épisode au titre révélateur, *Evolution* (3x01), tourné et diffusé en 1989. On y retrouve les tropes habituels : expérience (de génétique) qui tourne mal ; évasion dans la 'nature' (ce qui dans *Star Trek* signifie souvent l'*Enterprise*) des « nanomites » qui commencent vite à poser de graves problèmes de survie à l'équipage ; savant non pas fou mais obsédé par son travail et plus ou moins asocial ; et même une référence à l'*hubris* de Frankenstein. Mais l'esprit optimiste propre à la série prévaut finalement lorsque l'on découvre que les nanomites, qui se multiplient extrêmement rapidement et connaissent en conséquence une évolution hyper-accélérée, ont déjà atteint la conscience et forment une nouvelle « civilisation » ; les problèmes entre humains et nanos ont surtout été créés par l'incompréhension entre deux formes de vie très éloignées l'une de l'autre. Elles parviennent finalement à un terrain d'entente et les nanos sont relocalisées à la surface d'une planète vierge.

Tout autre est le message de l'épisode de *The Outer Limits* consacré aux nanos, *The New Breed* (1x14), tourné et diffusé en 1995. Après s'être injecté les « nanobots », un professeur d'université voit son cancer disparaître, tandis que ses capacités d'auto-régénération et ses performances physiques sont « augmentées » de manière spectaculaire. Mais les nanos vont trop loin et, échappant à tout contrôle, choisissent d'« améliorer » leur hôte en lui créant des branchies et deux yeux derrière la tête. Devenant fou, conscient qu'il a « ouvert la boîte de Pandore », évoluant vers une entité clairement posthumaine mais monstrueuse, le professeur se suicide, tandis que le créateur des nanos, qui en début d'épisode se comparait favorablement à Dieu, a appris sa leçon et met le feu à son laboratoire. Mais l'ultime scène de l'épisode nous révèle qu'il est déjà trop tard et que les nanos se répandent dans la société. La morale de l'épisode est rendue explicite par la voix-off finale : « Grâce à des millions d'années d'évolution, l'homme est devenu le parangon du règne animal. Mais nous devons faire en sorte de ne pas altérer ce que la nature a mis tant de temps à forger, ou bien risquer d'être brûlés par les feux de la création », assimilant l'*hubris* scientifique aux feux de l'Enfer. Le protagoniste reconnaît d'ailleurs lui-même avoir « vendu [s]on âme pour une vie plus longue ».

leur peau tels des serpents ou insectes, les nanos provoquent rapidement la transformation du corps et le ‘formatage’ de l’esprit des individus affectés. La nature bipartite des nanos, biologique dans la mesure où la forme insectoïde les assimile à une forme de vie biologique, et mécanique, symbolise bien alors le processus qui transformera les victimes en Borgs, de monstrueux cyborgs mi-humains mi-machines.

Nous touchons alors à l’autre grande entreprise des nanos circulant dans le corps humain : se répandre dans le cerveau, y court-circuiter ou même remplacer les neurones, et transformer les humains en automates. La raison pour laquelle les soldats du Cobra (*G.I. Joe*) sont si efficaces tient autant à leur augmentation physique qu’au fait que les nanobots désactivent « les terminaisons nerveuses corticales » : la sensation de douleur n’existe alors plus, mais aussi « toute notion de moralité est refoulée, ils n’éprouvent aucun regret, aucun remords », ni aucune peur. « Et ils obéissent parfaitement? », demande-t-on au savant-fou. « Bien sûr », répond-t-il en appuyant sur un bouton de la déjà traditionnelle télécommande pour faire rentrer littéralement le soldat dans le rang. « Les applications au quotidien sont infinies », remarque sardoniquement un des terroristes. Il s’avèrera même dans le dernier acte du film que l’une des terroristes est en fait elle-même manipulée par les nanobots et ne contrôlait pas ses actions. En s’emparant et en détruisant la machinerie et la télécommande qui la contrôlait, le héros est ainsi capable de la délivrer de ‘l’enchantement’ dans lequel elle se trouvait. Les humains sont réduits par les nanobots, ici comme dans *Star Trek*, à l’état d’ordinateurs ou de robots que l’ont peut « programmer », terme utilisé dans le film pour désigner le processus.

Les fonctions médicales et auto-régénératrices des nanos sont donc souvent utilisées et mentionnées à Hollywood, même si cette utilisation est systématiquement détournée par la technoscience ou par des terroristes. S’alignant sur le schéma classique, les nanos augmentent et régulent le corps de monstres technologiques et rendent plus implacable encore la menace constituée par eux, ou sont destinées à tomber entre les mains de terroristes qui utilisent leurs vertus furtives, quand les nanos ne menacent pas de se retourner à leur tour contre leurs auteurs et de détruire le monde entier, illustrant ainsi la menace décrite par Drexler qui parlait aussi d’« engins flexibles de destruction » (1986, 175). Parce qu’elles ont vocation à être introduites dans le corps humain, dans l’intimité même des cellules, les nanos trouvent naturellement leur place dans les peurs liées à la biopolitique et à la manipulation du vivant. C’est principalement pour cette raison qu’elles semblent ne pas devoir être souvent mises au service du bien : là où les héros de *G.I. Joe* peuvent enfiler et enlever des exosquelettes de

combat qui augmentent leur vitesse et capacités au combat, leurs ennemis sont irrémédiablement infectés par des machines qui leur retirent leur humanité. Il est difficile dans ces conditions de représenter la supériorité de l'homme sur la machine, difficulté qui ne se pose pas avec les plus traditionnelles machines des héros. Nous allons voir maintenant que de par leur facilité à s'introduire dans le cerveau comme l'illustrent déjà les nanites d'*I, Robot* ou le formatage des esprits dans *G.I. Joe*, les nanos réveillent la peur liée au 'formatage des esprits' des individus, comme elles font déjà chez les Borgs.

## 2. Les nanotechnologies (2) : l'esprit diminué

Comme l'exemple de *Hulk* le montre déjà, le corps et l'esprit sont ironiquement (au vu des prises de position transhumanistes) difficilement séparables lorsqu'on aborde les nanotechnologies. On se souvient que les nanobots peuvent également intervenir sur les cellules nerveuses du cerveau, voire remplacer celles-ci. Ce qui se profile alors pour Hollywood est la possibilité de contrôler les gestes des individus, leurs corps et leurs volontés, les transformant dans les faits en esclaves et en machines. Si les androïdes génétiques de *Blade Runner* constituaient la main d'œuvre servile idéale pour l'imaginaire de l'époque, les nanos promettent au Hollywood des années deux mille de délivrer dans les mains du complexe militaro-industriel ou des terroristes la population humaine toute entière.

### a). La nouvelle femme-machine (2)

Le « Docteur » de *G.I. Joe* pouvait déjà comme nous l'avons vu contrôler le corps et l'esprit d'une femme via les nanos, et la jettait dans les bras de différents hommes pour faire avancer ses plans machiavéliques. D'autres femmes sont réduites à l'état d'esclaves par des hommes grâce à la nanotechnologie dans le remake de *The Stepford Wives* (2004). Là où l'original de 1975 et le roman d'Ira Levin (1972), imaginaient le remplacement des épouses de la petite ville de Stepford par leurs doubles robotiques (un complot ourdi par leurs maris fatigués d'avoir des épouses trop indépendantes et 'modernes'), le remake, qui adopte un ton satirique et humoristique, ajoute aux doubles robotiques un contrôle nanotechnologique du cerveau. Plutôt que d'être assassinées comme dans l'original, les femmes sont 're-programmées' par l'intermédiaire des nanos, comme l'explique Mike, le savant à l'origine de la procédure et de la machine, le « Female Improvement System » (« entièrement automatisé » bien sûr), par l'intermédiaire d'un petit film d'animation pastichant les dessin-animés pédagogiques des années cinquante et soixante :

Tout d'abord, nous prenons une femme triste et insatisfaite. [...] nous localisons son cerveau. Nous y insérons quelques nano-puces, que nous programmons. [...], Finalement, nous l'améliorons (« we enhance her ») pour qu'elle corresponde aux spécifications de la femme idéale de Stepford. Et... Voilà ! [...] Bienvenue dans le futur.

Grâce à la technologie, l'homme n'a quasiment rien à faire, la machine s'occupe de tout, insérant des « nano-puces » dans le cerveau de la femme pour la « programmer » et lui insérer le « programme Stepford ». Elle transfère ainsi son cerveau (ou télécharge seulement sa conscience 'reprogrammée' dans un robot?<sup>20</sup>) dans un corps robotique « amélioré », aux formes plus généreuses et pulpeuses et capable, comme le montrent plusieurs scènes, de mieux résister aux agressions extérieures et d'accomplir d'innombrables tâches ménagères (cf. note 24, p. 356). La femme au foyer a ainsi fusionné avec un robot domestique, pour le plus grand bonheur du mari, qui peut la diriger à l'aide de la traditionnelle télécommande. Si les formes et les capacités physiques de leurs épouses sont « augmentées », leurs capacités intellectuelles sont au contraire abaissées par la technologie afin de garantir leur infériorité par rapport aux maris. Joanna, la protagoniste du film et future victime, découvrira que toutes les épouses de Stepford sont d'anciennes CEO ou juges, et son mari lui expliquera sa décision en lui expliquant qu'elle « a fait plus d'études. Tu as toujours été plus forte, plus rapide, tu danses mieux, tu me bats au tennis. Tu as toujours eu au moins six chiffres de plus sur ton fiche de paie ».

L'utopie qu'ont en tête les maris de Stepford, malgré leur usage de la technologie (ce sont tous des ingénieurs : Mike tire son nom de Microsoft, d'autres viennent de chez AOL, la NASA, même Disney), est donc ironiquement passéiste, regardant vers les années cinquante comme la décennie par excellence de l'utopie domestique traditionnelle. C'est cette pseudo-utopie que satirise le générique du film, qui met en scène de parfaites petites ménagères dansant gracieusement au milieu de cuisines ultra-technologiques, la matérialisation condensée de l'utopie technologique domestique des années cinquante. Entourées de la nouvelle technologie ménagère électrique de l'époque, censée améliorer leur quotidien et rendre leurs tâches quotidiennes plus faciles (bouilloires électriques, fouets électriques, énorme frigos pleins à craquer, grille-pain, lave-vaisselles, machines à laver, fours, etc.), ou à bord d'une voiture conduite par un homme (comme le voulaient les bonnes mœurs), les femmes dansent gracieusement, belles et féminines tout en préparant le petit-déjeuner,

---

<sup>20</sup> Le film n'est ni clair ni cohérent sur la transformation précise que subissent les femmes de Stepford.

arborant un sourire béat de contentement (la plupart des images constituant le générique sont des images d'archives publicitaires<sup>21</sup>, participant encore de la stigmatisation de « l'utopisme publicitaire »). Les technologies domestiques les plus fantasques apparaissent à l'écran et montrent le merveilleux automatisme de la cuisine de l'avenir, y compris un bras mécanique géant qui occupe la moitié de la pièce et dont l'unique fonction consiste à saisir les tartines grillées et les tendre à la petite famille. On aperçoit aussi *Roll-Oh The Robot*, un robot présenté à l'Exposition universelle de New York de 1939-1940 et supposé accomplir tout un ensemble de tâches domestiques harassantes pour le compte de la ménagère<sup>22</sup>. Le générique fait un gros plan sur les touches présentes sur le robot : « Aller répondre à la porte », « Laver la vaisselle », « Faire le lit », etc. L'utopie de Stepford consiste à revenir vers la féerie<sup>23</sup> technologique et domestique des années cinquante, tout en améliorant encore la vision de l'époque : pourquoi ne pas fusionner ensemble la ménagère et Roll-Oh<sup>24</sup> ? *The Stepford Wives* est donc aussi la satire de la traditionnelle représentation des robots ménagers, tâche principale d'Andrew dans *Bicentennial Man*, jamais connotée par ce dernier même si Andrew évolue vers des activités plus intéressantes.

*The Stepford Wives* littéralise donc au mode SF la métaphore d'une épouse robotisée, transformée en automate par l'idéologie patriarcale et passéiste de son mari, un cyborg bien éloigné de l'utopie d'une Haraway. Stepford représente l'atavisme d'une Amérique conservatrice avide de retour aux vraies valeurs, une tentative supplémentaire de nier le cours de l'histoire et de créer une enclave atemporelle dans la douceur rurale du Connecticut (on accède à Stepford via un poste de sécurité et une barrière, indiquant la satire des *gated communities*<sup>25</sup>). Pas vraiment pastorale, l'utopie est plutôt ici pavillonnaire, celle de la

---

<sup>21</sup> Commentaires du DVD.

<sup>22</sup> La vidéo montrée à l'Expo, *Leave it to Roll-Oh*, dont les images du générique du film sont extraites, est un bon exemple de l'utopie technologique domestique de l'époque et est facilement localisable sur Internet : <<http://www.youtube.com/watch?v=6igQhen4j-s>>, <<http://www.havefunwithhistory.com/movies/roll-Oh.html>> dernier accès le 28/05/2011. Dans une autre démonstration à l'Expo, cette fois pour le compte de Westinghouse, Electro the Robot promet au public : « Si vous savez m'utiliser, je peux être votre esclave » (<<http://www.youtube.com/watch?v=sdLEQNmsXag&feature=related>>). C'est à cette époque que le New Yorkais Asimov écrit les nouvelles composant *I, Robot*, notamment *Robbie*, publié en septembre 1940.

<sup>23</sup> Aspect féérique accentué par la musique éthérée et chorale du générique, le thème principal du film qui retentira aussi lorsque l'on découvre pour la première fois Stepford.

<sup>24</sup> Une scène coupée (le public-test l'ayant jugé « too much » comme l'indique le réalisateur dans ses commentaires audio), présente sur l'édition DVD, voyait Bobbie, l'amie de Joanna récemment robotisée, faire la démonstration des innombrables technologies insérées dans son corps, du fouet électrique dans son doigt et l'aspirateur inséré dans son bras au mini-frigo (plein de bières) dans sa poitrine, etc.

<sup>25</sup> C'est aussi le cas dans *The Village* (2004), qui sort sur les écrans américains quelques semaines après *The Stepford Wives*. S'il ne relève pas de la SF et de la représentation de la technologie, *The Village* imagine toutefois une communauté ayant décidé de se retirer du monde moderne et vivant comme au XIXe siècle, s'appuyant sur la supersition et le surnaturel pour faire croire à ses habitants qu'ils vivent vraiment dans le passé,

banlieue semi-rurale (les *suburbs*) ultra-chic, le Connecticut étant un Etat rural où vivent de nombreuses familles travaillant à New York. Le film continue ici d'opposer le malaise urbain au bonheur supposé d'une petite ville pavillonnaire, contraste que rendait explicite l'original de 1975, décrivant dans son prologue le bruit et la violence de New York que décidait de fuir la famille au centre du film. Comme l'explique le personnage de Claire : « Stepford est le paradis familial du Connecticut. Il n'y a aucune criminalité, aucune pauvreté et pas d'agressivité », non pas parce que les habitants d'Utopia ont enfin trouvé la solution à ces maux, mais parce que comme leurs ancêtres ils sont partis se claquemurer dans un monde clôt où la pauvreté par exemple n'est pas admise. Très vite Joanna s'inquiétera, non seulement parce que les choses sont trop parfaites à Stepford (« Toutes les femmes sont tout le temps occupées, parfaites et souriantes, et tous les hommes sont toujours heureux. [...] ce n'est pas normal Walter, ce n'est pas la vie »), mais aussi parce que la perfection selon Stepford équivaut à un mode de vie sur-balisé, conventionnel et automatisé.

L'utopie technologique de Stepford et sa fermeture au monde extérieur sont cristallisées par la grande maison dans laquelle s'installent Joanna, Walter et leurs enfants, qui « contient tout ce dont une famille américaine pourrait rêver ». C'est une « maison intelligente », gérée par un ordinateur central (dont le code, 1956, est ironiquement passéiste) qui peut fermer toutes les portes et fenêtres de la maison automatiquement, vérifier les provisions dans le frigo, et même analyser l'urine des habitants pour « contrôler votre taux de sucre, protéines et graisses corporelles ». La maison est même dotée d'un chiot robotique, « Robo Rover 3000 » incapable d'aligner trois pas. Nous sommes loin de l'horreur de l'original (ou de *Demon Seed*, 1977, qui imaginait le même type de maison technologique se retournant contre sa propriétaire), mais la satire est explicite. Si les technologies sont *high-tech*, les épouses sont considérées à l'instar des années cinquante comme relevant de la domotique de la maison, et c'est bien vers le « monde parfait » du passé et sa représentation simple du rôle de la femme et de la technologie que regardent avec envie les époux de Stepford. Le passéisme et l'incongruité de ce 'retour à la nature' rurale et sociale sont de même associés au parti Républicain, cible supplémentaire des traits satiriques du film : tous les hommes de Stepford en sont des adhérents, y compris un des robots qui se présente à un poste de Sénateur pour le compte du parti conservateur. Comme le dit Claire : « J'ai décidé de remonter les horloges,

---

idée que l'on peut aussi comparer à *Matrix* (les humains croient y vivre en 1999 alors que nous sommes plus proches de 2199). Ces films mettent en scène une fuite de la réalité et une utilisation de la technologie destinée paradoxalement à recréer un monde plus ou moins pastoral et libéré de la technologie. On retrouvera plus bas un même type d'enclave dans *The Surrogates*.



vers un temps où le « overtime » n'existait pas, avant le « quality time », « un monde de romance et de beauté, de costumes et de chiffons, un monde parfait », situé « avant que les femmes ne s'autoprogramment à devenir des robots ».

Le renversement effectué ici par Claire, qui s'avère être l'auteur de la machination, surprend et déstabilise : là où l'on pensait que les hommes de Stepford étaient à l'origine du complot, guidés par leur leader Mike, ce dernier s'avère n'être qu'un robot, tandis que c'est son épouse le véritable auteur de l'utopie technologique de Stepford. Et là où l'on penserait que les femmes des années cinquante étaient les robots et ont été libérées ou ont commencé à être libérées par la révolution sociale, pour Claire ce sont les femmes actuelles, entièrement dévouées à leur réussite professionnelle et au mode de vie urbain, les *working girls* comme Joanna au début du film (les « high-powered, neurotic, castrating Manhattan career bitches » auxquelles Joanna avoue avoir toujours voulu ressembler) qui sont les vrais robots. Les technologies robotiques (réplication du corps) et nano (contrôle de l'esprit) sont donc ici la métaphore de l'endoctrinement de la population, mais lequel exactement ? Joanna fait une crise nerveuse à son arrivée à Stepford, et elle reconnaît comme ses amis consulter régulièrement un psychanalyste et consommer des antidépresseurs. Claire révèle avoir été, avant son installation à Stepford et son abandon de toute vie professionnelle, « le plus grand neurochirurgien et généticien au monde ». Mais trop occupée par sa vie professionnelle, elle n'a pas pris conscience des infidélités de son mari jusqu'à le surprendre en flagrant délit et l'assassiner. La technologie lui sert donc à redonner la vie à un Mike rendu parfait parce qu'aligné sur le « modèle années cinquante » (les maris aussi étaient supposés se conformer à une certaine représentation), et à recréer l'utopie conformiste des années cinquante, où les femmes ne s'occupent pas de science ou d'ingénierie et se dévouent au bonheur de leurs hommes.

Si le film satirise donc une certaine Amérique conformiste (Claire : « Où est-ce que les gens ne remarqueraient jamais une ville pleine de robots ? Dans le Connecticut ! »), comme ont pu le faire *Invasion of the Body Snatchers* (le couple au centre du film était d'ailleurs composé de deux divorcés) et *The Truman Show*. Mais il inclut aussi dans sa critique l'autre extrême, les *working girls* urbaines déshumanisées et rendues monstrueuses par leur travail. C'est le cas de Joanna au début du film, présidente (équivalent d'un CEO) d'un des grands *networks* américains, effrayante dans son sévère tailleur noir (elle est bien une « career bitch ») et est manifestement plus intéressée par l'audimat que les valeurs humaines. On la voit ainsi faire la

promotion d'une émission de télé-réalité, « I Can Do Better », pastiche de *l'Île de la Tentation* où l'île tropicale paradisiaque se transforme en cauchemar pour un mari trompé et quitté par sa femme devant l'Amérique entière. Le film effectuait par ailleurs le lien entre la publicité des années cinquante et la télévision d'aujourd'hui en imaginant le générique du film être en fait une vidéo diffusée à la salle juste avant que Joanna ne fasse son entrée sur scène, suggérant une équivalence entre les années cinquante et aujourd'hui via le rôle de la télévision. À l'utopisme publicitaire le film ajoute donc la satire de la télévision et sa « nouvelle réalité » télévisuelle, slogan du *network* fictif de Joanna, avant d'emmener le spectateur et une Joanna en crise de nerfs du gratte-ciel de la chaîne à la petite ville idyllique de Stepford. Ni l'une ni l'autre ne s'avèreront fonctionner, et la « morale » du film, exprimée par Joanna durant l'épilogue (nous sommes bien dans une fable) est que l'utopie n'existe pas, et que les tentatives de l'instaurer, y compris via la technologie, sont vouées à l'échec et à une forme ou une autre de totalitarisme<sup>26</sup>. Joanna s'était déjà exclamée en découvrant le processus de robotisation : « Nous n'avons pas besoin d'être rendues parfaites ! ». Elle le confirme dans l'épilogue, répondant à un journaliste<sup>27</sup> lui demandant si tout est « parfait » aujourd'hui dans son couple : « Sûrement pas. Mais tout va bien. Parce que maintenant nous savons que la vie de couple n'est pas supposée être parfaite. Parfait ? Parfait ne marche pas ». Si le mari de Joanna a renoncé à l'idéal de Stepford, elle-même s'est transformée, et l'on peut les imaginer tenter de trouver un compromis ou une troisième voie, renonçant pour toujours, non pas à la technologie, mais à un idéal de perfection impossible à atteindre et délétère dans sa mise en œuvre, message que l'on retrouvera dans les contre-utopies technologiques en 5.3.

La technologie ne constitue clairement pas la solution appropriée à un problème éminemment social et humain, et les scientifiques et ingénieurs de maris sont confrontés en fin de film à la nécessité de faire un véritable effort humain plutôt que d'utiliser un raccourci technologique. Les hommes de Stepford ne résistent pas à l'appel d'une technologie que nous avons vue étroitement associée à la virilité des personnages (*Resurrection*, *Iron Man*), d'où l'ironie finale de voir Claire être à l'origine de ce qui est littéralement une machination. Lorsqu'ils jouent avec leur robots, l'un d'eux est un grand robot noir nommé Zeus, tandis que son

---

<sup>26</sup> L'auteur du roman *The Stepford Wives*, Ira Levin, est aussi l'auteur de la satire de l'utopie technologique *This Perfect Day* (1970) représentant un monde très inspiré de *Brave New World* et d'ailleurs régi par une IA, UniComp. Il est aussi l'auteur de *The Boys from Brazil* (1976) qui traite du clonage de Hitler et qui a été adapté au cinéma en 1978 dans une des premières productions hollywoodiennes à traiter du clonage (cf. chap. 6).

<sup>27</sup> Le célèbre journaliste américain Larry King dans son propre rôle, renforçant la mise en abyme du film et sa satire de la télévision, que l'on a déjà vu à l'œuvre dans le corpus (*RoboCop*, *Virtuosity*), principalement via la publicité, et que l'on va retrouver dans *Gamer*.

adversaire est un plus petit robot rose qui transporte un soutien-gorge sur son capot ; une fois que Zeus a remporté le combat en arrachant son soutien-gorge au robot, le verdict est sans appel : « Zeus est le maître de l'univers ! ». Mike résume plus tard à Joanna l'envie lancinante de ces hommes pour la perfection, pour la suprématie sur leurs femmes et leurs fascinations pour les solutions technologiques : « Imaginez. Si vous pouviez rationaliser et moderniser [« streamline »] votre épouse, si vous pouviez réparer [« overhaul »] chaque ennuyeuse habitude, chaque handicap physique [...] ». En appliquant un vocabulaire plus approprié à une voiture qu'à un être humain, le film satirise la réflexion de Mike mais illustre aussi cette tentation éminemment masculine d'améliorer et de « moderniser » le monde par l'entremise de la technologie. Le film illustre ainsi la réflexion « postmoderne » de Lyotard où les techniques de rationalisation autrefois appliquées à la nature et au monde extérieur seraient désormais appliquées aux individus et aux relations humaines. Et ce n'est pas la science qui est utilisée ici mais bien la technologie, où les robots ont leur télécommande (dorée et magnifiée) comme une voiture ou une télévision peut être activée à distance. Et le film de moquer le sentiment de pouvoir et de virilité surhumaine que confère la technologie aux hommes, comme lorsque Mike dit à Joanna qu'elle est « furieuse car nous y avons pensé en premier. Pendant que vous essayiez d'être des hommes nous avons décidé de devenir des dieux » (Zeus sans doute).

Là encore, l'utopie de l'automatisation (en l'occurrence du couple) est donc un désastre, les maris eux-mêmes ont été manipulés par Claire et doivent être aussi à terme transformés en robots, comme elle le révèle finalement. Le « technological fix » (« I can fix you » dit la robot Bobbie à Joanna), typique des transhumanistes et des technologistes est un désastre, l'ingénierie ne pouvant se substituer aux relations humaines. Le film peut donc déjà se lire comme une contre-utopie technologique, même si, comme dans *The Surrogates* plus bas, ce ne sont pas tant les technologies qui sont rejetées mais l'idée d'un « technological fix », c'est-à-dire une solution purement technologique à des problèmes sociaux et humains (Weinberg, 44 et *passim*).

#### b). L'homme-automate

Le futur dystopique décrit par *Gamer* (2009) propose quant à lui un univers urbain, masculin et violent radicalement différent de la comédie de mœurs qu'est *The Stepford Wives*. Pourtant tous deux se penchent sur l'état de la société actuelle et véhiculent le même message critique, notamment vis-à-vis de la télévision, de la télé-réalité et de l'utopisme publicitaire, s'accordant

de même sur leur représentation de nanotechnologies utilisées pour permettre la prise de contrôle de la volonté des individus ainsi que le « téléchargement » de consciences d'un corps vers un autre.

Dans l'avenir, « quelques années après ce moment exact... » comme l'indique le premier écran, des condamnés à mort se voient proposer une alternative à leur exécution : participer au jeu de télé-réalité *Slayers*, retransmis en direct et extrêmement populaire dans le monde entier comme le montre la séquence d'ouverture du film. Nous y voyons d'immenses publicités du jeu dans les rues et le long des bâtiments et gratte-ciel du monde entier, de Times Square, qui ne semble plus faire que la publicité du jeu, aux rues des villes du Tiers-Monde, en passant par Londres et même les pyramides d'Égypte, qui sont devenues d'immenses panneaux publicitaires. On comprend donc que cet avenir est plus ou moins dystopique, la publicité étant devenue omniprésente et intrusive à un point inédit. Surtout, le jeu promu par ces affiches est clairement violent, du sang, des flammes et des guerriers animés illustrant ces publicités futuristes, d'autant que le slogan annonce fièrement : « Ce n'est pas du meurtre. C'est *Slayers* ».

Dans cette version ultime de la télé-réalité, les joueurs, des condamnés à mort, se font la guerre dans un environnement urbain générique et doivent s'entretuer afin d'atteindre un abri qui leur permettra d'accéder au niveau et à la session suivante. Survivre à trente sanglantes sessions, ce à quoi personne n'est encore jamais parvenu (le jeu a débuté neuf mois avant l'ouverture du film), leur permettrait de recouvrer la liberté. En plus de remplir les tiroirs-caisses des chaînes de télévision, le jeu, à l'audimat mondial record, a bénéficié de 68% de « oui » à l'occasion du référendum national sur la question (mais au populisme vient s'ajouter un soupçon de manipulation d'élections entièrement électroniques...). Le jeu permet de financer la totalité du système carcéral des Etats-Unis (dont la corruption par le secteur privé rejoint celle de *Virtuosity*). Surtout, grâce à la nanotechnologie, le jeu est interactif : ont été introduites dans le cerveau des joueurs les « nanex », des cellules artificielles, dont leur créateur explique le fonctionnement en voix-off tandis que le processus est décrit à l'image par un petit film d'animation : « Tout commence avec une seule nano-cellule implantée dans le cortex moteur du cerveau. Cette cellule peut se reproduire et remplace les cellules autour d'elle par des copies parfaites. Et ces cellules copiées contiennent des fonctionnalités d'accès à distance. Donc, nano plus cortex égale 'nanex' ».

Chaque individu concerné contient alors « une adresse IP individuelle », « similaire à un portable ou un notebook », permettant à un joueur, l' « opérateur » (« the controller »), de le contrôler à distance, comme il le ferait aujourd'hui d'un personnage de jeu-vidéo ou d'un avatar virtuel (des « i-cons » dans le film). Le degré de contrôle exercé par l'opérateur n'est pas toujours très clair, et le jeu semble parfois relever de la coopération entre contrôleur et joueur, mais comme le héros, Kable, le dit à un moment, « Parfois, ils prennent le contrôle, complètement, ils te déplacent comme si tu étais un robot ». Transformé en robot, ou en avatar, les détenus n'ont d'autres choix que de s'entretuer pour amuser leurs opérateurs et surtout le public qui se compte en milliards. La situation est particulièrement cauchemardesque dans le cas de certains autres criminels et délinquants, qui se voient également offrir la possibilité de participer au jeu en tant que « Genericons », les 'civils' du jeu que les joueurs doivent tenter de ne pas toucher pour ne pas perdre de points. Les Genericons ne sont 'pilotes' par personne mais sont soumis au contrôle direct des nanex, auxquelles ont été transmis « un ensemble d'actions préprogrammées », comme de marcher tranquillement et faire des allers-retours au beau milieu d'une bataille rangée. Survivre à une seule session leur permet de recouvrer la liberté, mais là encore le ratio ne semble pas à leur avantage.

Le héros du film est un des guerriers de *Slayers*, un détenu mis en prison quatre ans auparavant et obligé de participer au show pour recouvrer sa liberté. Ne possédant plus le contrôle de son propre corps, Tillmann n'y a même plus droit à son véritable nom, malgré ses protestations dans une des premières scènes du film, ayant été renommé Kable, le nom de guerre de cet « ordinateur à tuer tactique », toujours un peu plus déshumanisé<sup>28</sup>. Kable est devenu une star mondiale grâce à ses capacités guerrières, comme l'illustre la séquence d'introduction, sa silhouette imposante et martiale dominant les bâtiments où sont affichées les publicités du jeu. Kable est à « quatre sessions de la liberté » lorsque le film commence, ce que ne manque pas d'exploiter le marketing sur les affiches du jeu, arborant aux quatre coins du monde la phrase « Kable Killer », soulignant une fois encore la monstruosité supposée (et fascinante pour le (télé-)spectateur) de Tillmann. La victoire de Kable au terme de l'une des sessions provoque ainsi des scènes de liesse populaire à travers le monde, le film montrant des vignettes de foule en délire (images d'archives) à Los Angeles, Londres, Barcelone, Bagdad,

---

<sup>28</sup> Nous avons vu en 2.3 Spinrad parler de l'Amérique dystopique comme étant « Amerika », le changement orthographique, avec sa connotation est-européenne et kafkaïenne, connotant le totalitarisme. On retrouve le même phénomène dans le cinéma SF avec les « MetroKabs » de *Blade Runner* ou ici avec Kable, qui comme le montre la publicité de *Slayers* permet aussi l'allitération et la symétrie avec le « K » de Killer.

Bombay et Pékin, alors même que l'on vient d'assister à une bataille particulièrement féroce et meurtrière et que l'écran affiche le nombre des tués du jour : 132 morts, y compris des « Genericons » sans défense. Lorsqu'une giclée de sang provenant d'un corps explosant éclabousse les caméras retransmettant sur l'écran géant d'un talk-show, le public de la salle applaudit avec enthousiasme. Ici la critique véhiculée par le film est multiple et s'adresse autant aux multinationales et aux médias qu'à la télé-réalité, la violence extrême des jeux-vidéos, et le voyeurisme malsain du public pour ce jeu de gladiateurs du XXI<sup>e</sup> siècle<sup>29</sup>.

Les individus incarcérés, mais aussi « les pauvres et les drogués » sont déjà sous le contrôle de l'antagoniste du film, Ken Castle (patronyme soulignant le caractère aristocrate de ce maître du monde en devenir). Celui-ci a en effet mis sur pied un autre jeu de rôle par humains interposés, *Society*, deuxième monde secondaire (une « simulation » comme le dit la journaliste qui décrit les jeux) dont on peut également voir des affiches durant la séquence d'introduction et dont l'esthétique rappelle énormément celle de *Second Life* : des individus, auxquels ont été également implantés les nanex, y acceptent, contre rémunération, d'y être 'pilotés' par des utilisateurs qui peuvent faire à peu près n'importe quoi avec leur corps (si ce n'est les tuer, contrairement à *Slayers*). Ils peuvent notamment s'adonner à toutes leurs fantaisies sexuelles, comme c'est déjà le cas aujourd'hui de certains mondes virtuels. Les désargentés, telle Angie, la femme de Tillman, y vendent donc leur corps pour satisfaire les lubies décadentes d'une humanité prise au piège d'un écran qui synthétise l'écran de télévision, d'ordinateur et de jeu vidéo (comme le faisait *Virtuosity*). La décadence et notamment le sadisme dépeint dans *Society* amènent même à se demander si ce monde secondaire, à sa manière insidieuse, n'est pas en réalité pire que *Slayers*, la plupart des gens n'y étant plus simples spectateurs mais pouvant, une fois leur esprit dans le corps d'autres individus, se laisser aller et assouvir leurs fantasmes les plus décadents.

*Slayers* relève donc de la satire des jeux-vidéos dits « first-person shooter » (le film est très inspiré par l'esthétique de jeux comme *Call of Duty: Modern Warfare*) et semble stigmatiser la violence extrême à laquelle s'y livrent les adolescents (tout en jouant sur l'attrait de cette même violence, paradoxe traditionnel dans ce type de film et qui était déjà celui de

---

<sup>29</sup> Le trope des jeux de gladiateurs télévisés du futur est déjà ancien dans le cinéma SF hollywoodien. Un des premiers films à le proposer était *Rollerball* en 1975. *The Running Man* (1987) en est un autre bon exemple. Le cinéma de science-fiction hollywoodien aime également mettre en scène des prisons du futur hautement technologiques et/ou extrêmement violentes, dans lequel le héros doit s'adapter au système de survie du plus fort tout en cherchant un moyen d'évasion. Cf. par ex. *Escape from New York* (1981), *Fortress* (1990), *No Escape* (1994). Nous retrouverons ses deux idées dans les deux *Tron*.

*Virtuosity*). *Society* quant à lui, en émulant l'esthétique de *Second Life*, critique aussi la décadence morale dont cet autre monde secondaire serait le catalyseur. *Society* est « le plaisir coupable N°1 de milliards de gens » sur la planète, comme le dit la journaliste du reportage qui présente le jeu au spectateur. Les places publiques y sont pleines d'individus accoutrés et coiffés de façon grotesque, qui semblent tourner en rond, danser et se livrer à des jeux loufoques et sans intérêt, un immense carnaval permanent où chacun semble préoccupé de ses seules activités. Mais les rapides plans de ce qui se passe à l'intérieur des voitures suggèrent déjà la principale activité à laquelle s'adonnent les avatars humains, qui sera confirmée une fois que l'on s'aventurera avec la caméra à l'intérieur de l'un des bâtiments.

Quand Angie entre dans le « Thorax bar », le grand soleil de l'extérieur cède la place à une atmosphère sombre et inquiétante, baignée d'une lumière rougeâtre, où la caméra nous suggère, en quelques très rapides plans, dont certains flous, des actes sexuels divers. Le Thorax Bar ressemble à une sorte de night-club libertin plus ou moins sado-masochiste, faisant penser au club dans lequel s'aventure Néo dans le premier acte de *Matrix*. Mais là où *Matrix* fait du club le point de ralliement de ses héros, l'endroit fréquenté par des *hackers* et d'autres héroïques marginaux dont les vêtements en cuir ou en latex sont une marque de reconnaissance, *Gamer* caractérise les êtres interlopes du Thorax Club comme de monstrueux décadents, des libertins dévoyés qui assouvissent, par corps interposés, leurs fantasmes les plus noirs. La caméra s'arrête un instant sur une araignée qui ressemble à une migale, tandis que des insectes et des vers semblent faire partie du menu et des boissons des clients, associant les actes sexuels ayant lieu dans le bar à une sorte de perversion. Les opérateurs s'amusent tant qu'ils le peuvent avec les corps de leurs avatars, leur faisant subir toutes sortes d'humiliation de ce type. Le barman, entre-aperçu, est un homme malingre, torse-nu et chauve dont la peau est recouverte de tatouages. Il porte un collier sadomasochiste au cou, tient un scorpion dans la main droite, et est baigné d'une obscurité inquiétante qui laisse au spectateur l'occasion d'imaginer d'autres détails de sa physiologie. Angie est rejointe à sa table par un individu entièrement vêtu de latex noir, qu'elle identifie bientôt comme « Rick Rape », un pervers interdit de séjour dans le bar depuis un mois, laissant au spectateur le soin d'imaginer ce qui peut occasionner d'être sanctionné dans un tel endroit.

Plus tard, Angie et Tillmann/Kable, venu la sauver, sont poursuivis par les hommes de main de Castle et se réfugient dans une boîte de nuit, le « Fluid Exchange » où se déroule une fête identifiée comme une « rave », où des individus y ont la peau du dos ou du ventre suspendue

par des chaînes au plafond. Les hommes de Castle ouvrent le feu sur Tillmann et Angie, ne réussissant qu'à tuer des danseurs innocents, pour le plus grand bonheur de la foule, éclaboussée par le sang des victimes, glissant dans les mares de sang qui jonchent le sol, hilare, et qui scande bientôt : « Kill kill kill kill.... ». Avant cela, Angie (toujours contrôlée par un opérateur) s'est retrouvée seule dans un ascenseur avec un des hommes de main de Castle. Rejoint par un couple tout occupé à s'embrasser, les deux se regardent, et le contrôleur d'Angie, le voyant sortir son couteau de chasse, comprend son message et lui enjoint discrètement de passer à l'acte : « Do it ». Celui-ci s'exécute et poignarde avec délectation la femme avant de rompre le cou de l'homme. Tout cela pour le plus grand bonheur du contrôleur, un homme obèse et pratiquement nu, transpirant, déjà aperçu occupé à manger goûlument tout en opérant Angie, la caméra réalisant des très gros plans sur sa bouche mastiquant et son corps partiellement nu et poisseux pour accentuer la monstruosité du personnage (cf. images p. 663). Déjà inspiré par le sadisme de Rick Rape et parti avec lui, via le corps d'Angie, dans une chambre d'hôtel, l'opérateur est ivre de bonheur et se caresse sensuellement le ventre à l'image des meurtres gratuits qui s'offrent à lui sur le téléviseur qui lui offre la vue subjective d'Angie. Nous verrons cette idée resurgir dans *Surrogates*, où les gens peuvent à nouveau télécharger leur esprit, cette fois dans une sorte d'androïde. Androïdes ou « marionnettes humaines », la technologie du « uploading » est à chaque fois représentée comme un dangereux décrochage entre corps et conscience, laissant l'esprit désincarné libre de manipuler les corps et lui faisant oublier tout respect pour la dignité et la vie humaine. Au voyeurisme condamné (mais dans le même temps encouragé par la violence même de ces films) par *Virtuosity* et *Gamer* s'ajoute donc l'idée d'un certain pouvoir conféré par une technologie qui coupe des réalités, agit comme un filtre entre l'individu et la réalité, et libère des vices qui seraient autrement restés latents.

*Gamer* et *Surrogates* littéralisent donc la critique traditionnelle adressée aux mondes virtuels et à leurs avatars, le décrochage entre le monde zéro et ses « simulations » en matérialisant et donnant corps à ces mondes et avatars. Là où *Virtuosity* imaginait déjà un personnage virtuel prendre corps et semer la panique, *Gamer* met en scène des mondes virtuels sortant de l'écran et se concrétisant, soulignant la manière dont les individus se perdent dans ce type de divertissements et l'amoralité d'une société qui laisse faire et profite de telles activités. Les détenus de *Slayers* et les 'salariés' de *Society*, comme tous les désargentés qui se laissent implantés des nanex, sont les robots/esclaves du futur, à la merci de Castle et des privilégiés à l'autre bout de la ligne et de l'écran. Lorsque l'opérateur obèse d'Angie fait défiler différents



avatars sur l'écran (Angie habillée et maquillée de différentes manières), nous la voyons en gros plan, l'espace de quelques instants, habillée et maquillée comme Pris dans le dernier acte de *Blade Runner*, clin d'œil qui souligne le passage des robots humanoïdes aux humains robotisés et rappelle la rébellion d'une Pris pastichant l'apparence d'une poupée. On voit aussi le film s'éloigner de la représentation faite dans *Matrix*, où les mêmes marqueurs qui sont ici associés à la décadence sont les signes d'une saine rébellion contre « le système ». Nous verrons que la représentation des mondes virtuels y est également très différente. Comme *Virtuosity* et *Surrogates*, au contraire, *Gamer* stigmatise systématiquement ces mondes et ce qu'ils symbolisent.

Si les salariés de *Society* sont assurés de ne plus pouvoir être contrôlés par les nanex en dehors de l'aire du jeu (ce qui se révélera plus tard être un mensonge), l'unique façon pour les détenus participant à *Slayers* d'échapper au contrôle omniprésent des nano-cellules est le suicide, comme le montre à l'écran un prisonnier qui s'ouvre la nuque, y plonge les mains et cherche à s'arracher les nanex, hurlant : « sortez de mon corps ! ». Au garde découvrant le cadavre et demandant ce qui s'est passé, un détenu répond ironiquement : « On dirait qu'il s'est échappé ». Il n'existe en fait aucune réelle façon d'échapper aux nanex une fois que la cellule originelle a répandu ses copies dans le cerveau de sa victime, puisque les cellules artificielles remplacent complètement les anciennes : « les nano-cellules remplacent les cellules, elles se répliquent, elles deviennent toi ».

Le plus terrible pour les détenus manipulés à distance est qu'ils n'ont absolument aucune idée de qui les contrôle et est responsable de leur survie ou de leur mort durant chaque session. Après une nouvelle sanglante bataille, un des prisonniers craque, pleure et hurle : « Bon sang mais qui nous fait jouer ?! » (« Who is playing us ?! »). La scène suivante nous fait découvrir le contrôleur de Kable : un adolescent, Simon, en train de se préparer tranquillement un sandwich, habitant une grande et spacieuse maison, vivant dans le plus grand luxe, choisissant tranquillement, allongé sur ses coussins et mâchonnant son sandwich, les armes qu'il utilisera lors de la prochaine session. Au-delà des sombres machinations de Castle, *Gamer* représente donc le fossé entre riches et pauvres, les exclus et les « petites gens » de *Blade Runner*. Ici l'interface virtuelle devient la métaphore pour le manque de contrôle total sur leurs vies qu'exercent de nombreuses personnes. Lorsque Néo répond à Morpheus qu'il rejette la notion de destinée car il « n'aime pas l'idée que je ne contrôle pas ma propre existence », il pourrait tout aussi bien parler pour Kable ou Angie.

Lorsque cette dernière fait face à un travailleur social devant décider du sort de sa fille, placée par l'Etat dans une famille adoptive « très aisée », le film nous montre le manque total d'empathie auquel la jeune femme doit faire face. Planté avec son bureau au beau milieu d'une grande pièce vide, instaurant une atmosphère bizarre et vaguement inquiétante, l'employé ne la regarde quasiment pas mais reste le nez plongé dans son dossier. Angie n'a pas les mêmes moyens que la famille d'accueil, et son statut de salariée pour *Society* n'aide pas à convaincre le travailleur social. Il ne peut pas s'empêcher d'éclater d'un rire nerveux en voyant Angie insister, lui faisant remarquer que son mari a été condamné et incarcéré pour meurtre. « Pensez-vous vraiment qu'elle serait mieux avec... des gens comme vous ? » : le travailleur social semble autant référer aux « acteurs » de *Society* qu'aux pauvres et aux marginaux en général.

Castle à l'inverse est un CEO (dont l'entreprise contrôle les émissions de télé-réalité et la commercialisation des nanex), dont la fortune a instantanément (« presque d'un jour à l'autre ») dépassé celle de Bill Gates. C'est ce qu'explique la journaliste l'interviewant au début du film, tandis que défilent des images de Castle faisant la couverture de magazines technologiques, jeune trentenaire fringant, habillé et s'exprimant de façon décontractée, génie de l'informatique faisant fortement penser à un Gates, un Jobs ou plus récemment un Zuckerberg. Comme Tony Stark que l'on voyait poser enfant avec Gates, Castle est associé à celui qui reste le plus célèbre des « tech entrepreneurs », son invention étant assimilée à celles qui ont été introduites depuis le début des années quatre-vingt et ont connu depuis un succès planétaire phénoménal : le PC, Internet, Facebook. Mais là où Stark était le visage souriant et sexy de l'entrepreneur technologiste, Castle, bien qu'avenant, jeune et détendu, se révélera vite être un maître du monde en puissance. Son visage souriant orne les bâtiments du futur comme le montre la séquence d'introduction, apparaissant tant dans les grandes villes occidentales que sur des barres d'habitation délabrées du Tiers-Monde, promettant selon le slogan utopiste arboré par les affiches de « travailler à construire un monde meilleur ». On ne pourrait rêver publicité plus mensongère, puisque Castle est une nouvelle itération du CEO maléfique, visant à insérer ses nanex dans chaque individu sur la planète pour pouvoir lui-même manipuler leurs faits et gestes. Comme l'explique le leader de la résistance anti-Castle à Kable, les « Humanz » (par opposition aux posthumains porteurs de nanex), leader dont le visage apparaît fugitivement dans la séquence d'introduction tagué sur un mur contre lequel dort un sans-abri : « chaque jour ils sont un peu plus, attendant de faire partie du monde de

Castle, abandonnant tout ce qui fait leur humanité. Aujourd'hui ce sont les désespérés, les délinquants, les drogués, les malades, les pauvres, ceux qui sont passés à travers les mailles du filet social ». Mais bientôt tous les citoyens seront concernés, incapables de résister aux sirènes transhumanistes :

Le système de santé est en train de s'effondrer, et il [Castle] essaie de totalement contrôler les maladies génétiques. Plus de maladies congénitales. Tout ce qu'on aura à faire c'est d'échanger nos cellules contre les siennes – la promesse d'une vie plus longue et d'un portefeuille plus épais. Tu penses vraiment que les gens vont dire non ? [...] Et sans qu'on ne s'en rende compte... on est tous des esclaves.

Dans *Gamer* comme *The Stepford Wives*, la perspective de rejoindre Utopia n'est qu'un mirage destiné à nous tromper et à nous transformer en « esclaves », la promesse de la technologie et des nanos n'étant rien de plus que le résultat de la folie des hommes (*Stepford*) ou l'œuvre d'un CEO diabolique (*Gamer*). Si le visage triomphal de Castle peut faire la couverture d'un magazine au titre évocateur de « Millennium Tech », le millénium en question sera plus totalitaire qu'idéal, comme on le découvre au fur et à mesure. Plus tard, Kable apprend de même la vérité sur le crime qui l'a conduit derrière les barreaux : autrefois cobaye de Castle et déjà infecté par les nanex, Tillman fut obligé d'abattre son ami afin de tester l'efficacité des nano-cellules. « L'idée était de remplacer le cerveau, morceau par morceau, cellule par cellule. Les nouveaux tissus ne cesseraient jamais de fonctionner, ne se détérioreraient jamais. Une nouvelle ère pour la longévité humaine, c'est ce qu'ils nous ont dit<sup>30</sup> ».

Castle est comme le Diable qui proposerait aux gens de vendre leur âme, en l'occurrence leurs cellules et neurones, contre la vie éternelle. Là où *Hulk* utilise le trope classique de l'expérience qui tourne mal et du savant-fou rongé par son *hubris*, *Gamer* en appelle de son côté au pacte faustien collectif, où même si les gens ne sont pas au courant de la manipulation organisée par Castle, la simple idée de commercialiser leurs cellules contre un supplément de vie devrait leur mettre la puce à l'oreille. Le film souligne aussi dès sa séquence d'introduction via ses nombreux plans du Tiers-Monde le contraste saisissant entre des affiches de télé-réalité et l'autre réalité misérable montrée par la caméra dans le même plan. Les mentions d'« Orientaux morts » qui n'intéressent personne, ainsi que le plan d'un sans-

---

<sup>30</sup> Cette idée de copier et/ou remplacer les neurones naturelles par des « nano-neurones » figure parmi les projets transhumanistes.

abri dormant sous des affiches du jeu (dans une cité non-identifiée mais dont le bruit des sirènes de la bande-sonore laisse à penser qu'il s'agit des Etats-Unis), soulignent de même l'obsène décadence occidentale contraste avec l'indigence du reste du monde.

Avant l'arrivée de Castle et *Slayers*, « le système pénitencier fédéral [était] hors de contrôle, prêt à ruiner le pays, et là Castle arrive sur son beau cheval blanc, dit qu'il a un plan pour tous nous sauver ([«to bail us all out»], on a qu'à suivre ses instructions ». Castle sauve également le système de santé, dont les comptes promettent d'être stabilisés par l'éradication des nombreuses maladies génétiques. L'utopie technologique de Castle est donc une manipulation cupide (le plan de la couverture de *Millennium Tech* est suivi par celui de *Business Tech*), à l'avantage d'une minorité (les riches dans *Gamer*, les hommes dans *The Stepford Wives*) et même au-delà à l'avantage d'une seule personne qui manipulera à son tour la minorité avantagée et compte l'opprimer elle aussi en temps et en heure (comme Claire Wellington qui compte à terme robotiser également les hommes). Castle révèle dans le dernier acte avoir remplacé 98% de ses propres cellules par les nanex, lui assurant une longévité accrue, mais surtout le pouvoir total sur ses victimes, puisque ses propres nano-neurones ne sont destinées qu'à émettre des messages, et ceux des autres individus à les recevoir. Il pourra ainsi télécommander l'humanité toute entière par la seule pensée, là où ses sbires doivent passer par l'habituelle télécommande, comme on peut l'observer durant le dernier acte lorsqu'ils envoient contre Kable une petite armée de zombies téléguidés et qu'il imite pour ce faire les gestes d'un marionnettiste.

Au-delà du pur aspect individuel qui est celui de Frankenstein et Faust, ces films n'oublient donc pas de mettre en scène et en cause les acteurs institutionnels, même si la critique n'est pas vraiment développée ; au bout du compte le film se focalise sur un personnage maléfique et isolé, laissant de côté les questions sociales plus larges. Castle est le CEO d'une multinationale obsédée par le profit, les médias lui obéissent (le talk show qui interviewe Castle en début de film et fait mine de lui poser des questions faussement dérangeantes se révèle être sponsorisé par *Slayers*) et mettent en scène la mort tous les dimanches soirs. Les autorités politiques brillent par leur absence mais ont approuvé l'émission (comme le souligne bien Castle) et l'utilisent pour financer le système carcéral ; tandis que le grand public, par faiblesse ou cupidité, se laisse berné par les promesses utopiques et la perspective de s'immerger dans des mondes virtuels meilleurs.

Même une fois Castle tué par Kable en fin de film, les humains porteurs ne peuvent pas se débarrasser des nanex : « Les nanex remplacent tes cellules nerveuses et se reproduisent – elles deviennent toi, tu ne peux plus les enlever, juste désactiver leur capacité à communiquer avec l'extérieur ». Le risque existe donc que cette communication soit un jour réactivée et qu'un nouvel individu mal intentionné reprenne le contrôle à distance. C'est aussi la situation à la fin de *G.I. Joe*, où Anna, si elle a été délivrée de sa 'transe', ne peut plus se débarrasser des nanobots. Les possibilités de contrôle des populations sont donc immenses selon Hollywood, et peuvent être assimilées à une infection virale. Comme l'explique Castle à Kable :

Tu vois, les nano-cellules sont vraiment très petites. Mille fois plus petites que des grains de poussière. Tu les respirez, elles commencent à travailler sur toi, se reproduisent, se propagent comme un virus, se multipliant de façon exponentielle. En six mois je peux avoir cent millions de personnes converties. Des ouvriers, des stars du porno, des présidents. Et personne n'en saurait rien. Cent millions de personnes qui achètent ce que je veux qu'ils achètent, votent comme je veux qu'ils votent, font tout ce que je pense qu'ils devraient faire.

Les nanos sont ici terrifiantes parce qu'elles représentent une sorte de cinquième colonne invisible mais omniprésente, qui peut travailler dans l'ombre de nos cellules, à l'abri de tout regard et contrôle, aux pires projets liberticides. Si la posthumanité doit advenir de la propagation des nanotechnologies, selon ces films cette humanité d'un nouveau genre ne pourra être que monstrueuse et manipulée malgré elle par le 'pouvoir' malgré les intentions utopiques de savants comme Banner fils.

Nous voyons donc comment les nanobots promettent pour Hollywood de transformer les humains en « robots », comme il est littéralement dit dans *Gamer* et *The Stepford Wives*, ou en « marionnettes humaines », comme le proclame le titre d'un roman de Heinlein (*The Puppet Masters*, 1951 ; Simon, l'opérateur de Kable, est d'ailleurs qualifié de « puppet master »). *Virtuosity* et *Gamer* annoncent la critique des mondes virtuels et des jeux-vidéos que nous traiterons plus en détail au chapitre 7, et participent tous deux de cette « voix double » soulignée par Telotte, où le fait de reporter le blâme sur les autres médias et écrans dédouane en quelque sorte l'écran de cinéma. Envahissant le corps comme l'esprit de leurs victimes, les nanos ont trop à voir avec l'intégrité et l'intimité du corps pour être abordées sous un angle plus positif.

### 3. La contre-utopie technologique (1)

Quittant le domaine des nanotechnologies, *The Surrogates* (2009) ne véhicule pas un autre message que les films abordés plus haut, proposant un futur proche dans lequel l'humanité s'est entièrement livrée à la technologie et a, plus encore que dans les précédents films, littéralement fusionné avec la machine. Ce faisant le film propose une des visions hollywoodiennes les plus explicites à ce jour d'un devenir posthumain et de l'impact d'idéaux transhumanistes sur la société américaine. Adapté d'un « *graphic novel* » (cf. note 47, p. 314) en cinq volumes (2005-2006, suivi d'un *prequel*, *The Surrogates: Flesh & Bone*, 2009), *The Surrogates* représente de même sa propre vision de l'utopie technologique de demain et de la fusion entre « la durabilité des machines et la grâce et la beauté du corps humain », comme l'indique une annonce publicitaire de la diégèse. Là où *The Stepford Wives* proposait une utopie spatiale située « quelque part dans le Connecticut », *Surrogates* choisit l'option plus répandue de l'utopie futuriste, imaginant l'eutopie qu'est devenue le Boston de 2054 (le film ne précise pas la date, seulement donnée par le livre). Plus encore que dans *Gamer*, les êtres humains y vivent tous reclus dans leurs appartements, vivant et se déplaçant dans la cité à l'intérieur d'androïdes parfaits dans lesquels ils téléchargent à l'envie leur conscience, leur assurant ainsi sécurité, santé (puisque'ils sont moins exposés aux dangers du monde extérieur) ainsi qu'une apparence et des pouvoirs sur- et posthumains.

Nous avons vu que le terme de contre- ou anti-utopie technologique impliquait une dénonciation de l'utopisme technologique en lui-même, de la possibilité de voir survenir une société rendue parfaite par la technologie, voire de l'idée même de perfection sociale. Si certains films posent clairement leur rejet de l'idée de perfection (*The Stepford Wives*) et du « technological fix » typique des techno-utopistes, il n'est toutefois pas certain que ces films rejettent l'idée, comme le sous-entend Jameson, de pouvoir « améliorer le monde grâce à la technologie », pour reprendre les mots de Stark père. Leur contre-utopisme, à l'image de celui de Huxley dans *Brave New World*, consiste surtout en la satire et la déconstruction du modèle proposé par les techno-utopistes, dans le cas de Huxley les premiers transhumanistes comme Haldane et un Fordisme qui après l'usine d'assemblage s'appliquerait à la société toute entière. Ce qu'ils récusent est la vision d'un avenir hyper-technologique où tout, y compris le corps humain et les relations humaines, est rendu parfait et donc inhumain par la technologie, où « la Machine », comme chez Forster, est devenue totalisante et totalitaire ; où « ce fantasme cybernétique d'une autostabilisation des sociétés » est devenu réalité (Habermas,

2008, 67). La métaphore organique du « corps politique » ou social y cède la place à la grande machine qu'est devenue la société, et la responsabilité n'en incombe pas tant à quelque dirigeant politique ou CEO maléfique qu'aux individus eux-mêmes incapables de résister à la « Tentation technologique ». En ce sens *The Machine Stops* est autant contre-utopique que dystopique. Nous pouvons illustrer ceci, avant d'aborder *The Surrogates*, à travers deux autres films du corpus, *Wall-e* (2008) et *Demolition Man* (1993) ; si l'idée est sous-jacente dans d'autres productions du corpus, ce sont ces trois films qui présentent le plus clairement les visions d'« anti-utopie technologique » du corpus.

a). A la merci du bonheur informatique

Nous avons déjà vu que *Wall-e*, après son premier acte post-apocalyptique, proposait dans son deuxième acte un « vaisseau-monde » entièrement régi par une IA, « Auto », qui faisait semblant d'obéir aux ordres du capitaine mais régissait en réalité lui-même la cité qu'est le vaisseau. Le nom même du vaisseau, l'immense et impressionnant « Axiom », semble déjà la satire d'un certain idéal rationaliste par opposition au petit robot Wall-e, si humain et si fragile. Les humains y vivent comme chez Forster prisonniers volontaires de leurs petites bulles technologiques, en l'occurrence des sièges qui voyagent constamment à travers les avenues du vaisseau, tandis que leurs occupants ont l'œil rivés à l'écran de leur fauteuil, ressemblant beaucoup à la version holographique d'un écran d'ordinateur montrant Internet, palabrant sans cesse avec leurs amis sur les sujets les plus ineptes, tout comme chez Forster. Comme nous pouvons nous y attendre, les activités offertes par le vaisseau sont limitées, et trouver l'activité du jour n'est pas tout le temps évident : « On a déjà fait ça hier/Tu veux faire quoi alors ?/Je sais pas... quelque chose... ».

La partie principale du vaisseau est appelée « Economie » et ressemble à la caricature d'une gigantesque galerie marchande, criblée de panneaux et annonces publicitaires en tous genres dont le message principal est en substance, comme on peut le voir sur quelques panneaux publicitaires, « Buy Shop Live », un bon résumé de la vie des citoyens d'Axiom. Un plan nous montre des bébés encore au biberon dans une classe donnée par un robot, qui leur apprend que « A est pour Axiom, votre maison chérie [« your home sweet home »]. B est pour B'N'Large, votre meilleur ami ». « Buy'N'large » (BNL) est la multinationale qui a remplacé le gouvernement des Etats-Unis voire du monde entier (le CEO de la compagnie, dont on voit des images d'archives, s'exprime depuis un podium portant un sceau qui ressemble beaucoup à celui du Président) et qui a créé le vaisseau Axiom. Depuis longtemps

disparue, la compagnie reste pourtant omniprésente grâce aux robots et machines qui continuent de faire tourner le vaisseau et « Economie » automatiquement, depuis des siècles et peut-être pour l'Éternité (vision correspondant ironiquement à celle de John W. Campbell, cf. 2.1). Les bébés reçoivent en substance l'enseignement « hypnopaedique » imaginé par Huxley, tandis qu'Axiom est le microcosme d'un Fordisme consumériste (le centre commercial à la place de l'usine de montage) ironiquement automatisé. On aperçoit également un salon de beauté, commenté par l'omniprésente voix-off de la machine, qui passe en boucle des messages publicitaires, ici « Vous êtes magnifique », que l'on peut comparer au salon de beauté de *Surrogates*. La mode est omniprésente, comme l'indique encore la voix : là où le rouge était jusqu'à présent dominant (tous les humains portent du rouge, les panneaux publicitaires, etc.), la voix annonce fièrement : « Attention, clients d'Axiom. Essayez le bleu... c'est le nouveau rouge ! ». Nous ne savons pas si ces changements de mode totalitaires ont lieu tous les jours ou tous les siècles, mais l'idée de l'endoctrinement par la machine et la publicité est patente.

Surtout, les « clients » [« shoppers »] d'Axiom sont obèses, la caricature de l'Amérique contemporaine, buvant et mangeant constamment dans des gobelets en plastique ressemblant beaucoup à celles des *fast foods* que leur amènent et reprennent constamment des petits robots serveurs. Le biberon des bébés eux-mêmes a déjà été remplacé par un gobelet similaire. On découvrira plus tard que ces humains du futur sont même incapables de marcher, devant attendre l'intervention d'un robot au cas où ils tombent de leur siège. Axiom renouvelle ainsi les tropes et la vision proposés par H.G. Wells dans *The Time Machine* (les « clients » d'Axiom sont la version obèse des Eloi, sa version – avec les Morlocks – de la posthumanité) et Forster, en remplaçant l'industrialisme et ses conséquences par l'hyper-consumérisme dont les *shopping malls* et les *fast foods* américains sont emblématiques. Le film imagine ainsi la décadence et l'involution d'une humanité qui a oublié un art pourtant essentiel à la civilisation, celui de se dresser sur ses deux jambes et marcher.

Les posthumains d'Axiom sont tellement obnubilés par leurs écrans holographiques qu'ils en ont même apparemment perdu conscience de leur situation et de l'existence même du vaisseau. Lorsque Wall-e interrompt la discussion passionnée d'une cliente (« Every holo-date I've been on has been a virtual disaster !! », avec le jeu de mot sur « virtual », elle qui recherche enfin quelqu'un qui ne soit pas « si superficiel ») et qu'elle sort enfin la tête de son écran, elle découvre émerveillée le panorama publicitaire du vaisseau qui s'offre à ses yeux,



les innombrables couleurs, lumières et animations, un monde dont elle n'avait pas idée. Lorsqu'ils arrivent au « Lido », la plage du vaisseau, on découvre une piscine entourée d'immenses bâtiments (d'habitation ?) rappelant l'architecture des bâtiments que l'on trouve de nos jours sur la Côte d'Azur, encerclée par l'inévitable monorail silencieux surélevé. Les clients viennent se bronzer autour de cette piscine (il suffit de taper des mains pour qu'un robot-parasol vienne instantanément vous fournir de l'ombre), où règne le même éternel climat (un peu au dessus de 22° degrés Celsius), mais où les clients sont toujours plongés dans leurs écrans et même inconscients qu'ils sont au bord de l'eau (ils ne sauraient de toute façon pas nager). Lorsque la cliente interrompue par Wall-e, découvrant enfin son monde, aperçoit la piscine, elle s'exclame : « Oh ! Je ne savais pas qu'on avait une piscine ! ».

L'humanité est donc prise aux pièges de sa technologie et du mercantilisme consumériste auquel elle fut asservie dans le lointain passé (notre présent), étant condamnée à tourner éternellement en rond comme les clients qui tournent sans cesse autour du vaisseau. Partageant leur temps entre Economie (l'économie étant automatisée, il ne reste plus aux citoyens qu'à s'adonner aux loisirs utopiques, c'est-à-dire à consommer éternellement ce que leur propose la machine) et le Lido (loisir de masse unique et éternellement répétitif), les humains sont éternellement plongés dans leurs écrans et leur nombril. Comme le dit ironiquement le capitaine du vaisseau aux clients dans son message quotidien (auquel personne ne prête plus attention), en ce jour symbolique où ils ont atteint le « 700<sup>e</sup> anniversaire de notre croisière de 5 ans » : « Je suis sûr que nos ancêtres seraient heureux de savoir que nous faisons exactement la même chose qu'eux ». L'humanité est prise au piège d'une stase éternelle, les humains étant séparés les uns des autres alors qu'ils sont ironiquement si proches physiquement, confiant leur devenir dans une machine qui n'est pas intéressée par l'idée de les ramener sur Terre mais uniquement par celle de faire perdurer à jamais leur état végétatif consumériste – la machine ne crée et n'innove pas, se contentant de faire éternellement perdurer le *status quo*. La remarque du capitaine semble aussi suggérer que la grande faute de cette posthumanité obèse est de ne plus progresser, d'avoir atteint une sorte de perfection consumériste et d'avoir sacrifié à la survie et surtout au bon fonctionnement du système économique la curiosité et l'esprit d'innovation de l'humanité. Ce qui est donc stigmatisé ici est un consumérisme assimilé au matérialisme, plutôt que la technologie ou le progrès en tant que tels. La technologie doit servir à autre chose qu'à faire du profit et accumuler du capital, dit le film. C'était précisément la conclusion de Clarke dans *The City and The Stars* (comme nous l'avons vu en 2.1) où ce technologiste et progressiste

critiquait l'utopie technologique de l'immortelle posthumanité en soulignant une stase éternelle qui l'empêchait de développer sa curiosité naturelle et d'aller explorer les étoiles. *Wall-e* se rapproche sensiblement de cette vision, condamnant *in fine* l'association technologie/mercantilisme/matérialisme. Mais nous avons vu aussi au précédent chapitre que l'utopie de la Frontière stellaire était stigmatisée par le film, qui, nous le verrons en 8.3, se rapproche dans son dénouement d'une forme d'utopie plus pastorale.

C'est en substance le même schéma que propose *Demolition Man* tout en employant le même ton satirique et humoristique que *The Stepford Wives* et *Wall-e*, même si l'aspect consumériste n'est pas présent dans le film. Le prologue du film se situe en 1996 (donc le futur proche pour un spectateur de 1993), en pleines guerres civiles urbaines. Les méthodes du policier John Spartan sont trop musclées du goût des autorités, et après avoir causé la mort de civils innocents, il est condamné au cryopénitencier, ce qui lui permettra de visiter Utopia, c'est-à-dire la mégapole « San Angeles » de 2032. Celle-ci est l'inverse de l'enfer urbain qu'a connu Spartan et de l'environnement surpeuplé et pollué qui était celui de *Blade Runner*<sup>31</sup>. San Angeles (aucune référence n'est faite au reste du pays, donnant l'impression que la Cité est indépendante) est apparemment la plus parfaite des eutopies technologiques : un immense tremblement de terre a complètement détruit la ville en 2010, apprendra-t-on plus tard, donnant l'occasion au Dr. Raymond Cocteau et *Cocteau Industries* de reconstruire la cité selon ses propres principes utopiques. Ceux-ci semblent durant le premier acte avoir fonctionné. La pauvreté, les maladies, le crime n'existent plus, le dernier « murderdeathkill » ayant eu lieu en 2010. Comme le remarque un personnage profondément satisfait, « Plus rien n'arrive aujourd'hui, on s'en est occupé ». Cette perfection ennue profondément Lenina Huxley (double référence à *Brave New World*), lieutenant de police qui par contrecoup voue un culte au XXe siècle et est une grande spécialiste de cette époque où, sent-elle confusément, la vie avait plus de sens.

San Angeles est « devenu une société de paix, d'amour et de tolérance ». Un plan extérieur nous montre la voiture automatique de Huxley (sans doute électrique) se déplaçant près de *Santa Monica Boulevard*, quelques gracieuses tours tout en verre et vitres étant visibles en arrière-plan. Le reste du plan est composé d'herbe verte et de palmiers, tandis que le ciel bleu et les rayons du soleil trônent majestueusement sur l'ensemble (cf. p. 656). Les places de la

---

<sup>31</sup> Le premier script de *Blade Runner* (1980) situait également le film à « San Angeles », exagération de toutes les tares de Los Angeles et San Francisco. Ici San Angeles est la réunion de Los Angeles, San Diego et Santa Barbara, qui ont fusionné en 2011.

cité portent des noms tels que « Ethical Plaza », les gens y sont sobrement habillés, polis et gracieux, et peuvent aller parler à un « compu-chat » dès que quelque chose ne tourne pas rond, version technologique et automatique du psychanalyste (trophe traditionnel chez Philip K. Dick notamment). Lorsqu'un policier répond à un appel au commissariat, il informe la personne au bout du fil que « si vous préférez une réponse automatique, appuyez sur la touche un maintenant », c'est-à-dire l'inverse d'aujourd'hui, les gens préférant avoir affaire à un message préenregistré qu'à un humain répondant enfin au téléphone.

Il n'est plus permis de jurer dans ce monde du futur, sous peine d'une amende financière infligée sur le champ par l'omniprésent ordinateur central<sup>32</sup>, comme l'expérimentera comiquement Spartan tout au long du film. Tout ce qui « est mauvais pour votre corps » a également été interdit, y compris les cigarettes, le café, l'alcool, la viande, les jurons, le chocolat, le piment, le sel, l'essence, les jouets non-éducatifs, l'avortement (« mais », précise tout de suite Huxley, « est également interdit toute grossesse sans obtention d'un permis »), etc.. Tout cela pour le plus grand désespoir de Spartan, qui comme son nom l'indique est un guerrier du XXe siècle (alternativement un « sauvage » ou un « homme de Neandertal ») et n'a cure de toutes ces interdictions. On comprend vite que les policiers sont totalement dépendants de l'ordinateur, lui demandant constamment d'analyser la situation et de leur dire quelle est la meilleure marche à suivre. Lorsque Phoenix s'échappe de la cryoprison, ils pensent pouvoir le rattraper et l'arrêter grâce aux informations données par l'ordinateur, mais s'apercevront à leurs dépens que la machine a ses limites.

Le sexe a également été aboli, au plus grand désespoir de Spartan, Huxley lui expliquant qu'« il existe bien sûr un lien bien connu et démontré entre le sexe et la violence » et que la reproduction a lieu maintenant purement *in vitro* dans des cliniques gérées par l'Etat (c'est-à-dire *Cocteau Industries*). Les rapports sexuels ont désormais lieu par le biais de la réalité virtuelle, chacun des partenaires se connectant à un casque qui transmet les ondes cérébrales et permet au couple de ressentir les sensations de l'acte sans pour autant entrer en contact physique. Enfin, le hit-parade du futur est composé de chansons absurdes et niaises extraites des publicités du XXe siècle et que tout le monde chantonne en cœur, comme la chanson emblématique du « Jolly Green Giant » (Géant Vert), tandis que Huxley semble penser que le générique de la série « Love Boat » est une chanson particulièrement aphrodisiaque.

---

<sup>32</sup> L'ordinateur central peut difficilement être qualifié d'intelligence artificielle (dans le sens hollywoodien) puisqu'il n'arbore aucun indice de personnalité ou d'autonomie morale, et reste une simple voix féminine qui répond aux questions qu'on lui pose.

La technologie a en fait symboliquement émasculé les hommes du futur, comme on le comprend rapidement. Plusieurs personnages font montre d'un maniérisme qui les connote comme homosexuels, en particulier l'efféminé secrétaire de Cocteau, dont le contraste avec le viril Spartan (et l'antagoniste, Phoenix) est comique. Les policiers de l'avenir (dont l'insigne rappelle celui des SS), incapables ne serait-ce que de jurer, et abhorrant comme tout le monde les contacts physiques, ne peuvent pas faire face à Phoenix, un criminel du XXe siècle lui aussi décryogénisé. Un autre policier, petit et malingre comparé à Spartan, a droit au regard sombre de ce dernier lorsqu'il le croise dans le commissariat, le visage plongé dans son ordinateur portable, tandis que le commissaire lui hurle dessus et vante les mérites de « l'ordinateur<sup>33</sup> ». Le commissaire ne jure en effet que par lui, le caressant presque quand il le touche et vante ses mérites, provoquant les moqueries de Spartan (« Désolé de vous interrompre les tourtereaux »). Mais le pire est l'émascultation de Spartan lui-même, qui durant sa cryogénisation a subi une rééducation « hypnopaédique » qui le pousse compulsivement à tricoter. Lorsqu'il salue un ancien ami vieilli mais toujours en vie, les deux hommes utilisent des jurons, poussant la spécialiste du XXe siècle Huxley à remarquer que c'est ainsi « que les hétérosexuels mâles manquant d'assurance [« insecure »] se parlaient autrefois ». En entrant dans la voiture, Spartan insiste pour conduire, jusqu'à ce qu'il réalise qu'il ne sait pas comment conduire une voiture du futur et qu'il se résolve à laisser Huxley prendre le volant.

Le film moque et satirise ainsi gentiment le personnage qu'interprète typiquement Stallone dans les années quatre-vingt (il part affronter Phoenix dans la partie XXe siècle du musée d'histoire de la ville où sont encore entreposées quelques armes et une scène répliquant la vie d'alors, une voiture y étant inévitablement présente) mais moque aussi l'incompétence des policiers du futur totalement émasculés par la machine. Le film aime à plaisanter de son utopie future, et le nom même de Lenina Huxley souligne le caractère satirique du film, mais l'idée de cette perte de contrôle et de virilité par la technologie est centrale au film, faisant écho à *Virtuosity* (Sid/Phoenix, Spartan/Barnes). Comme le veut la tradition, l'utopie s'est construite sur l'exclusion des indésirables (les « scraps »), qui refusent la dictature de Cocteau et des machines, refusent qu'on leur dicte leur conduite et qu'on leur interdise les plaisirs et les vices de la vie. Ils se terrent aujourd'hui, comme les rebelles de *Matrix* et les ouvriers de *Metropolis*, dans les bas-fonds, en l'occurrence les égouts de la cité, où ils vivent à la façon

---

<sup>33</sup> « On n'a pas besoin du Néandertal, notre ordinateur a déjà analysé [...] » (dixit le commissaire). L'ordinateur a bien sûr tort et le « Néandertal » raison.

du XXe siècle, enclave hétérotopique sous la mégapole. Spartan s'y sent finalement à l'aise, pouvant enfin manger un hamburger et boire une bière, marqueurs de la virilité à l'américaine. Tous sont pauvres et manquent de nourriture (certains parlent espagnol et sont connotés comme sud-américains, certains jouent des percussions, etc.), tandis que leur leader possède une Ford Oldsmobile de 1970 qui provoque l'admiration immédiate de Spartan et Huxley. C'était déjà un garage et une voiture d'époque qui étaient reconstitués dans le musée et où s'affrontaient les deux 'dinosaures' Spartan et Phoenix, et Spartan va bientôt s'approprier la voiture et réémerger des profondeurs pour partir pourchasser Phoenix à son bord (cette fois Huxley est à sa place dans le siège passager). Spartan a enfin trouvé une technologie qui lui convenait, pas automatisée comme les voitures du futur (il ne sait pas quoi en faire et part dans le décor une fois qu'il est dans la voiture futuriste de Phoenix) et qui sied enfin à sa virilité. Cocteau compte supprimer tous les « hooligans » des bas-fonds (qui ont le grand tort de remonter régulièrement à la surface taguer les murs de la ville) afin de pouvoir aller encore plus loin et vraiment « créer la société parfaite, ma société. San Angeles sera un exemple éclatant d'ordre [« a beacon of order »], doté de la pureté d'une fourmilière », balisant l'aspect totalitaire du personnage et de sa société parfaite. Spartan prouvera finalement sa virilité en tuant Phoenix et sauvant San Angeles grâce à ses méthodes expéditives, fera remonter à la surface les « scraps » et les réconciliera aux citoyens de la cité, les enjoignant à trouver un compromis avec les habitants de la cité, « quelque part au milieu... Je ne sais pas, vous trouverez bien ».

Le film se termine ainsi, posant la nécessaire réconciliation entre les deux camps et la remasculinisation des hommes du futur. Comme dans *Wall-e* la technologie n'est pas reniée mais posée comme déshumanisant/émasculant dans un premier temps les hommes (Huxley quant à elle devra être initiée au sexe physique par Spartan) avant de le ré-humaniser grâce à l'intervention de l'agent extérieur. Ce dernier représente triomphalement le passé et les valeurs du XXe siècle (la fascination de Wall-e pour les comédies musicales des années cinquante et soixante, qui trouve son pendant dans la fascination de Huxley pour le XXe siècle en général, son bureau et son appartement étant de véritables musées dédiés au XXe, comme l'est l'antre de Wall-e). Par rapport à l'autre paragon de virilité du corpus, Tony Stark/Iron Man, John Spartan/Demolition Man (tous deux très éloignés du frêle et enfantin Wall-e) apparaît certes quelque peu passéiste, mais c'est *in fine* la même technologie virile, en particulier les voitures, que tous deux mettent en avant. Même dans *Wall-e* où elle est automatisée, la technologie n'est pas l'ennemie, mais elle doit être détournée et réinvestie afin

de servir enfin l'humanité. Et dans les deux cas, l'idée d'une société rendue éternellement parfaite par une technologie omnisciente et omnipotente est clairement condamnée, rappelant les définitions de l'anti-utopie comme d'un genre profondément opposé au statisme décadent assimilé à Utopia. Néanmoins cet anti-utopisme technologique doit être compris dans le sens d'une récusation de l'utopie spécifiquement technologique plutôt que de l'idée utopique ou même de perfectibilité en elle-même, et certainement pas dans le sens péjoratif que le marxiste Moylan tend à donner à l'anti-utopie comme une « résignation » avec le *status quo* (75, 104, 181, 195-196). Nous allons voir maintenant que c'est dans cette optique, et en évitant un tel absolutisme, qu'il s'agit d'interpréter *The Surrogates*.

#### b). La genèse d'Utopia

Le générique de *Surrogates* résume, par un montage simulant l'esthétique du reportage ou du documentaire, la genèse de cette société prétendument eutopique, d'autant plus frappante qu'une grande partie des images utilisées sont de réelles images d'archives et que tous les intervenants interviewés existent bel et bien, certains étant très proches du mouvement transhumaniste. Le générique est toujours un passage important dans un film et plus encore dans une production SF, présentant le monde futur de la diégèse et posant en quelque sorte la problématique du film. Cela peut se faire par l'entremise d'un simple texte explicatif (*Blade Runner*, *Johnny Mnemonic*, *Terminator: Salvation*), ou par le moyen plus original d'une séquence introductive représentant en image et en musique l'essence du monde proposé au spectateur (*The Stepford Wives*, *Gamer*). Cela peut enfin passer par le dévoilement progressif au spectateur du monde secondaire (*I, Robot*), avant qu'un personnage n'explique les choses par un monologue, dans l'acte un voire deux (comme par exemple dans *Matrix* le monologue explicatif de Morpheus une fois que Néo a rejoint la Réalité, ou dans *The Island* le monologue de McCord une fois que Lincoln et Jordan ont eux même rejoint le monde réel).

Les 3 minutes 30 du générique de *Surrogates* illustrent ainsi la façon dont les films du corpus cherchent à s'ancrer dans et par rapport au monde zéro, cherchant explicitement à apparaître non seulement comme des extrapolations scientifiques et technologiques valides, mais aussi bien comme des commentaires (critiques) sur la situation et les tendances présentes. Le générique ne tarde pas non plus à faire apparaître les dimensions utopiques et sociales d'une innovation unique vectrice d'utopie, résumant encore le fonctionnement des autres films du corpus. Pourtant il existe une différence notable entre *I, Robot*, qui imagine toutes les merveilleuses technologies qui pourraient exister dans le Chicago de 2035, et *Surrogates*, qui

propose un Boston en 2054 exactement similaire au nôtre si ce n'est l'existence de la technologie au centre du film. Là où *I, Robot* fonctionne selon l'extrapolation/anticipation technologique classique, offrant au spectateur ce qu'il attend classiquement d'un film SF, comme de merveilleuses ou amusantes technologies extrapolatives, *Surrogates* est plus sombre et mesuré dans son approche, utilisant surtout son unique technologie futuriste comme analogie, exagération et métaphore pour la technologie du présent. Le résultat est alors que malgré le « réalisme » extrapolatif (c'est-à-dire l'utilisation d'images d'archives pour convaincre de la possibilité extrapolative de la technologie en question) du générique, le film n'est pas tant intéressé par l'extrapolation futuriste que par le commentaire social présent.

Le film s'ouvre sur un écran noir accompagné d'une musique sombre et inquiétante, tandis qu'une voix-off désincarnée, comme un sermon (et l'énonciateur s'avèrera être effectivement un religieux, le « Prophète ») qui semble s'adresser directement au spectateur et condamner sa dépendance sur les machines, donne le ton et la problématique du film : « Regardez-vous. Déconnectez-vous de vos fauteuils, levez-vous et allez vous regarder dans le miroir. Ce que vous y voyez est ce que Dieu a voulu que vous soyez. Il n'a jamais voulu que nous fassions l'expérience du monde à travers une machine ». Dès le début, le film souligne donc à quel point il est destiné à s'adresser au spectateur, nous rappelant à travers ce sermon l'existence des réalités spirituelles et leur contradiction avec l'existence de la technologie (la « machine » générique), plaçant le nœud de l'argument et de l'intrigue à venir dans l'interposition de celle-ci entre l'être humain et le monde. Plus qu'une critique tout azimut de la technologie, cette voix condamne donc surtout le 'filtre' technologique qui existe (aujourd'hui, dans le futur de la diégèse) entre l'homme et son environnement. Nous pouvons remarquer dès maintenant le paradoxe qu'il y a à entendre un pareil constat dans une salle de cinéma, amenant à s'interroger sur une possible réflexivité du cinéma SF que nous développerons au chapitre 7.

Le générique copie le montage et l'esthétique du reportage ou du documentaire télé, épousant l'esthétique télévisuelle et le logo de WCVB-TV, chaîne authentique de Boston et ses environs, où se situent les événements contés par le film (nous sommes donc bien dans un monde dont l'authenticité des marqueurs l'ancrent dans le monde zéro). Le film sera par ailleurs ponctué par les interventions du vrai-faux journal télévisé de la chaîne mettant en scène un véritable présentateur de journal télévisé, accentuant encore l'effet de réel<sup>34</sup>. Le générique enchaîne avec les événements d'« il y a 14 ans ». Les premières réussites

---

<sup>34</sup> Source : commentaires audio du réalisateur. Ci-après référencé comme *Commentaires*.

apparaissent, des images de radios du cerveau apparaissant à l'écran, tandis qu'un objet implanté dans un cerveau apparaît dans une de ces images et qu'une inscription parle d'un « signal de l'implant neuronal » à 78%. Le plan suivant montre un « bras bionique » (existant véritablement à la *Vanderbilt School of Engineering*<sup>35</sup>), et contrôlé, comme l'indique l'interview conduite par un journaliste en voix-off, par un singe aperçu également à l'écran dans une image d'archive, qui grâce à des « implants neuronaux », comme nous l'indique la voix-off, peut diriger le bras mécanique à partir « uniquement de ses pensées ». L'expérience utilise les images d'archive d'une véritable expérience conduite en 2008 et largement relayée à l'époque par la presse<sup>36</sup>. L'expérience a même déjà été tentée avec des êtres humains, Kevin Warwick en particulier s'étant rendu célèbre à l'occasion de son « Projet Cyborg » en s'insérant une puce RFID dans le bras et actionnant ainsi à distance diverses machines (cf. 3.2).

Suivent les plans d'un homme assis sur une chaise roulante électrique, portant un bonnet sur lequel sont attachés de nombreux capteurs reliés à un ordinateur portable que l'on peut apercevoir à l'arrière de la chaise. Comme l'indique la voix-off, « Il y a cent capteurs, chacun à l'écoute d'une cellule nerveuse, ou neurone, différente ». Le fauteuil électrique se déplace, et nous comprenons alors que ce mouvement est le fait de l'individu, capable de la faire se déplacer par la seule pensée grâce à son implant neuronal. D'où le commentaire du scientifique interrogé en voix-off : « Les personnes physiquement handicapées pourront actionner des corps entièrement synthétiques. Un immense espoir pour le futur », tandis que l'on aperçoit en *split-screen*, sur la partie gauche de l'écran des images d'expérience prises depuis trois caméras différentes, sur la droite l'image de l'inventeur de cette technologie, le Dr. Lionel Canter, l'un des personnages principaux du film, le générique mêlant ici allègrement réalité et fiction<sup>37</sup>. Comme pour les nanos, la technologie qui nous est décrite dans ces premiers plans a donc été conçue à des fins médicales, afin de traiter et guérir les malades et les handicapés, ouvrant des possibilités utopiques pour l'avenir.

Mais comme dans les films précédents, la technologie thérapeutique est vite récupérée à des fins militaires, ainsi que l'illustrent les plans suivants. On y voit à l'écran, « Il y a 11 ans », des plans de soldats, le tout premier plan montrant les silhouettes de militaires, filmés à

---

<sup>35</sup> Comme indiqué par le générique de fin.

<sup>36</sup> <<http://www.nytimes.com/2008/05/29/science/29brain.html>>, publié le 29/05/2008, dernier accès le 05/06/2011.

<sup>37</sup> Le Dr. Canter est interprété par James Cromwell, qui joue également le savant faiseur d'utopies au centre de *Star Trek: First Contact* (Dr. Zefram Cochrane) et de *I, Robot* (Dr. Alfred Lanning).



contre-jour, montant la garde tandis qu'en arrière-plan un jet de flammes semble s'échapper du sol (la même connotation pétrolière et association dystopique que dans l'ouverture de *Blade Runner*). Ce plan rappelle beaucoup les puits de pétrole du Koweït mis à feu par les troupes irakiennes durant leur retraite en 1991, comme si le passé mentionné par le film était le passé du présent d'un spectateur de 2009. Egalement visible dans le même plan en surimpression, la silhouette électronique de ce que l'on comprend être le « corps synthétique » d'un militaire, des légendes écrites expliquant que le soldat artificiel de l'avenir dispose, de haut en bas, de la « reconnaissance faciale biométrique », d'une « armure corporelle renforcée », d'une « armure externe » et de « bottes personnalisées »<sup>38</sup>, laissant supposer que le soldat dont on aperçoit la silhouette est en fait un robot. En même temps que ces images se font entendre les paroles d'une femme interviewée, que l'on découvre ensuite être Dr. Sheryl Flynn, image d'archive de la véritable Sheryl Flynn, dont la légende indique bien qu'elle est une « neurochirurgienne », de l'entreprise « Blue Marble Game Co. », qui existe bien et dont une recherche Internet indique que Flynn est le directeur général. Flynn et *Blue Marble* travaillent justement pour la « réhabilitation » par la technologie des handicapés physiques, se concentrant pour ce faire sur la réalité virtuelle et les jeux-vidéos<sup>39</sup>.

Flynn déclare à l'écran : « Du fait de la technologie que nous possédons aujourd'hui, en temps de guerre nous allons voir de plus en plus des choses similaires », semblant faire référence, par sa présence à ce point du montage, aux soldats « augmentés » (rapides apparitions successives, tandis qu'elle parle, d'un nouveau plan de soldat montant la garde devant un jet de flammes, puis d'un gros plan sur une sorte de mannequin de soldat). Le montage montre alors un soldat humain pilotant un exosquelette à l'air rudimentaire (version archaïque de ceux d'*Avatar*) dans ce que l'on comprend être un test, avant que le générique ne montre furtivement un androïde militaire puis une chaîne de montage fabriquant d'innombrables androïdes, confirmant ainsi les propos de Flynn. La voix-off du journaliste reprend alors, expliquant au spectateur l'étape historique suivante dans l'utopisation de l'Amérique : « Tandis que les capacités de production se firent de plus en plus importantes pour des

---

<sup>38</sup> Projet qui reflète à nouveau la réalité, cf. *Future Warrior Exhibits Super Powers*, <<http://www.defense.gov/news/newsarticle.aspx?id=25636>>, mis en ligne le 27/07/2004 ; *U.S. military develops Robocop armour for soldiers*, <<http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-447631/U-S-military-develops-Robocop-armour-soldiers.html>>, dernière mise à jour 11/04/2007, derniers accès 05/06/2011.

<sup>39</sup> <<http://www.blumarblegameco.com>>, <<http://www.precisionrehabilitation.com/Sheryl-Bio.htm>>, derniers accès le 05/06/2011.

utilisations militaires/industrielles, les substituts<sup>40</sup> devinrent abordables pour le grand public... ». L'invention a donc été vite récupérée par le complexe militaro-industriel. On aperçoit alors un plan d'un homme asiatique non identifié à l'écran, accompagné de son 'double robotique', dont la nature artificielle est discernable mais qui ressemble tout de même étrangement à son original. Il s'agit en réalité du Dr. Hiroshi Ishiguro de l'Université d'Osaka et de « Geminoid », l'androïde qu'il a créé. Une fois encore le film utilise un plan d'archive pour accroître l'effet de réel et pour montrer à quel point la société qui est sur le point de nous être décrite est bien une extrapolation du présent et du monde zéro, même si Geminoid n'emploie pas d'implants neuronaux<sup>41</sup>.

La voix-off continue alors : « ... provoquant une révolution dans notre manière de vivre ». Une fois qu'ils atteignent le grand public, les substituts vont en effet connaître un retentissement mondial et modifier la vie de leurs utilisateurs bien au-delà des applications thérapeutiques pour lesquelles ils avaient été conçus. Le *graphic novel* et son auteur, Robert Venditti, soulignent également ce phénomène, insistant bien sur les applications et les effets économiques et sociaux imprévus qu'une nouvelle technologie importante a souvent. Le roman inclut ainsi dans son paratexte un pseudo article universitaire, destiné comme les autres documents du paratexte à accentuer l'effet de réel que le générique du film cherche à son tour à émuler. Cet article, daté de janvier 2054, publié dans le « Journal of Applied Cybernetics » par un certain « William Laslo, PhD. », nous apprend ainsi que les substituts ont eu un impact immense dans la société américaine, 92% de la population adulte utilisant alors un substitut. Laslo y insiste surtout sur les « bienfaits secondaires » de cette technologie, « les bienfaits étant apparus seulement une fois que les androïdes ont atteint le grand public, pas durant les phases de conception et de production », c'est-à-dire les effets et utilisations trouvés par le public lui-même pour cette nouvelle technologie (31). Ce faisant Venditti souligne bien un des aspects historiques fondamentaux du progrès technologique, certaines innovations étant suffisamment importantes pour avoir historiquement eu des effets dépassant de très loin leurs applications immédiates : la voiture, la télévision et Internet apparaissent ainsi parmi les

---

<sup>40</sup> Nous traduisons le nom donné aux mannequins dans lesquels les humains téléchargent leur conscience et dont il est question ici par « substitut », traduction approximative pour « surrogate ». La version française choisissait elle le terme « clone », clairement inapproprié. Le titre de la version italienne propose « Il mondo dei replicanti », utilisant le terme répliquant emprunté à *Blade Runner*, tandis que la version espagnole propose « Los sustitutos », les substituts, que nous reprenons donc à notre compte.

<sup>41</sup> Dans une des *featurettes* du film, plusieurs scientifiques dont Jim Wyatt (collègue de Kevin Warwick, cf. *infra*) attestent de la possibilité de voir la technologie décrite par le film voir le jour, passage presque obligé pour un film du genre (*Science Fact*, <<http://www.imdb.com/video/imdb/vi2000486937/>>, dernier accès le 06/06/2011).

principales inventions du XXe siècle à avoir suffisamment modifié le « paysage culturel américain » et mondial pour être inclus dans la liste des technologies aux « bénéfices secondaires » (ibid.). Vendetti y met également en relief un des idéaux de la science-fiction, comme le voulait Asimov : tenter d'imaginer et de mettre en scène les possibles impacts sociaux de la science et de la technologie.

Une journaliste de WCBV-TV aperçue rapidement (le temps d'assimiler la chaîne à une sorte de CNN) prend alors le relais des commentaires en voix-off et explicite la « révolution » sociale causée par les substituts : « La possibilité de sortir de chez vous sans courir le risque d'attraper une maladie ou d'être blessé, d'avoir une apparence magnifique sans aller dans un club de fitness ou de subir une intervention chirurgicale ». On voit en même temps apparaître à l'écran un homme faisant du *skydiving* (les sports les plus extrêmes sont désormais à la portée de tous), puis une plantureuse femme blanche en petite tenue avancer telle un top-modèle (mannequin étant sans doute un terme plus approprié ici) vers la caméra, regardant directement celle-ci. Puis autre très belle afro-américaine filmée en gros-plan tourne la tête vers la caméra, avant qu'une autre très belle femme, vaguement asiatique, regarde à son tour directement la caméra, présentant le rêve de la beauté féminine parfaite enfin à portée de main. Si de nombreux substituts reproduisent les traits de leur propriétaire, c'est bien toujours une version idéalisée, sublimée, qu'ils en offrent. On apprendra vite en réalité que les substituts sont utilisés pour n'importe quel type d'activité, y compris les plus anodines et intimes, et que la majorité de la population ne quitte plus depuis longtemps son appartement : pouvant télécharger sa conscience et télécommander un substitut à distances, l'humanité du futur vit terrée chez elle, vivant par procuration une vie délivrée de tous risques, « améliorée » et « augmentée », la condition humaine enfin (apparemment) dépassée. Dans le même temps circule le bandeau d'information de WCBV-TV, indiquant selon des sondages mondiaux que « le racisme et le sexisme sont en train de rapidement disparaître ». Ni le livre ni le film n'expliqueront vraiment en quoi les substituts peuvent faire disparaître ces deux phénomènes, mais l'on peut imaginer que l'artificialité totale des corps du futur, la possibilité pour chacun d'avoir le sexe et la couleur de peau qu'il désire, ont rendu obsolète les anciens préjugés basés sur le physique des individus.

Le plan suivant nous montre le Dr. Anne Foerst, interviewée dans un laboratoire, dont la légende explique qu'elle travaille à la « St. Bonaventure University ». Il s'agit à nouveau d'une image d'archive nous montrant bien Anne Foerst, qui travaille effectivement

aujourd'hui dans cette université new yorkaise. Chercheur en post-doc à MIT de 1995 à 1999, où elle fut directrice du « God and Computers Project » et « conseiller théologique » des programmes scientifiques de l'Institut, Foerst est également pasteur luthérien et spécialiste du rapport entre science et religion, enseignant aujourd'hui la « Theology and Computer Science » à St. Bonaventure et auteur du livre *God in the Machine: What Robots Teach Us About Humanity And God*<sup>42</sup>. On peut voir Foerst à l'écran déclarer, sans doute au sujet des robots et androïdes traditionnels mais que sa présence ici et le montage assimilent aux substituts téléguidés : « Il n'y a aucun doute qu'à un certain moment ils seront considérés comme des personnes. Ils ne seront pas humains, mais est-ce qu'ils feront partie de notre communauté ? Pour moi ça ne fait aucun doute ». On voit alors des plans d'archive de l'extérieur puis de l'intérieur de la Cour Suprême, la voix-off nous apprenant que dans « une décision de 5 contre 4, la Cour Suprême a décidé d'autoriser l'usage des substituts dans la vie quotidienne ».

La caméra nous montre alors des cartes rangées en série dans un fichier, défilant rapidement tandis que quelques-unes sont isolées par la caméra nous montrant les visages de quelques-uns des « modèles » de substituts, dont un homme blond aux yeux bleus, les canons conventionnels de la beauté physique étant désormais à disposition du grand public. Suit un plan de personnes anonymes marchant dans la rue d'une métropole, vues de dos. Il est impossible de voir leurs visages, mais les mots de la journaliste résonnent encore : qui parmi eux est un substitut, qui est humain ? L'écran montre alors le « Dr. Gregory Stock, CEO, Signum Biosciences », scientifique, futuriste et entrepreneur très proche du transhumanisme. Il a participé à plusieurs conférences organisées par le mouvement, côtoie régulièrement Kurzweil et les grandes personnalités du mouvement, et défend dans les grandes lignes les idées transhumanistes, notamment dans ses ouvrages<sup>43</sup>. Il invite durant ses conférences à « embrasser le futur » posthumain et déclare : « To upgrade is human<sup>44</sup> ». Stock annonce à l'écran que « En ce moment même, nous sommes les témoins d'un événement qui a une importance sur l'évolution de l'espèce... », le montage sous-entendant que Stock parle des substituts plutôt que l'évolution actuelle vers le posthumain. En réalité les deux phénomènes

---

<sup>42</sup> <<http://www.nytimes.com/2000/11/07/science/a-conversation-with-anne-foerst-do-robots-dream-mit-working-on-it.html?scp=1&sq=anne%20foerst&st=cse>>, dernier accès le 05/06/2011.

<sup>43</sup> *Metaman: The Merging of Humans and Machines into a Global Superorganism* (1993), *Redesigning Humans: Choosing Our Genes, Changing Our Future* (2003).

<sup>44</sup> <<http://reason.com/archives/2003/07/02/making-the-future-safe>>, « Gregory Stock: To upgrade is human » (conférence), <<http://www.youtube.com/watch?v=hVsnkRoYfX0>>, <<http://www.gregorystock.net/>>, derniers accès le 05/06/2011.

se recoupe en grande partie comme la présence de ces futuristes et transhumanistes l'indique, les substituts constituant la métaphore partielle du posthumanisme.

Le générique passe alors à la situation « Il y a 7 ans ». La voix-off de la journaliste nous apprend que « D'après VSI [plans du gratte-ciel de la multinationale], le principal fabricant de substituts, plus de 98% de la population utilise un substitut dans toutes les occasions de la vie », tandis que la caméra montre des images dont on ne sait pas vraiment s'il s'agit de mannequins ou de substituts. Intervient alors Joshua Cooper Ramon, auteur de l'essai *Age of the Unthinkable* (2009), ancien éditeur adjoint de *Time Magazine* et proche de Henry Kissinger<sup>45</sup> : « Nous sommes au beau milieu de profonds changements où des choses autrefois inimaginables deviennent inévitables ». Une telle déclaration renvoie une fois encore le spectateur tant au monde zéro et à la situation présente qu'à la diégèse, tout en restant très vague sur la nature précise de ces changements. Une journaliste apparaissant à l'écran clarifie alors la nature eutopique du futur du film : « Depuis l'adoption mondiale des substituts, les taux de criminalité ont atteint des niveaux historiquement bas. Nous avons été les témoins d'une incroyable réduction des crimes violents, des maladies transmissibles et des discriminations. Des problèmes qui ont affligé les sociétés du monde pendant des siècles ont été résolus presque d'un jour à l'autre », dernière phrase qui résume bien l'imaginaire technoutopiste. Le discours est illustré à l'écran par un graphique montrant la baisse vertigineuse du nombre de crimes et délits, atteignant le chiffre de 99% de baisse, tandis qu'un autre graphique placé côte à côte illustre l'augmentation proportionnelle du nombre de substituts.

Apparaît alors à l'écran le Dr. Takeo Kanade, spécialiste japonais de robotique, tout sourire, qui déclare que « nous sommes les créateurs. Nous les fabriquerons... ». L'emploi du futur indique encore ici qu'il s'agit bien d'une authentique image d'archives, tandis qu'apparaît le Dr. J. Wyatt, ingénieur en cybernétique comme la légende l'indique bien, qui complète la phrase de Kanade : « ... pour faire tout à notre place. Tout réuni en une seule machine ». Wyatt est le collègue de Kevin Warwick, notamment co-créateur avec ce dernier du robot Cybot<sup>46</sup>. Entretemps est passé l'image d'une magnifique femme sortant en maillot de bain de l'eau, souriant à la caméra, tandis que s'affiche le slogan de VSI : « La Vie. En mieux. ». On aperçoit également le logo de la compagnie, que l'on retrouvera dans le cours du film, qui voit une silhouette plonger horizontalement à travers un écran, la moitié inférieure de la silhouette, transparente, étant encore à gauche de l'écran, tandis que la moitié supérieure, à droite, a

<sup>45</sup> <<http://www.nytimes.com/2009/06/21/books/review/Rosen-t.html>>, 19/06/2009, dernier accès le 10/07/2011.

<sup>46</sup> <<http://www.kevinwarwick.com/>>, dernier accès le 06/06/2011.

véritablement pris corps. En bas de l'image, le mot « virtual » à gauche et correspondant à l'état *ante*, et à droite le mot « self », correspondant à la nouvelle condition posthumaine de la figure (cf. image p. 669).

Mais comme dans la plupart des films du corpus, l'utopisme technologique a ses opposants, et c'est aussi le cas de la techno-utopie de 2054. Le pseudo-documentaire nous conte alors les événements d'« il y a 3 ans » : « Mais il existe une minorité qui s'oppose activement aux substituts », propos illustrés à l'écran par des images d'archives montrant des manifestations de masse et des veillées qu'on imagine devant la Maison Blanche, tandis que les plans serrés, tournés pour le film, montrent diverses pancartes arborant le mot « robots » barrés, ainsi que « The Prophet », « human coalition », « no robots » ou encore « human coalition aka the dread ». On peut aussi apercevoir un plan nous montrant une manifestation anti-robots devant le Washington Monument, tandis que l'on peut observer des drapeaux américains sur lesquels les étoiles ont été remplacés par le symbole du pacifisme, renvoyant ces manifestations à leurs prédécesseurs des années soixante (cf. image p. 665). La qualité de l'image et surtout le visage et les cheveux longs des manifestants indiquent qu'il s'agit en fait d'une photo d'époque retouchée par l'équipe du film pour remplacer des pancartes peut-être anti-Vietnam par celles rejetant la technologie des substituts. En un plan, le film compare ainsi les manifestations anti-substituts aux manifestations anti-Vietnam et libertaires des années soixante et soixante-dix, assimilant les substituts à une technologie profondément antinomique de la contre-culture et renvoyant à la critique des autorités et de la technoscience si vivace depuis cette même époque.

Gregory Stock réapparaît à l'écran et finit une phrase commencée plus tôt par ce commentaire : « Beaucoup de gens verront tout cela comme l'invasion de l'inhumain », assimilant sa discussion du trans- et du posthumanisme aux substituts. La voix-off nous apprend alors qu'ont été établis à travers le pays des « réserves, ou zones libres de tout substitut », où les technophobes récalcitrants peuvent vivre comme bon leur semble, libres de cette technologie, l'écran montrant une carte des Etats-Unis et la localisation des réserves de la « coalition humaine », installées au beau milieu des grandes métropoles du pays. Les récalcitrants, les « dreads », « sont dirigés par Zaire Powell, mieux connu par ses partisans comme « Le Prophète », tandis que celui-ci, après qu'on ait aperçu un portrait géant de lui, puis des images prises de loin par des téléobjectifs (c'est un personnage important et difficile à approcher), et une scène sur laquelle il doit parler à la foule, déclare face à la caméra : « Ces

machines qui marchent parmi nous sont le mensonge. On vous vend un mensonge ». Le spectateur peut alors reconnaître la voix anonyme du tout début et comprend qu'il s'agissait du « Prophète » et des « bio-luddites » du futur, même si son message aurait pu être celui des critiques actuels de la technologie. Si sa voix semblait s'adresser au spectateur du film, ne parle-t-il pas ici à la caméra extra-diégétique plutôt qu'à la caméra intra-diégétique de télévision ? Zaire Powell semble quant à lui renvoyer aux mouvements de résistance afro-américains des années soixante et soixante-dix comme les *Black Panthers*, s'opposant au mode de vie technologique de 'l'homme blanc', tandis que les réserves connotent les Amérindiens, pour un « syncrétisme » typiquement hollywoodien. Le générique peut ainsi se conclure, ayant posé les bases du monde secondaire qu'il propose au spectateur et ayant résumé les paramètres futuristes de l'opposition traditionnelle entre « technophiles » et « technophobes », plongeant le spectateur dans son monde secondaire en lui indiquant en guise de conclusion que les événements mis en scène se passent « aujourd'hui ».

c). « Paradise Found<sup>47</sup> » : la condition posthumaine

*Surrogates* pose ainsi d'entrée l'origine positive et médicale des recherches technologiques actuelles, avant d'illustrer la pente glissante, « l'acclimatation insidieuse » (Habermas, 2002, 44), et de représenter les conséquences imprévues, les « bénéfiques secondaires », qu'apporte souvent le progrès technologique. Présentant un handicapé physique dès son générique, le film fait aussi de l'inventeur de cette technologie, le Dr. Lionel Canter, un paraplégique atteint d'une maladie neuro-motrice et qui explique durant le dernier acte du film, une fois ses illusions perdues : « J'avais une vision. J'allais donner le pouvoir aux laissés pour compte. Permettre aux gens comme moi de marcher, d'avoir des sensations. D'avoir une vie normale ». Sa seule idée consistait à soigner les malades et handicapés, mais l'armée et la société civile ne l'ont pas entendu de cette oreille et à la « réparation » a succédé l'augmentation d'une certaine sorte. C'est la même possibilité qui est offerte à Jake au début d'*Avatar*, situation soulignée en particulier par le premier script, où Jake explique en voix-off que dans le futur, « Ils peuvent réparer une colonne vertébrale, si vous avez l'argent. Mais pas avec la pension d'un vétéran, pas dans un tel système économique ». Ces réflexions, qui font écho aux vertus médicales des nanos rappellent de même les promesses et la rhétorique transhumanistes qui avancent souvent qu'il serait immoral d'interdire une recherche, comme celle sur les cellules souches, dont les possibles débouchés consisteraient à soigner les

---

<sup>47</sup> Venditti, 2006, 31.

maladies congénitales (cf. aussi *Gamer*) ou qui permettraient aux paralysés et aux handicapés de marcher à nouveau. Comme l'écrit l'auteur cyberpunk Bruce Sterling : « Un médecin vous demande comment vous vous sentez. Un généticien vous demanderait plutôt comment vous *désirez* vous sentir » (cf. 3.2). Il ne s'agit donc bientôt plus de ramener le patient vers son état initial, à 100% des capacités humaines normales, mais de lui permettre de dépasser ces capacités et d'arriver à (au moins) 200%, comme c'était le cas de Banner/Hulk.

Le monde de *Surrogates* ressemble surtout à la dystopie de Forster. Le monde n'est pas souterrain mais pourrait tout aussi bien l'être : la plupart des gens restent éternellement claquemurés chez eux, délaissant leur véritable corps et vivant uniquement par procuration. Chez Forster, les individus vivaient reclus dans leurs appartements souterrains, uniquement en communication avec le reste de la société grâce à leurs visiophones, entièrement dépendants de la Machine. Cette situation est principalement caractérisée par l'épouse du héros, Maggie, qui ne sort quasiment plus de sa chambre ni de son appartement, et vit entièrement via son substitut, y compris à la maison, faisant chambre à part et insistant pour utiliser les substituts durant les rapports sexuels avec son mari, comme le précise le roman. Maggie, comme le révèle rapidement le film, est hantée par la mort de son enfant et refuse aujourd'hui de faire face à la réalité, fuyant dans l'échappatoire que lui offre la technologie (explication absente du roman, qui se contente de faire de Maggie l'illustration du mal-être auquel répondent les substituts). Enfermée à clef dans sa chambre, à portée de main de ses antidépresseurs, elle peut même tout simplement désactiver son substitut, 's'éteindre', quand son mari aborde le sujet tabou de leur enfant, jusqu'à ce que celui-ci se soit lassé et soit parti. Face à de telles potentialités, la majeure partie de l'humanité a succombé et vit désormais comme dans un rêve éveillé, fuyant la et les réalités, dégagee de tout sens des responsabilités, délaissant les relations personnelles et les incitant aux pires excès physiques et moraux.

S'il n'y a plus de contraintes physiques, dit le film, il n'y a plus vraiment de contraintes morales non plus (peut-être par effet de causalité), les individus pouvant se 'laisser aller' maintenant que leurs corps ne risquent plus rien : dans le Boston utopique de 2054, on peut désormais fumer sans craindre un quelconque cancer, s'adonner à tous les plaisirs sexuels sans craindre d'attraper une MST, etc. Hors de leurs corps originels, les individus ne sont plus non plus contraints par un quelconque code moral, pouvant se cacher derrière leurs masques cybernétiques comme on le ferait aujourd'hui dissimulé derrière un pseudonyme sur Internet. Le film insiste particulièrement sur l'aspect sexuel de cette décadence morale utopique,



s'ouvrant, une fois le générique passé, sur un jeune homme prétendant à son père qu'il se rend à l'opéra mais choisit finalement de se rendre dans une boîte de nuit. La caractérisation de l'endroit ne va pas aussi loin que le Thorax Club de *Gamer*, mais l'endroit est lui aussi caractérisé comme un lieu de perdition dans lequel des actes sexuels ont lieu dans les coins et où les (magnifiques) jeunes hommes et femmes se rendent pour trouver un partenaire occasionnel. Ayant trouvé son bonheur, le jeune homme se rend avec une belle blonde dans une ruelle sombre, avant que les deux ne soient assassinés par un Dread, payant en quelque sorte leur incartade et initiant les événements du film. De même, lorsque Tom, le principal protagoniste du film, rentre chez lui au début du deuxième acte, rentrant à l'improviste de l'hôpital, il découvre sa femme et des ami(e)s à elle, tous des substituts, habillés de façon très sexy et occupés à flirter dans le salon et à se 'droguer' en s'appliquant des décharges électriques, unique façon pour les substituts d'avoir une expérience se rapprochant de la prise de drogue (qualifiée dans le film de « jacking »). Flirtant ouvertement avec Maggie devant son mari, le substitut sait ne rien avoir à craindre, et rit même à gorges déployées lorsque Tom le frappe de toutes ses forces, ne pouvant ressentir la douleur et en quête (désespérée ?) d'émotions en tous genres (cf. image p. 668). Plus rien ne compte, plus rien n'est vraiment important, tout est bon pour ressentir encore quelque chose, et les habitants d'Utopia semblent bien prêts du nihilisme terminal.

De nombreux autres personnages opèrent à distance des substituts qui ne correspondent pas du tout à leur véritable physique, ce que moque et condamne le film. Lorsque le héros du film, l'agent du FBI Tom Greer, enquêtant sur le crime se rend avec sa partenaire, Peters, chez l'opérateur de la jeune blonde, la propriétaire qui leur ouvre la porte (obligée d'opérer un substitut à l'apparence robotique lui ayant été prêté pendant que son substitut est en réparation, comme s'il s'agissait d'une voiture) leur confie qu'il s'agit d'un excellent locataire, qui paye son loyer en temps et en heure et qui « ne sort jamais de chez lui ». Les agents découvrent qu'il s'agit en fait d'un homme, dont l'intérêt pour un substitut femelle est assimilé à du travestissement lorsque Peters découvre les nombreuses perruques, robes bariolées, boas et miroirs d'un individu qui passait manifestement tous son temps libre à se déguiser en femme. Dans la même pièce se trouve le chargeur, emplacement où se range et se recharge habituellement le substitut, sombre et vide, ressemblant étrangement à une sorte de sarcophage. C'est d'ailleurs tandis que Peters l'observe que retentit le cri de la propriétaire, qui vient de découvrir le cadavre de l'homme, tué sur sa « stim chair » par l'électrocution de son substitut. Il se révèle être un homme chauve, obèse, ridicule et pathétique dans son marcel

et son caleçon (cf. p. 663). La scène rappelle l'opérateur obèse et chauve d'Angie dans *Gamer*, et comme le dit Greer plus tard à une substitut pulpeuse, « chérie, je ne sais pas ce que tu es. Je veux dire, pour ce que j'en sais tu pourrais être un mec bien gras à poil dans son fauteuil de contrôle ». Greer et Peters rencontrent un ingénieur, un grand Afro-Américain musclé dont la photo sur le badge indique pourtant que son propriétaire est un blanc beaucoup moins attrayant, scène comique là où la plupart des autres scènes similaires vont plutôt dans le sens du pathos.

Peters elle-même, dont le substitut est impeccable, jeune, fringante et très professionnelle, se révèle être une femme du même âge et que l'on reconnaît vaguement en la comparant à son substitut, mais comme vieillie prématurément, portant les lunettes de vue d'une vieille femme, en pyjama et robe de chambre, vivant manifestement seule dans sa grande maison. On la voit d'ailleurs 'ranger' son substitut dans un 'chargeur' du commissariat ; contrairement à Greer que l'on voit rentrer chez lui dans son substitut, Peters ne l'opère manifestement jamais en dehors de son travail, l'implication étant qu'elle ne sort jamais de chez elle et n'a pas d'autres activités sociales que son travail. C'est la même chose pour Maggie, même si elle est mariée à Tom. Vieillie, aux cheveux grisonnants, arborant une cicatrice au visage et globalement enlaidie par rapport à son magnifique substitut. Comme s'exclame un vendeur de substitut, « qui ne voudrait pas s'enlever 5, 10 ans » ?

L'analogie avec l'Internet actuel est patente, où tout le monde peut se faire passer pour n'importe qui, où l'on imagine parfois les pires individus derrière les identités et avatars les plus anodins et innocents. Les substituts sont, comme les « i-cons » de *Gamer*, la littéralisation SF des avatars actuels, où l'on critique autant l'état de fait actuel (les gens restant enfermés chez eux scotchés devant leur écran d'ordinateur, immergés dans les mondes meilleurs virtuels) que le chemin que pourrait effectivement emprunter la société si les technologies transhumanistes voient bien le jour. En projetant leurs consciences dans ces alter-egos idéaux que sont les substituts, *Surrogates* explicite ainsi ce qui était déjà latent dans les films précédemment abordés, la littéralisation par la SF de ce double fantasmatique (souvent surhumains et 'divins', parfois monstrueux) qui ne demande qu'à s'extérioriser et qui est si souvent associé à la technologie, soit que celle-ci puisse seule aider l'individu à

enfin se sublimer, soit qu'elle relève de pulsions, fantasmes et angoisses plus ou moins enfouis<sup>48</sup>.

Seul le héros, Greer, opère un substitut lui ressemblant de très près, présentant une version plus rajeunie et fringante de lui-même mais sans que les choses aillent trop loin dans son cas. Comme lui dit interloquée Peters lorsqu'elle le découvre sous son vrai jour, « Wouah, tu ressembles beaucoup à ton synthé ». Le substitut de Greer a en effet été détruit à la fin du premier acte, et Greer doit poursuivre l'enquête avec son propre corps, ne se souvenant même plus depuis combien de temps il n'est pas physiquement sorti à l'extérieur. Mais dès le tout début il manifeste déjà des doutes et une critique latente de cette technologie, faisant remarquer à sa femme que cela fait longtemps qu'ils n'ont pas passé de temps ensemble, « en vrai ». Sans être le technophobe que sont Spooner ou Gibson (cf. 6.1), Greer ressent un malaise lancinant vis-à-vis des substituts, principalement parce que cette technologie le sépare de sa femme. La destruction de son substitut s'avère donc être l'opportunité pour lui de redécouvrir la véritable existence. Comme son personnage le dit dans le livre d'origine :

Je n'en veux tout simplement plus. Tu sais, quand les substituts sont apparus, ça avait l'air d'être une bonne chose – plus peur de ne jamais rentrer à la maison. Quel flic ne voudrait pas d'un boulot plus sûr et de plus de sécurité pour sa famille ? Mais aujourd'hui ce n'est plus une affaire de sécurité mais de style de vie. [...] A quel moment est-ce qu'on arrête d'être soi ? (2006, 111).

A nouveau la pente glissante est soulignée, l'impossibilité de faire en sorte que la technologie ne soit utilisée qu'à bon escient pour soigner les gens (les handicapés) ou protéger les policiers ou pompiers. La fatalité avec laquelle les gens tomberont dans le même « technological fix » que dans *The Stepford Wives*, où les relations humaines sont censées être améliorées par la technologie mais sont au contraire étouffées par elle, est aussi soulignée dans le film.

Une fois retrouvé son corps, Greer reprend l'enquête, de plus en plus aliéné d'un monde occupé par les substituts. Lorsqu'il sort de l'hôpital et commence à marcher dans la rue, il doit

---

<sup>48</sup> Comme le dit le réalisateur, Jonathan Mostow : « Chaque heure que vous passez sur Internet, vos emails ou autres, est une heure que vous ne passez pas avec votre famille, vos amis ou à interagir avec d'autres personnes. [...] Et aujourd'hui nous sommes connectés les uns aux autres d'une façon inédite dans l'histoire, et pourtant on pourrait dire aussi que nous sommes plus isolés que jamais, parce que nous n'interagissons plus les uns avec les autres, on fait tout à distance via la technologie, que ce soit les emails ou Facebook ou Twitter ou toutes ces technologies qui occupent une part de plus en plus importante de nos vies. (*commentaires audio*)

faire face aux substituts qui croisent son chemin, la foule pressée se précipitant dans toutes les directions, impassible, Greer un humain fragile perdu parmi des robots anonymes, quelques-uns le dévisageant. Plusieurs personnages remarqueront de même leur surprise/dégoût de voir Greer 'en chair et en os', et si nous ne sommes pas tout à fait dans la fascination et l'horreur provoqués par le Sauvage et sa mère dans *Brave New World*, on tend à s'en rapprocher, et il n'est pas difficile d'imaginer ce monde arriver à de pareils sentiments en temps et en heure. Le bruit d'une voiture qui passe en klaxonnant fait sursauter Greer, comme si toutes les technologies urbaines, tout le train de vie quotidien d'une grande ville lui était devenu étranger. Greer a perdu l'habitude d'évoluer dans la métropole sans médiation technologique, et il est soudainement confronté à la réalité froide, hyperactive et inhumaine du Boston technologique du futur.

Le contraste est frappant avec la scène symétrique du premier acte, lorsque l'on voit Greer assis dans le métro, rentrant chez lui (cf. images pp. 664-665). Le compartiment est parfaitement silencieux, personne ne parle. Les gens restent assis, immobiles, les yeux vitreux, leurs opérateurs manifestement occupés à autre chose, laissant là leurs mannequins en attendant que le trajet soit terminé. Un plan nous montre un couple figé, lui est noir (mais a les traits d'un blanc) avec des cheveux et sourcils blonds, elle a des pics métalliques dans la tête et dans le dos, ainsi qu'un collier de cuir et d'anneaux. L'affiche publicitaire derrière enjoint à « Télécharger votre plaisir », imprimé sur les abdominaux d'un homme athlétique que l'on n'aperçoit à peine mais que l'on n'a pas de mal à imaginer. L'aspect fantasque et carnavalesque de ces individus, le côté plus ou moins marginal ou subversif que leur confèrent leurs vêtements sonne faux, démenti par leur inhumaine immobilité, leur regard vitreux et leur inquiétant silence. Si tout le monde peut adopter le corps qu'il veut et s'habiller comme il l'entend, où est la subversion ? Comme l'écrit Baudrillard de la simulation postmoderne, le système met en avant comme ici « le nihilisme de la neutralisation. Le système est nihiliste lui aussi, en ce sens qu'il a puissance de reverser tout, y compris ce qui le nie, dans l'indifférence », et c'est bien ce que sont ces robots engagés dans le rituel du métro-boulot-dodo, indifférents (234). C'est l'indifférence que manifestent ces individus dans leur différence qui n'en est pas une, leurs simulations d'humanité et de personnalité, leur simulation du plaisir et de l'hédonisme. Ce couple n'est pas différent des hommes d'affaires ou avocats que l'on aperçoit au plan suivant, en costume et pareillement immobile. Ou encore de la jeune femme que l'on voit ensuite, immobile et regardant droit devant elle tandis qu'elle se tient droit debout dans une station de recharge électrique express, comme on pourrait

profiter d'une prise à bord d'un train pour recharger son téléphone. Greer est assis parmi ces gens, parfaitement serein, le seul à ne pas regarder dans le vide mais tout à fait à l'aise dans cet environnement, un robot parmi les robots qui consulte sa montre, tandis que le plan suivant nous le montre à côté d'une nouvelle affiche publicitaire, une femme embrassant le torse nu d'un homme : « Plug in and Live ».

Lorsque Peters emmène Greer dans une boutique pour tenter de le convaincre d'acheter un nouveau substitut, il se retrouve dans le corps d'une machine ressemblant étrangement à la poupée Ken, tandis que trônent dans le magasin des mannequins/substituts. Nous ne sommes à nouveau pas sûrs de pouvoir bien faire la différence tant les substituts ressemblent à des mannequins animés tandis que la caméra s'attarde sur ces mannequins, symboles des canons de beauté traditionnels. La musique extra-diégétique se fait presque inquiétante lorsque la caméra s'attarde sur ces êtres figés dans lesquels on invite désormais les humains à se projeter littéralement. Un plan en particulier nous montre Greer au premier plan, allongé sur la « stim chair », tandis qu'on peut voir à l'arrière-plan le substitut qui s'active soudainement, la conscience de Greer étant mystérieusement passée d'un corps à l'autre. La boîte redressée presque à la verticale contenant le substitut ressemble beaucoup à un cercueil, accentuant l'effet de malaise provoquée par le magasin et l'idée que les humains téléchargés sont comme des morts-vivants, des « zombies cybernétiques » tels les Borgs, à l'intérieur de leurs substituts, comme les deux mannequins-substituts qu'on peut encore voir au second plan, au même niveau que Peters (et qui sont interprétés par de véritables acteurs ; *Commentaires*).

Une pancarte, visible dans le même plan à la droite du 'cercueil', arbore un grand « YOU » en son milieu, la partie supérieure étant occupée par « what have » et la partie inférieure par « are missing ? », semblant poser dans le même temps la question de la possession (« et vous, qu'est-ce que vous avez ? ») et surtout la question d'une identité manquante (« you are missing ? »). On pourra mieux observer encore le panneau au plan suivant, lorsque l'on voit 'Ken' sortir de son cercueil sous un angle plus rapproché. On aperçoit enfin à l'arrière-plan, au dessus du 'cercueil', un visage de néon, imitant un smiley souriant mais plus grimaçant et inquiétant qu'amusant. Lorsque Greer dit qu'il se sent « insensible » (« numb ») dans la machine, le vendeur lui répond que c'est parce qu'il s'agit d'un « modèle d'entrée de gamme », équipé uniquement de la vue et l'ouïe : « les autres sens sont en supplément ». Pourtant une série de plans ponctuent le discours du vendeur et nous montre Greer allongé, l'air troublé et mal à l'aise, son visage travaillé par des tics, et il ne tarde pas à retirer le

casque et sortir du magasin. Il ne peut plus rentrer dans un substitut, ressent la fausseté de la simulation et s'enfuit, désormais insensible au charme technologique, conscient de l'insensibilité et de la stupeur émotionnelle que produisent les substituts sur leur propriétaire<sup>49</sup>.

L'horreur attenante aux substituts atteindra son paroxysme lorsque Tom, frappant un substitut qui flirte avec sa femme, finit par lui arracher sa peau synthétique, découvrant le squelette métallique ricanant qui se cache en dessous. Une version plus ludique de la scène sera donnée plus tard, toujours en relation avec Maggie, lorsque celle-ci, qui travaille dans un salon de beauté, effectue non plus un « face-lift » (un lifting) comme aujourd'hui mais un « face-off », retirant le visage de sa cliente et dévoilant, en même temps que l'horrible visage tapi derrière, comme la vérité profonde de ces êtres synthétiques (cf. p. 668)<sup>50</sup>. Le film se rapproche ainsi des productions des années soixante-dix mettant en scène des androïdes, qui illustraient typiquement leur caractère démoniaque en dévoilant lors d'une scène horrifique leur 'vrai visage', stratagème qui atteint son paroxysme avec *Terminator* (1984) et son squelette métallique ricanneur, version technologique de la Mort<sup>51</sup>. Plutôt que de fuir la mort de son propre fils par le biais de la technologie comme Canter ou Maggie, Greer échappe donc à son double technologique pour faire finalement face à son traumatisme (comme le faisait déjà Banner/Hulk), tandis que le Dr. Canter, qui lui aussi a perdu son fils, vit dans un substitut enfant qui semble comme ramener grotesquement à la vie son fils décédé, nouvelle illustration de ce refus malsain de la mort.

Le rêve attendant aux substituts est encouragé par la multinationale à l'origine de l'invention, *Virtual Self Industries* (VSI, également identifiée comme « VSI Technologies »), « une des plus grandes entreprises dans le monde », 'personnage' que le film développe par rapport au

---

<sup>49</sup> Greer est pour le réalisateur du film, Jonathan Mostow, en quelque sorte l'emblème de l'individu (post-)moderne, et *Surrogates* sert à isoler, à mettre en scène et en évidence l'existence et la nature précise de son malaise : « Je pense que cela touche à quelque chose qui se vérifie pour nous tous. Je pense que nous entretenons tous une vague angoisse vis-à-vis du rôle de la technologie dans nos vies [...]. Nous comprenons qu'à un certain niveau elle nous coûte quelque chose mais nous n'arrivons même pas à nous formuler à nous-mêmes ce qu'est ce coût. Et je pense que c'est vraiment le thème du film, c'est-à-dire le prix que nous payons à nous immerger dans la technologie, et comment retenir son humanité dans un monde de plus en plus technologique » (*Commentaires*)

<sup>50</sup> Nous voyons à nouveau ici le fonctionnement linguistique de la SF qui prend des expressions idiomatiques et les littéralise (« dévoiler son vrai visage »), les modifie légèrement ou les détourne, comme on pourrait le faire dans le surréalisme ou l'absurde, participant de la distanciation et dissonance centrale au genre. L'idée d'instituts de beauté pour androïdes/substituts participent de la même idée et contribue à satiriser un peu plus l'obsession des humains du futur et du présent pour la beauté conventionnelle.

<sup>51</sup> On peut comparer cette image à la Mort qui s'anime et descend de son piédestal dans la cathédrale de la *Metropolis* (version longue).

roman et stigmatise encore un peu plus. Les cadres de l'entreprise, clairement plus intéressés par l'image de la compagnie que par la vérité et la sécurité du public, assurent les deux inspecteurs que les opérateurs ne risquent rien à opérer un substitut puisque quels que soient les dangers physiques auxquels sont exposées les machines « les systèmes de sécurité se mettent toujours en place. Je vous assure que les produits VSI répondent aux critères de sécurité les plus stricts de l'industrie », ce que le spectateur sait déjà être faux. Il s'avèrera par la suite que VSI, en collusion avec le Pentagone et les autorités, est à l'origine de l'arme qui menace rien moins que l'humanité toute entière et cherche à étouffer l'affaire.

Lorsque Greer et Peters entrent dans le hall du siège de l'entreprise, ils sont accueillis par de nombreux écrans géants sur lesquels sont diffusés en boucle les différents spots publicitaires de la compagnie, dont son principal slogan. Ces publicités reprennent en partie les vraies publicités inventées par Venditti et ses collaborateurs dans le paratexte du livre, présentant des images utopiques d'individus magnifiques et de couples heureux, accompagnés de slogans adaptés aux différents types de consommateurs ciblés. Le livre et le film proposent ainsi pour le couple le slogan moralement ambigu « Share yourself », tandis que le livre propose aussi les images pleine-page d'un homme athlétique et le slogan « Improve Yourself », amélioration purement physique et matérialiste, nouvelle caricature (après celle des Borgs, et qui est aussi celle des transhumanistes) de la perfectibilité morale traditionnelle. Nous y voyons aussi un sportif escaladant une falaise escarpée et le slogan « Dare Yourself », dont l'écho dans le film est l'image du *skydiving* dans le générique ; une jolie femme se regardant dans la glace pour un « Enjoy Yourself », signifiant la nouvelle liberté physique et morale dont bénéficie tout un chacun (trompe-t-on toujours son conjoint si c'est via un substitut ?) ; ou encore une *working woman* et un « Present Yourself », pointant la possibilité pour les candidats à l'embauche d'améliorer ou de changer complètement leur apparence physique. La publicité promet donc de « rendre votre vie plus sûre et meilleure... », enjoignant au futur client de « se préparer à vivre votre vie sans aucun risque ou danger », « sans limites, et devenez qui vous voulez, depuis le confort et la sécurité de votre maison ». Le film sous-entend ainsi que sans risques, dangers et limites, la vie n'est plus qu'un travestissement. Grâce au génie technologique extrait de sa lampe par VSI, les gens peuvent tout désormais : « Tout ce dont vous rêvez, vous pouvez le réaliser ».

Le pire est lorsque Tom et sa femme aperçoivent une des publicités utopistes de VSI à la télévision, celle-ci vantant les mérites de la nouvelle ligne de substituts pour les enfants :

« Imaginez un monde où les enfants sont toujours en sécurité. Un monde où chaque enfant et parent est en sûreté. Faites de chaque enfance une enfance heureuse. Les substituts pour enfants. Une exclusivité VSI ». Leur enfant est mort dans un accident de voiture, et l'implication est qu'il aurait pu être sauvé s'il avait opéré un substitut. Ce que propose *VSI Technologies*, à l'image de la société de Castle dans *Gamer* et ses publicités géantes omniprésentes (« travailler à améliorer le monde ») ou à l'image des publicités omniprésentes et si comiquement amORALES de *RoboCop*, ou même des publicités pour les « colonies extra-planétaires » de *Blade Runner*, c'est bien de « rendre votre vie plus sûre et meilleure », de proposer au final « La vie. En mieux », le principal et omniprésent slogan utopiste de la compagnie. Nous avons vu également que *The Stepford Wives* s'ouvrait par un condensé de l'imagerie publicitaire hypocrite des années cinquante, utilisant cette fois le passé plutôt que l'avenir comme miroir du monde zéro.

Ce faisant ces films, ainsi que partiellement *I, Robot* (les écrans géants vantant les mérites des Nestor 5) soulignent la nature utopique de la publicité, qui nous propose, pour citer Richard K. Simon parlant du monde typique de l'imaginaire de la publicité, « une fiction de gens superbes qui vivent pour leur propre plaisir dans une société juste et heureuse. La pauvreté, la souffrance et la haine n'y existent pas, et bien que peu de gens travaillent il y a plus de biens et de services qu'il n'en faut pour rendre tout le monde heureux » (77)<sup>52</sup>. C'est une manière commode pour ces films de dénoncer l'hypocrisie techno-capitaliste qui règne dans leurs sociétés spéculaires, mais une façon également de souligner l'omniprésence d'une certaine forme d'utopisme mercantile dans le monde zéro et d'associer l'utopisme à un dangereux mensonge, destiné à corrompre subrepticement l'idéal démocratique et surtout l'intégrité morale de la société (la publicité ment mais surtout corrompt). Les promesses utopiques de la technologie, comme celles de la publicité, semblent donc condamnées à ne consister qu'en un marché de dupe propagandiste et une nouvelle Tentation destinée à perdre l'humanité, dans un matérialisme technologique décadent comme ici, ou de façon plus caricaturale dans les griffes d'un CEO et d'une oligarchie aux sombres projets comme dans *Gamer*. C'est ici que

---

<sup>52</sup> Simon, dans son chapitre « Advertising and Utopia », compare l'imaginaire de la publicité non seulement à l'utopie mais aussi au mythe de l'Age d'Or, où « les gens vivent pour le plaisir », tandis que les habitants d'Utopia vivent dans une société juste où n'existent plus ni crime, ni pauvreté, ni injustice (78). Comme l'écrit Simon, « Dans les contes de l'âge d'or les gens font ce qu'ils veulent faire ; dans l'utopie ils font ce qu'ils doivent faire ; dans le conte publicitaire vouloir et devoir sont exactement la même chose » (79). Nous avons alors un bon exemple, comme le souligne encore Simon, de la réconciliation entre l'utopie (parfois vécue comme subversive comme on l'a vu) et l'« idéologie » dominante (78).



*Surrogates*, tout comme *The Stepford Wives*, se rapproche le plus de l'anti-utopisme, c'est-à-dire la dénonciation de l'utopie et de l'utopisme en tant que tel et sous toutes leurs formes.

c). Les néo-Luddites et la « condition humaine »

Le film se rapproche aussi de l'anti-utopisme dans sa mise en scène d'un contre-exemple à l'utopie technologique qu'est Boston, proposant une communauté organisée et un modèle social de type pastoral qui font office de contre-exemple aux technologies de la communication virtuelle. Le film met ainsi en scène un des tropes fréquents du corpus, celui d'une résistance anti-machines et technophobe, transmettant un message d'espoir au milieu de la noirceur du futur.

Si Greer est le personnage principal du film, un autre acteur important de l'intrigue est le « Prophète », le leader des Luddites du futur. Suite aux émeutes de 2039, développées dans *Flesh & Bone* et rapidement aperçues dans le générique, le gouvernement fédéral a en effet décidé d'attribuer aux contestataires de la nouvelle technologie des « réserves » où ceux-ci pourraient vivre à leur guise, dispersées dans le pays et même présentes en plein cœur des métropoles américaines. Ayant passé un « Traité » avec les humains, les posthumains du futur sont interdits de séjour dans ces réserves, où règne une loi et un système économique radicalement différents du reste du pays. Si le film propose un message presque anti-utopique, c'est dans la représentation de cette réserve que *Surrogates* se rapproche de l'idéal hétérotopique (c'est-à-dire très simplement, pour reprendre les termes de Foucault, « un espace autre », alternative spéculaire (voire eutopique) à l'ordre établi où l'on peut enfin changer de comportement, « se (re-)lâcher ») (Foucault, 1984 ; cf. aussi 7.2).

L'assassin que pourchasse Greer se révèle être l'un de ces résistants, appelés les « Dreads ». Lancé à sa poursuite, Greer échoue dans la réserve de Boston à la fin du premier acte et son substitut est bientôt exécuté et littéralement mis en croix par les habitants de la zone, furieux de l'intrusion de cette « abomination ». Décidé à résoudre l'affaire, Greer y retourne durant le deuxième acte, cette fois sous sa véritable apparence humaine, seule manière pour lui d'être accepté à l'intérieur (cf. pp. 666-668). A l'entrée, Greer peut voir un panneau indiquant « HUMANS ONLY », puis « NO MACHINES ALLOWED », sur lequel la caméra fait un gros plan. Si cette interdiction semble concerner les substituts, la nature du monde qui nous est révélé par la caméra une fois à l'intérieur nous laisse à penser que l'interdiction est peut-être bien plus générale et vise tout type de machine. Le mode de vie de ces Luddites

s'approche en effet d'une société pastorale, faisant penser notamment aux communautés Amish, et plus généralement aux communautés utopistes du XIXe siècle, ce que semble confirmer Mostow lorsqu'il y décrit la vie comme une « vie communale » (« communal life », *Commentaires*) (cf. pp. 667-668).

Aucune voiture ne semble ainsi exister dans la réserve, et seul un chariot tiré par un cheval apparaît à l'écran. Greer y voit également les habitants, hommes et femmes, âgés ou jeunes, travailler gaiement dans un jardin commun, avant d'assister au jeu innocent des enfants de la réserve, les premiers enfants mis en scène par le film<sup>53</sup>. Aucune autre technologie n'est montrée par la caméra, et à peine une station radio, utilisée par le Prophète pour s'adresser aux habitants de l'enclave, est-elle montrée lors d'une scène ultérieure. Le plan montrant les enfants laisse certes apercevoir des panneaux solaires sur le toit d'un immeuble, signifiant l'écologisme et les *soft technologies* utilisées par la communauté. La réserve est ainsi décrite comme un havre de paix rustique et humain, une enclave hétérotopique pastorale au beau milieu de la société hyper-technologique du futur. C'est également en son sein que l'on y rencontre la seule itération de la religion par le film, le Prophète y délivrant un sermon à l'occasion de funérailles, sermon diffusé en voix-off tandis que Greer visite l'eutopie pastorale, commentaire sur les images de bonheurs humains auxquels assistent Greer, comme des gens travaillant gaiement dans les jardins et des enfants jouant au base-ball, parmi les arbres, la verdure et les rires :

La mort est venue à Miles Strickland, tout comme la mort vient à tous les hommes. Mais pour Miles, ce n'est pas la fin. C'est un nouveau commencement. Quand vous sacrifiez vos désirs pour une cause supérieure, un bien supérieur, vous ne mourrez jamais. Vous ne disparaîsez jamais. Voilà ce que ça veut dire que d'être humain. Il n'y a pas d'alternatives. Vous pouvez tenter de vous dérober en vivant à travers une marionnette, une machine. Mais au plus profond de vous-même, vous savez que votre vie est un mensonge. Ici en ces murs, nous connaissons la vérité. Nous sacrifions de nombreux plaisirs et comforts modernes afin de nous sentir réellement connectés. Pas connectés à des machines, mais les uns envers les autres. Telle est la condition humaine. Voilà ce qui donne à la vie son sens.

---

<sup>53</sup> Le seul enfant mis en scène dans le Boston technologique est l'un des substituts du Dr. Canter, nouvelle illustration du caractère malsain de cette technologie puisque son fils a été tué au début du film et qu'il vit ainsi par son entremise. Canter mentionne le fait qu'il s'agit d'un nouveau modèle, et le *graphic novel* précise que les substituts commencent à être vendus aux enfants, étape de plus dans l'horreur technologique.

Le Prophète y reconnaît implicitement que sa communauté a laissé derrière elle bien plus que les substituts, et que c'est bien une grande partie de la technologie moderne que les Dreads refusent d'utiliser, à l'image des Amish. Sa référence au double sens de la connexion est un leitmotiv du film et du personnage, depuis les premières paroles du générique jusqu'aux affiches du Prophète à l'entrée de la réserve, enjoignant aux gens de se « déconnecter » (« Unplug yourself ») afin de mieux se reconnecter. Le prophète, comme il est d'usage dans le cinéma de science-fiction ainsi que nous avons commencé de le voir, cherche à son tour à définir explicitement la notion d'humanité, soulignant le caractère mortel des hommes et la nécessité du fait. Ce faisant il rejoint la morale de *Bicentennial Man* comme nous l'avons vu, puisque l'ultime étape permettant à Andrew d'être reconnu humain était précisément de devenir mortel et de mourir. Un être physiquement trop parfait et libéré de la mort, nous disent ces films, n'est plus assimilable à l'humanité et a dû sacrifier une part essentielle de ce qui fait la « condition humaine », cette condition même qui donne « à la vie son sens » parce qu'être humain c'est être mortel, et que pour devenir immortel, ces êtres ont dû sacrifier à la technologie une part essentielle de leur être, privilégiant l'individu sur la communauté.

Le Prophète insiste enfin sur le sens du sacrifice, nouvelle façon de souligner la solidarité des êtres humains les uns envers les autres, à l'opposé de posthumains robotiques qui ne pensent plus qu'à s'adonner au plaisir, cèdent à la corruption (Stone, supérieur de Greer, acheté par VSI et instigateur du meurtre du début) ou ne pensent qu'aux profits (VSI). Mais le Prophète et les Luddites de *Surrogates* soulignent aussi l'omniprésence des mouvements contestataires et au moins partiellement technophobes au sein du corpus. A chaque fois que les films proposent des sociétés futuristes minées par la technologie, une organisation secrète émerge et intervient, cherchant à éveiller les consciences face à la menace. Cette résistance luddite ne se contente pas de lutter contre la technologie mais propose le plus souvent son propre contre-modèle social. *Surrogates* offre au spectateur la « réserve » et son idéal pastoral, mais est aussi dirigée par un Afro-américain, le Prophète, dont le caractère alternatif est signifié par son apparence physique : sa longue chemise, son collier, et surtout ses dreadlocks, à l'origine du nom donné aux « Dreads » (même si dans le film, au contraire du livre, le Prophète est le seul à en porter ; Venditti, 2009, 75). Une telle représentation rappelle les « Humanz » de *Gamer*, dont le leader était aussi un Afro-américain, interprété qui plus est par un rappeur (Ludacris), renforçant l'identification du personnage à la contre-culture moderne et à la subversion. Ses deux subordonnés (les seuls résistants visibles à l'écran) étaient un Asiatique et une femme blanche, suggérant une résistance composée principalement des « minorités »,

les contrastant ainsi avec Castle, Simon, ou l'opérateur monstrueux d'Angie. C'est un autre rappeur noir qui interprète le leader des « LoTeks » de *Johnny Mnemonic* (Ice Cube), qui comme les Humanz piratent les émissions télévisées pour diffuser leurs messages subversifs de critique des institutions. La différence avec les Dreads est que les LoTeks et les Humanz ne rejettent pas la technologie et ne défendent pas l'idéal pastoral ; les LoTeks, fidèles à la vision pro-*hacker* et neuromantique des cyberpunks, proposent plutôt de détourner la technologie et d'en faire un usage 'communautaire' original et subversif, de retourner leurs armes contre les multinationales et l'*establishment* (cf. 3.3). Nous verrons que c'est en substance ce que propose la trilogie *Matrix*, où le leader symbolique est à nouveau un Afro-Américain, Morpheus, capable lui aussi de prendre des accents et d'adopter une rhétorique mystique que ne renierait pas le Prophète. Les LoTeks, les Humanz et les résistants des *Matrix* proposent donc tous de détourner la technologie à leur profit, quand les Dreads semblent (mais on voit que le film suggère plus qu'il ne dit franchement) rejeter la technologie moderne plus généralement.

Nous avons de même au précédent chapitre que le thème du Messie technologique revenait beaucoup dans les films du corpus. Au-delà, la religion elle-même revient sans cesse, rappel à l'ordre et critique de l'utopisme technologique. Comme nous l'avons vu, *Surrogates* s'ouvre par un extrait d'une prédication du Prophète rappelant que Dieu a conçu l'homme d'une certaine façon et « n'a jamais voulu que nous fassions l'expérience du monde à travers une machine ». Mais la religion à laquelle appartient le prophète est difficile à identifier, la rhétorique chrétienne n'étant jamais employée par lui et aucun service identifiable n'étant montré à l'écran<sup>54</sup>. Lorsque le Prophète, toujours habillé en civil, prononce l'oraison funèbre de Miles Strickland, le corps de celui-ci repose sur un bûcher, avant d'être incinéré à l'aide de torches. Lorsque Greer revient dans la réserve après la mésaventure de son substitut exécuté par les Dreads, il retrouve le robot crucifié, à côté duquel sont peints les mots « die robo pig » [sic] (cf. image p. 666). Un gros plan nous montre le visage de Greer levant la tête vers le corps de l'androïde, puis le plan suivant nous montre en contre-champ et en plan rapproché l'androïde inerte, semblant comme regarder fixement Greer, l'accusant peut-être, le renvoyant à son passé technologique, symboliquement exécuté. La scène est ambiguë puisqu'elle établit un parallèle entre le Christ et le substitut, mais peut amener aussi à assimiler l'original, Greer lui-même, au Christ, nous renvoyant au trope du Messie, rôle partiellement validé par le

---

<sup>54</sup> Même si *Flesh & Bone* explicite le caractère chrétien de l'« Eglise du Prophète » (cf. 61-64).

dénouement du film puisque, si Greer ne se sacrifie pas, il délivre pourtant l'humanité de ses chaînes technologiques.

Si l'imagerie chrétienne surgit soudainement à l'occasion de cette scène, les *Dreads* ne sont pas moins les auteurs de la crucifixion de l'androïde de Greer, semblant alors assimilés aux persécuteurs du Christ et à des tortionnaires. Et les Luddites sont bien également la cible du film, principalement lorsqu'ils empêchent Greer sous sa forme robotique d'appréhender le meurtrier qu'il poursuit, apparaissant alors comme des fundamentalistes qui tirent avant de parler. De même, lorsque le Prophète se révèle être un criminel et un assassin, puis surtout est dévoilé comme étant lui-même un substitut, la naïveté et la duperie dont sont victimes les *Dreads* apparaît au grand jour. Si le film leur donne clairement raison sur le fond, il stigmatise explicitement leur propre aveuglement et la facilité avec laquelle ils peuvent être manipulés par un leader/prédicateur suffisamment populiste. Là encore le film s'éloigne des autres groupuscules mis en scène dans le corpus, tous dirigés par des leaders valeureux et altruistes.

- *The Machine Stops*

Si *Surrogates* identifie clairement l'armée et VSI comme coupables en première instance, le fond du problème pour le film réside donc dans la faiblesse humaine face aux tentations offertes par la technologie. Et puisque les individus sont incapables pour la plupart de résister à ces tentations, la solution passe par le mode de vie proposé par la réserve, un retour à des valeurs pastorales et humanistes où non seulement les technologies postmodernes de la virtualisation de l'homme n'ont plus cours, mais où toutes les technologies inventées depuis le début de la Révolution Industrielle sont à peu près proscrites.

A la toute fin du film, après avoir réussi à sauver la vie de la majeure partie de l'humanité, Greer est confronté à un dilemme, symbole du 'dilemme technologique' dont nous parlons. Ayant réussi à déjouer le plan de Canter qui comptait assassiner à distance tous les utilisateurs de substituts dans le monde via leurs machines, c'est-à-dire la plus grande part de l'humanité, Greer est face à un écran d'ordinateur et a quelques secondes pour faire un choix : les humains étant sauvés quoi qu'il arrive, va-t-il également choisir d'éviter la mise hors service de leurs substituts ? Il doit ainsi choisir d'appuyer sur deux touches différentes : « Y » comme « Yes » pour accepter de sauver les androïdes de la destruction, ou « N » comme « No » pour provoquer leur destruction, sachant que leurs opérateurs n'encourent aucun risque. Hésitant plusieurs secondes, Greer finit par appuyer sur le « N », provoquant une sorte de fin du

monde. La caméra nous montre juste après les millions de substituts marchant dans les rues des métropoles américaines qui s'effondrent soudainement, comme subitement débranchés du secteur ou à cours de batterie (scène qui rappelle la mort de plusieurs des résistants de *Matrix*, débranchés à distance par le traître Cypher, ainsi que les débranchements subits des avatars du film éponyme). Les voitures conduites par eux s'arrêtent au beau milieu de la rue, toutes les activités cessent soudainement. Greer, sorti dans la rue observer les conséquences de son geste, est le seul être encore debout, entouré par le silence total, seulement entrecoupé par le croassement d'un corbeau, scène post-apocalyptique par excellence.

On apprend quelques plans plus tard que le même phénomène s'est reproduit dans le monde entier, « Paris, Londres, Pékin » rapportant les mêmes scènes. Les ultimes plans du film montrent les humains, terrés chez eux depuis parfois des années, commencer à sortir dans la rue, l'air hébété, contemplant les substituts jonchant le sol, s'observant mutuellement, interloqués quant à ce qui vient de se produire, ébahis de se retrouver dehors face à de vrais êtres humains. Comme le dit le présentateur du journal télévisé en voix-off sur ces images, « Toujours aucune information quand ou même si les substituts vont être réactivés. Il semble, pour le moment en tout cas, que nous soyons livrés à nous-mêmes », ce sur quoi survient le fondu au noir. C'est donc sur une note d'espoir que se clôt le film, d'autant que Greer rentrant chez lui retrouve son épouse et la serre dans ses bras pour la première fois depuis des années<sup>55</sup>. L'humanité a une chance de revenir en arrière et refuser définitivement les substituts, le point d'interrogation final concernant autant le futur de 2054 que le présent du spectateur (le « unplug from your chairs » du début).

Il est intéressant de comparer cette fin à celle que propose *The Day the Earth Stood Still* (2008). L'humanité y est confrontée à un extraterrestre venu détruire l'humanité, coupable aux yeux des autres espèces intelligentes peuplant la Galaxie de détruire son précieux environnement naturel. Réalisant durant le dernier acte que « l'humanité a une autre face » plus généreuse et positive, Klaatu décide de sauver les humains. Mais ce sauvetage « se ferait contre un grand sacrifice. Pour vous et votre façon de vivre », ce à quoi l'héroïne l'assure que les hommes « peuvent changer, vous le savez maintenant ». Le sauvetage effectué et les nano-insectes désactivés, les derniers plans du film nous révèlent un monde où plus aucune technologie ne fonctionne.

---

<sup>55</sup> *Happy ending* inévitable dans ce type de production ; le *comics* imaginait Greer rentrer chez lui et trouver sa femme morte, s'étant suicidée en ayant avalé trop de cachets, incapable de faire face à une vie sans substitut.

Un rapide montage nous montre les écrans des ordinateurs d'une base militaire où se trouve la Secrétaire à la Défense s'éteignant les uns après les autres ; les lumières des façades d'une mégapole asiatique s'éteindre de même ; l'éclairage du *Golden Gate Bridge* disparaître ; les antennes d'un radio-télescope, quelque part dans un désert, s'arrêter de bouger. Même les véhicules sont affectés par la panne mondiale : les voitures du *Golden Gate* sont de même immobilisées, tout comme le trafic à Londres, le plan nous montrant les gens sortis de leur voiture, abasourdis, se demandant ce qui se passe, se regardant les uns les autres, privés de leurs machines. Un autre plan nous montre un port, totalement inactif, dans lequel sont immobilisés des tankers ; le train à grande vitesse japonais s'arrête de lui-même petit à petit, avant de s'immobiliser paisiblement sur la voie ; les derricks d'une exploitation pétrolière s'arrêtent eux aussi soudainement de fonctionner (toujours la référence au pétrole), tandis que l'on aperçoit les ouvriers d'une usine d'assemblage de voiture quitter leur usine, les machines et la chaîne immobiles ; un couple observe le *Sydney Harbour Bridge* au soleil couchant, aucune machine ne passant sur l'eau ou sur le pont, alors que l'on voit et entend des oiseaux passer au loin (un chant plus mélodique que celui des corbeaux) ; même la montre de la Secrétaire à la Défense a cessé de fonctionner, avant que celle-ci et les soldats présents ne se dirigent vers les fenêtres et ne contemplent les avions de l'*US Air Force* cloués au sol, immobiles eux aussi. On comprend donc en quoi consistait le prix à payer mentionné par Klaatu – toutes les technologies de la planète, même les plus primitives (toutes celles ne pouvant se passer d'électricité ?) se sont arrêtées au même moment, donnant en guise de conclusion la justification du titre du film, *The Day the Earth Stood Still*<sup>56</sup>. Apocalypse à sa façon, cette conclusion n'en promet pas moins, peut-être, un nouveau départ, et pose silencieusement la question : l'humanité est-elle vraiment capable de changer ?

L'apocalypse décrite par *The Day* est donc essentiellement la même que celle de *Surrogates*, et les deux films se concluent par la même morale et la même question : incapables de s'auto-discipliner, les hommes tels des enfants doivent être privés de leurs technologies s'ils ne veulent pas détruire la planète, la civilisation, leur humanité et leur existence même. Mais

---

<sup>56</sup> Là encore le trope n'est pas nouveau, et l'on peut notamment penser au *Ravages* de René Barjavel (1941), si ce n'est que dans le roman l'électricité cessait de fonctionner et abandonnait l'humanité du futur dès le début du roman, les survivants cherchant alors à rejoindre la campagne et son mode de vie rustique, seule issue désormais. Le roman est publié au même moment que la sortie du film français *Croisières sidérales*, dans lequel un couple d'astronautes, après avoir découvert un nouvel Age d'Or pastoral sur Vénus, décident une fois revenus à Paris d'aller s'installer à la campagne, où sont les vraies valeurs. Les deux œuvres sont produites sous la France Vichiste, mais elles expriment un fantasme de retour à un âge pré-technologique structurel en SF, comme le rappellent *Surrogates* and *The Day*, que nous développerons au chapitre 8. On peut penser également ici au premier *The Day the Earth Stood Still* (1951), destiné quant à lui à condamner et prévenir des dangers de l'énergie nucléaire.

sont-ils capables de changer ? Si les substituts peuvent être réactivés, ou si d'autres peuvent être fabriqués, vont-ils retomber dans leurs anciennes erreurs ? Si la technologie peut à nouveau fonctionner, vont-ils à nouveau détruire l'environnement et eux-mêmes dans la foulée ? Le message de ces deux productions peut donc autant être compris comme un appel à abandonner la technologie et les machines que comme l'injonction à plus de responsabilités vis-à-vis de leur utilisation : prouvez-nous que vous êtes capables d'être plus responsables sans que l'on en arrive à confisquer vos jouets, ou que l'on en arrive à la fin du monde.

Klaatu le dit même lui-même explicitement à la fin de l'acte deux : « Votre problème n'est pas la technologie. Le problème c'est vous. Vous n'avez pas la volonté de changer ». Ce à quoi un scientifique, prix Nobel de physique, débattant avec lui et cherchant à le convaincre que l'humanité mérite d'avoir une deuxième chance, lui rétorque : « Vous dites que nous sommes au bord de la destruction, et vous avez raison. Mais c'est seulement quand ils sont au bord du précipice que les gens trouvent en eux les ressources pour changer ». Ce débat, typique de celui qui anime fréquemment les personnages des films de science-fiction et du corpus (Spooner et ses différents contradicteurs, Gibson dans *The 6th Day*, les personnages de *Jurassic Park*), mène donc à la question : sommes-nous capables de changer ?, la même question posée à ses spectateurs ultimement par *Surrogates*.

\*\*\*\*\*

Les films étudiés ici mettent donc en scène la robotisation littérale de l'homme, métaphore pour sa robotisation morale et spirituelle. Si les nanotechnologies peuvent effectivement augmenter le corps de l'individu et instaurer son auto-régénération, l'intrusion qu'elles constituent est assimilée à un complot ourdi par la technoscience, en particulier les multinationales et le pouvoir de l'argent (mais aussi d'autres formes de danger comme le terrorisme) pour s'emparer du corps et surtout de l'esprit humain, commodifier les corps et formater les esprits. De même les nanos sont souvent assimilées à une intrusion inacceptable du corps humain dans sa plus parfaite intimité, et sont souvent réinvesties pour 'remettre à jour' le trope fondamental du monstre technologique.

La robotisation moderne passe également souvent par les écrans (les jeux-vidéos et les mondes virtuels étant pointés du doigt), mais aussi par la télévision et plus largement « l'utopisme publicitaire ». Là où nous verrons au chapitre 7 des films mettre en scène la pénétration par les individus des mondes virtuels et leur exploration de leurs 'continents', les films abordés ici imaginent à l'inverse les jeux-vidéos et leurs personnages sortir de l'écran et



envahir le monde zéro. Cette invasion peut se faire sous la forme narrative et symbolique la plus simple, un antagoniste de jeu-vidéo échappant à son environnement virtuel et s'attaquant aux gens ; ou sous la forme d'une transposition au monde zéro du fonctionnement et en quelque sorte des rapports sociaux typiques des mondes virtuels. A chaque fois et comme au chapitre précédent, le corps humain et sa posthumanisation cristallisent les angoisses et les métaphores opérées par ces films : Sid 6.7 est en quelque sorte la somme totale de toutes les technologies les plus effrayantes, un condensé littéral de tous les dangers liés à la technologie, rendu monstrueux tant par les nanos que par son obsession pour la représentation offerte par les écrans, dont il est lui-même le fruit ; les femmes de Stepford ont intégré dans leur corps les technologies domestiques des années cinquante et actuelles, faisant le lien entre les deux époques et leurs utopismes technologiques respectifs ; les exploités de *Gamer* sont devenus des avatars (mort-)vivants, dirigés par les plus fortunés, permettant à ceux-ci d'assouvir sur et par l'entremise de leur corps les vices décadents symbolisés par les jeux-vidéos ; et les substituts de *Surrogates* ont permis aux humains d'intégrer à leur corps leur ordinateur, téléphone portable et les technologies de la communication dans leur ensemble, vivant dans l'(hyper-)réalité comme dans un rêve électronique. Le corps n'est donc pas seulement une métaphore : il cristallise la peur bien réelle de son invasion et de sa transformation posthumaine, comme nous allons le voir au chapitre suivant avec les biotechnologies, et souligne qu'il est bien « la nouvelle Frontière » technologique, une Frontière qui, comme dans *Wall-e*, est souvent synonyme de cimetière et de déchetterie.

Plus généralement ces films investissent le corps de l'humain robotisé d'une variété de significations autres, ayant rapport notamment à la masculinité des protagonistes dans leur rapport aux femmes et à la technologie, et en cela ces films ont élaboré sur le schéma légué par les années soixante-dix ou le premier *Terminator*, où la machine est souvent un épouvantail, un monstre en et par lui-même, et où la seule alternative imaginée est logiquement l'Eden. En cela la technologie n'est pas une simple métaphore mais a parti pris avec le phénomène – la masculinité (post-)moderne passe par la technologie. Quand ils symbolisent le contrôle des « petites gens » par les couches sociales supérieures, la technoscience et plus particulièrement le pouvoir de l'argent et du consumérisme, ces films utilisent de même la technologie en tant que métaphore et métonymie de ces instances, tant elle leur est étroitement associée. Mais comme au chapitre précédent, les films du corpus ne rejettent pas tant la technologie qu'ils ne souhaitent un réinvestissement de celle-ci 'par le bas', par les exploités et victimes de celle-ci. Même les contre-utopies technologiques, qui

elles tendent à dépasser la vision manichéenne pour mettre en scène « l'autoréification des hommes » (Habermas, 2008, 46), ne rejettent pas tant la science et la technologie que le modèle techno-utopiste et transhumaniste typique, rejetant à la fois l'idéal de perfection et le caractère crucial que pourrait revêtir la technologie pour résoudre les problèmes séculaires de l'humanité. La technologie doit rester un instrument et ne pas se muer en un *deus ex machina* (c'est-à-dire autant une technologie divine parce qu'omnipotente et bienfaitrice que l'homme (et pas la femme) transfiguré en dieu par la technologie) qui de toute façon ne ferait que créer plus de problèmes qu'il n'en solutionne, rabaissant surtout l'homme en-dessous de la machine et tuant à petits feux les rapports humains et le sens de communauté.

Nous allons voir maintenant, en étudiant les représentations des biotechnologies, le même schéma se reproduire – principalement la peur d'une commodification et technologisation du corps humain, son instrumentalisation concrète par des multinationales mal intentionnées, mais aussi l'idée que le fruit de ces manipulations, le clone, voire le clonage, n'est pas nécessairement l'ennemi de l'individu et peut être réinvesti par lui pour la 'régénération' de l'humain et – surtout – de la (post-)humanité.

## Chapitre 6 : Les biotechnologies

« Nous sommes arrivés dans ce meilleur des mondes qui semblait si distant en 1932, lorsqu'Aldous Huxley raconta l'histoire d'êtres humains créés dans des éprouvettes dans ce qu'il appelait un centre d'incubation »

(George W. Bush, *Remarks by the President on Stem Cell Research*, 09/08/2001<sup>1</sup>)

« Il semble bien plutôt que la question philosophique originaire de la « vie qu'il faut mener » se renouvelle à un niveau de généralité anthropologique jusque-là inconnu. Les nouvelles technologies nous imposent une discussion publique sur la compréhension qu'il faut avoir des formes de vie culturelles en tant que telles. Or les philosophes n'ont plus de bonnes raisons pour abandonner un tel objet de controverse à des bioscientifiques et à des ingénieurs exaltés par la science-fiction ».

(Jürgen Habermas, *L'avenir de la nature humaine*, 2002, 29)

« [...] il m'apparut que la seule critique impossible à réfuter était celle consistant à dire qu'il ne pouvait y avoir de fin à l'histoire tant qu'il n'y avait pas de fin à la science [...] »

(Francis Fukuyama, *Our Posthuman Future*, 2002, xii)

Comme on l'a vu au troisième chapitre, les biotechnologies, l'ingénierie génétique et le clonage sont le cœur historique du transhumanisme. Haldane, Bernal et Julian Huxley se concentrent dès les années vingt sur les modifications biologiques et génétiques de l'individu et l'amélioration physique et cognitive de l'espèce, l'avènement de la posthumanité, projet qui cristallise déjà l'opposition et la polémique (Aldous Huxley, Bertrand Russell). Si la montée en puissance des ordinateurs et de l'informatique, puis de la cybernétique, à partir des années quarante, offrent une place croissante dans l'imaginaire techno-utopiste aux modifications biomécaniques de l'individu et à l'avènement d'une IA, tandis que les nanos prennent une place croissante à partir des années quatre-vingt, la transformation génétique du corps humain restera toujours prépondérante pour les transhumanistes. Elle l'est aussi dans le débat et l'imaginaire publics, un imaginaire traumatisé par les théories raciales, l'eugénisme et l'Holocauste qui entachent le XXe siècle, ramenant une fois de plus le trans- et le posthumain vers l'image sulfureuse du surhomme. Après la découverte de l'ADN en tant que véhicule de l'héritage génétique en 1943, puis celle de sa structure en double hélice en 1953 (Sfez, 15), les progrès de la biologie moléculaire se sont depuis régulièrement poursuivis jusqu'à nos jours. En 1968, le procédé permettant d'identifier les chromosomes et les protéines formant l'ADN est inventé, ouvrant la voie au séquençage du génome humain, tandis que l'ADN

---

<sup>1</sup> <<http://usgovinfo.about.com/blwhrelease16.htm>>, dernier accès le 10/07/2011.

recombinante, mise au point dans les années soixante-dix, ouvre la possibilité d'intervenir et de modifier des séquences génétiques naturelles (Rifkin, 1999, 10-11). De premiers animaux non-mammifères, tels des poissons et des batraciens, sont clonés dans les années soixante et soixante-dix (Kass, 25). L'eugénisme refait alors surface dans le débat public et l'imaginaire scientifique.

Mais ce débat est surtout stimulé par deux événements majeurs qui font beaucoup pour stimuler ce qu'on appelle depuis 1970 la « bioéthique » (OED) : le premier « bébé-éprouvette », Louise Brown, dont l'ovule est fertilisé *in vitro*, naît en 1978, ouvrant bientôt la voie aux premières « mères-porteuses » des années quatre-vingt, très vite autorisées aux États-Unis ; tandis que le 5 juillet 1996 naît la brebis Dolly (une naissance annoncée au public en février 1997), le premier clonage d'un mammifère adulte, le « Hiroshima de la biologie » comme le dit Dominique Lecourt (*entretien*), qui semble alors ouvrir la porte à un imminent clonage humain. Si la cybernétique et les nanotechnologies promettent la commodification de l'homme, le clonage, qui s'attaque au 'code' même de la vie – le 'code-source' de la vie selon une métaphore informationnelle (« tout est information », adage informatique et postmoderne repris avec enthousiasme par les transhumanistes) qui tend dès le départ à être interprétée littéralement et à faire du corps le « hardware » permettant au « software », l'esprit humain, de s'épanouir (on verra l'illustration spectaculaire d'une telle approche matérialiste dans *The 6th Day*). La cartographie du génome humain (le *Projet Génome Humain*) s'achève quant à lui symboliquement en l'an 2000, à l'orée du nouveau millénaire/millénium, apparaissant aux yeux des critiques comme la quintessence de l'omniprésente menace de déshumanisation par la science et la technologie, et on verra le *Projet* figurer de façon importante dans les films du corpus. Dès les années soixante-dix se multiplient ainsi dans le cadre des débats bioéthiques les ouvrages polémistes, pro- ou anti-biotechnologies, pro- ou anti- clonage reproductif (un être humain tout entier) ou thérapeutique (des cellules, tissus ou organes isolés). Dans un monde aujourd'hui habitué aux bébés-éprouvettes, aux cliniques de fertilité et aux banques de sperme, aux changements ou même à la fusion chirurgicale et chimique des sexes (le « transsexualisme »), la perspective de nouvelles avancées médicales et surtout génétiques peut moins facilement être écartée du revers de la main comme « de la science-fiction ».

L'un des plus ardents critiques des biotechnologies et de l'idéal transhumaniste, Jeremy Rifkin, publie son premier livre sur la question, *Who Should Play God?*, en 1977 (« ce que vous êtes sur le point de lire n'est pas de la science-fiction », 9), époque où l'on commence

vraiment à parler de la biologie et de la génétique comme des héritiers de la physique et du nucléaire. Rifkin publiera *The Biotech Century* en 1998 dans le sillage du tremblement de terre Dolly. En 1978, David Rorvick, dans son ouvrage *In His Image – The Cloning of a Man*, est l'un des premiers à prétendre avoir réussi à cloner un être humain, affirmation reprise en 2002 par la secte ufologique des Raëliens, dont les croyances sont comme la synthèse et la mise à jour de l'utopisme technologique le plus traditionnel<sup>2</sup>. Et si l'annonce du clonage de Dolly provoque la sortie dans les années suivantes de nombreux films abordant l'éthique et les tropes du clonage, la deuxième moitié des années soixante-dix est la première à voir la production de films abordant la question : en 1977, ce n'est déjà plus par la greffe mais grâce au génie génétique que le Dr. Moreau crée ses monstres (*The Island of Dr. Moreau*, 1977), tandis que c'est une autre forme de monstre, Hitler, que cherchent à recréer des Néo-Nazis dans *The Boys from Brazil* (1978), et que le film qui sert d'inspiration à *The Island*, *The Clonus Horror*, sort sur les écrans en 1979. Quant au premier *Star Wars* (1977), il propose déjà la domination de l'univers par une armée de clones. Une fois encore le tournant des années soixante-dix et quatre-vingt marque donc une étape importante dans l'utopisme technologique moderne.

Plus encore que le simple clonage, ou la sélection du sexe de l'enfant, thèmes récurrents dans la presse et dans l'opinion publique, les potentialités de l'ingénierie génétique sont vertigineuses, de même que leur potentiel à profondément transformer le tissu social. On pourrait ainsi imaginer créer un bébé à partir du patrimoine génétique de deux femmes ou de deux hommes, voire à partir de trois individus ou plus encore, qui seraient tous alors par exemple 'parent à 10%'. On pourrait aussi imaginer effectuer des grossesses extra-utérines (les utérus artificiels déjà aperçus dans *Alien: Resurrection*) ou même créer des « pères-porteurs ». On peut aussi imaginer faire le tri parmi les gènes des futurs bébés afin d'éradiquer les maladies liées au moins en partie à l'héritage génétique (ce qui est parfois appelé l'« eugénisme négatif » et qui est déjà d'actualité par l'entremise des tests préimplantatoires et prénataux), mais aussi du fait de la manipulation du code génétique et la transformation de certaines séquences par l'ADN recombinant, la possibilité de créer des individus aux capacités physiques ou cognitives accrues (l'« eugénisme positif »). Certains transhumanistes peuvent aussi imaginer, grâce aux améliorations du génome ou même des clonages successifs

---

<sup>2</sup> <[http://articles.cnn.com/2002-12-27/health/human.cloning\\_1\\_first-human-clone-brigitte-boisselier-claude-vorillon?\\_s=PM:HEALTH](http://articles.cnn.com/2002-12-27/health/human.cloning_1_first-human-clone-brigitte-boisselier-claude-vorillon?_s=PM:HEALTH)>, 27/12/2002, dernier accès le 22/07/2011. Pour la synthèse de l'utopisme technologique des Raëliens, voir *Yes To Human Cloning*, cf. bibliographie). Le monde entier est si persuadé dans le sillage de Dolly de l'imminence du clonage humain que l'annonce de cette obscure secte que sont les Raëliens devint une bombe médiatique planétaire.

suyvant ou anticipant la mort de l'individu original), atteindre par ce biais l'immortalité tant recherchée par les transhumanistes, idée qu'on va également retrouver dans le corpus. L'ingénierie génétique moderne semble donc enfin capable de réaliser les rêves historiques transhumanistes et eugénistes d'une « purification » et d'une amélioration ou augmentation de l'individu et donc de l'espèce, de manière plus 'élégante', directe et immédiate (eu égard aux avancées du domaine) que les prothèses ou ajouts biomécaniques notamment, et surtout de manière *apparemment* plus démocratique que l'ancien eugénisme comme on le verra.

On a vu que la (re-)création de la vie (Frankenstein) était le fondement même de la science-fiction, l'être artificiel la métaphore paradigmatique d'un progrès technologique autonomisé (l'Autre technologique) tout autant que la projection, la littéralisation du rapport symbiotique de l'individu et de l'humanité à la technologie (le Soi 'technologisé'). Abandonnant tout à fait les oripeaux mécaniques, les boulons et les 'pouvoirs' physiques ou cognitifs de l'androïde ou du cyborg, le clone, (re-)créé par la science pour son corps plutôt que son esprit comme on va le voir dans la première partie, symbolise parfaitement l'embrigadement de l'humanité et sa commodification par la société technologique et une ploutocratie contrôlant fermement cette technologie. Nous aborderons en deuxième partie, de nouveau consacrée à l'anti-utopie (-isme) technologique, l'ingénierie génétique plutôt que le clonage, l'humanité toute entière, plutôt qu'une simple, élite y étant alors, comme dans les anti-utopies abordées au chapitre précédent, le sujet et l'objet consentant de la posthumanisation en cours. La technologie n'est plus alors à nouveau l'instrument d'une oppression venant du haut mais d'une oppression imposée à l'humanité par elle-même et son éternel désir de perfection physique.

## 1. Le clonage

Le principal sujet de préoccupation lié aux biotechnologies dans l'imaginaire populaire reste à ce jour celui du clonage. Il est vrai que depuis 1997 et Dolly se sont multipliés au cinéma les schémas imaginant des monstres créés par le génie génétique se jeter sur l'humanité : des insectes mangeurs d'hommes dans *Mimic* (1997), des requins mutants dans *Deep Blue Sea* (1999), etc. Aujourd'hui la génétique a remplacé le nucléaire et les radiations comme explication favorite des mutations monstrueuses – l'araignée qui mord Peter Parker et provoque sa transformation en Spiderman n'est plus 'radioactive' mais transgénique dans l'adaptation de 2002, tandis que la nouvelle « planète des singes » (2001) a été créée suite à des expérimentations génétiques plutôt qu'une apocalypse nucléaire. Ces films recherchent clairement des alibis scientifiques pour justifier de leurs terribles monstres, et peuvent à

l'occasion s'en passer. Néanmoins l'omniprésence de l'argument génétique rappelle immanquablement celui de la radioactivité dans les années cinquante et traduit la même angoisse omniprésente face aux effets de la recherche scientifique, en particulier sur l'intégrité du corps humain. Comme l'écrit Dinello, « le signe de danger biologique supplante le champignon atomique [ou le signe indiquant un danger radioactif] comme notre symbole le plus répandu et le plus puissant de l'horreur technologique » (16).

Cette idée d'une transition du pouvoir nucléaire au pouvoir génétique est reprise explicitement dans *Jurassic Park* (1993) comme on va le voir, qui tient autant du schéma des « monstres mutants mangeurs d'hommes », qui nous ramène vers l'horreur, que de celui, plus spécifique à la SF, du clonage et des implications de cette technique sur la société de demain. Si *Jurassic Park* (comme déjà *Alien: Resurrection* au chapitre 4), ainsi que *Godsend* (2004) tendent à nous ramener au schéma horrifique classique, nous nous focaliserons donc ici sur la science et la technique<sup>3</sup> du clonage. Nous allons voir que, touchant à l'essence même du vivant, ces films touchent autant au passé, rappelant également les productions des années trente, qu'au présent, à la technoscience et aux idées transhumanistes

#### a). Le « complexe de Dieu » (1)

La première épigraphe de *Gattaca*, une citation de l'Ecclésiaste, place immédiatement le film dans un contexte religieux : « Considère l'œuvre de Dieu, car qui peut redresser ce qu'il a tordu? » (7:13). On peut la lire *a posteriori* au premier degré comme un avertissement (« qui peut *déceint* ») à ne pas tenter de modifier l'œuvre divine, ce que semble promettre la deuxième épigraphe, une citation du bio-éthicien américain Willard Gaylin : « Non seulement je pense que nous allons modifier ce qu'a fait Mère Nature, mais je pense aussi que c'est ce que Mère attend de nous ». A la question et à l'avertissement biblique répond donc une réflexion de type transhumaniste, le film posant ainsi les termes du débat entre injonction biblique et *hubris* scientifique et techno-eutopiste.

Ce qui est intéressant est ici de voir *Gattaca*, qui n'est pourtant pas un film qui repose sur la rhétorique ou l'imagerie religieuse ou christique, insister néanmoins pour relier la question génétique aux écrits bibliques, même si la deuxième citation invite peut-être à assimiler

---

<sup>3</sup> On parlera moins en effet ici de technologie, le clonage relevant plutôt de la technique et mettant moins en scènes les machines visuellement si importantes dans le cinéma SF – sauf quand, comme dans *The Island* et surtout *The 6th Day*, ces machines sont elles-mêmes thématiquement opposées au clonage et à la manipulation du vivant.

« Dieu » à « Mère Nature ». Le centre eugéniste dans lequel se rendent les parents du protagoniste, Vincent, pour sélectionner l'embryon qui sera leur deuxième enfant, s'appelle de même *Le Huitième jour (The Eighth Day Center)*, nom qui devait à l'origine être le titre du film<sup>4</sup>. Si Dieu a créé le monde et les êtres humains en sept jours, le huitième est ici utilisé par les hommes pour prendre en main leur propre évolution via la sélection préimplantatoire qui est illustrée dans la scène en question. *The 6th Day* tient de même son titre du jour utilisé par Dieu pour créer l'homme, comme l'indique sa propre épigraphe, extrait de la Genèse : « Dieu créa l'homme à Son image, et vit que c'était bien. Et le matin et le soir furent le 6e jour ». L'idée implicite est dans les deux cas que l'homme poursuit et donc contrevient à l'œuvre divine et/ou naturelle, transgressant ce qui devrait être respecté, réflexion fondamentalement opposée aux valeurs transhumanistes.

L'utilisation faite par ces deux films de la référence divine est rendue explicite dans *Godsend* (2004), dans lequel des parents perdent leur enfant qui est ensuite cloné, grâce à ses cellules souches, par le Dr. Wells dans le cadre d'un programme expérimental secret. Le titre réfère au nom de l'institut dans lequel travaille Wells, le *Godsend Institute*<sup>5</sup>, mais aussi ironiquement au clone, dont le retour d'entre les morts s'avère vite relever plus du cadeau satanique que divin. L'enfant ressuscité, ironiquement appelé Adam, tout comme le héros de *The 6th Day* (qui sera lui-même cloné), est bientôt pris de visions, est hanté par des apparitions fantomatiques, devient inquiétant et ne tarde pas à exhiber un caractère meurtrier. L'individu ressuscité mais revenant de l'au-delà transformé en démon est un schéma classique du genre fantastique/horreur, de même que l'idée de mettre en scène un enfant, l'incarnation même de l'innocence, possédé par le Mal. Les deux genres se recoupent ici notamment dans leurs fréquentes références à Dieu ou au Diable et leurs illustrations communes d'une volonté de savoir (science, magie<sup>6</sup>) sacrilège qui vient perturber l'ordre naturel des choses. Les productions Universal des années trente sont emblématiques de ce recoupement des genres, l'un des motifs principaux dans tous les films de l'époque consistant à voir un personnage, très souvent féminin, souligner qu'« il est des secrets que nous ne sommes pas destinés à explorer » (*The Invisible Ray*, 1936), tandis que le Dr. Moreau peut demander à son

---

<sup>4</sup> On apprend le nom de la clinique grâce aux scènes coupées incluses dans l'édition DVD de 2006, qui inclue également toutes les scènes coupées et les documentaires sur lesquels nous nous appuyons en 6.2. De nombreuses sources rapportent le titre original du film, information confirmée par le documentaire *Welcome to Gattaca*, inclus sur l'édition de 2006, où l'on voit les clapets utilisés par l'équipe du film arborer le titre original, *The Eighth Day*.

<sup>5</sup> Nom qui semble plus être la justification *a posteriori* du titre du film que l'inverse.

<sup>6</sup> Et on a vu le Prospero de Shakespeare être facilement transformé dans le Morbius de *Forbidden Planet* (1956, cf. 2.3).



interlocuteur s'il « sait ce que ça fait de se sentir comme Dieu ? » (*Island of Lost Souls*, 1932). Les films du corpus s'inscrivent dans le sillage de ces films, reprenant l'idée du sacrilège contre l'ordre naturel des choses et l'*hubris* d'un homme qui se prend pour le Créateur. C'est ce que John Baxter remarquait déjà du cinéma SF produit jusque dans les années soixante-dix (Baxter, 7-13), et on retrouve effectivement le trope dans les films consacrés à la biogénétique. Là où Dieu et la religion étaient l'occasion d'annoncer la venue de messies chargés de réconcilier l'humanité à ses technologies au chapitre 4, ici Dieu est surtout invoqué pour rappeler qu'il est des secrets interdits à l'homme.

Faust n'est ainsi jamais bien loin. Le Dr. Wells<sup>7</sup> de *Godsend* est l'équivalent du tentateur et du démon avec qui les parents passent un pacte impie qui se retournera contre eux. Wells leur offre non seulement le retour d'entre les morts d'Adam, mais aussi une belle et spacieuse maison dans une petite ville rurale près de sa clinique, leur offrant des moyens et un mode de vie a priori idyllique. A Paul venu l'accuser durant le dernier acte, une fois qu'il a réalisé toute l'horreur du crime qu'ils ont commis, Wells souligne que lui et sa femme étaient bien d'accord pour procéder au clonage alors qu'ils savaient que c'était illégal : « Vous n'aviez rien lorsque je vous ai trouvés. Je vous ai donnés un enfant, une maison, un travail. Tout ce que vous avez de précieux dans la vie c'est moi qui vous l'ai donné ! ». Et lorsque la confrontation finale a enfin lieu, c'est dans une église. Paul s'indigne que Wells ait « expérimenté avec une vie humaine ! ». Wells lui fait remarquer en retour que toutes les grandes avancées médicales se sont faites sans scrupuleusement prendre compte les « standards scientifiques », et pose la question suivante à Paul : « Si je ne suis pas supposé le faire Paul, comment se fait-il que je le puisse ? ».

Wells avait eu plus tôt une remarque similaire lorsque Adam s'étonnait d'apprendre qu'il existait des lacs artificiels, que Wells lui explique être un réservoir : « Mais je pensais que c'était Dieu qui avait tout créé ? », ce à quoi le généticien répond : « Eh bien d'une certaine façon c'est le cas, si tu crois au fait qu'il a créé les personnes qui ont trouvé le moyen de fabriquer le réservoir ». L'homme doit faire s'il peut faire, puisque cette capacité lui a été donnée par Dieu. C'est en substance l'argument de Michael Drucker, le CEO diabolique de *The 6th Day*. A Adam dégoûté qui le confrontant lui demande « Et Dieu dans tout ça ? », il répond : « Oh, vous êtes de ceux là... [...] Si vous croyez que Dieu a créé l'homme à sa propre image, alors vous croyez aussi que Dieu a donné à l'homme le pouvoir de comprendre

---

<sup>7</sup> Interprété par Robert De Niro, habitué aux rôles sombres et violents, qui a par le passé interprété le Monstre de Frankenstein (*Frankenstein*, 1994) et même Lucifer en personne (*Angel Heart*, 1987).

l'évolution, d'exploiter la science, de manipuler le code génétique, de faire exactement ce que je fais. Je ne fais que reprendre là où Dieu s'est arrêté », phrase qui pourrait être celle d'un transhumaniste parlant sans détours mais qui est ici mise dans la bouche d'un mégalomane assoiffé de pouvoir et d'argent.

Le débat opposant Wells et Paul, ainsi qu'Adam et Drucker, est le même que celui opposant les personnages de *Jurassic Park* lors de leur grande scène polémique quant aux mérites du clonage des dinosaures. Le Pr. Malcolm s'y exclame avec passion, « Vos savants étaient si préoccupés de savoir s'ils *pouvaient* le faire qu'ils ne se sont pas demandés s'ils *devaient* le faire ». Le Malcolm du roman de Crichton développait un peu sa pensée, estimant que les scientifiques considèrent cette question comme « sans intérêt. S'ils ne le font pas, quelqu'un d'autre le fera. La découverte, estiment-ils, est inévitable. Ils essaient donc d'être le premier à la réaliser. [...] Ils ne peuvent pas simplement regarder. Ils ne peuvent pas simplement apprécier. Ils ne peuvent pas simplement se conformer à l'ordre naturel » (284-285). Ce faisant Malcolm rejoint en substance la réflexion des critiques de la technologie, comme Heidegger, Ellul ou Mumford, tous estimant en substance qu'il existe un « impératif technologique » d'ordre pathologique qui constitue la vraie motivation psychique de l'entreprise scientifique (Mumford, 1970, 186-187). Paul lui aussi rappelle à Wells qu'il a oublié de prendre en compte l'éthique de la science, lui hurlant au visage : « Vous êtes un scientifique ! Mais là on ne parle pas de science ou d'évolution, mais de transgression morale [« moral trespass »], on parle de vous qui ignorez ce qui est bien et ce qui est mal ! ». Les productions hollywoodiennes tendent à ramener la question à la traditionnelle *hubris* et l'envie d'égaliser Dieu plutôt qu'aux considérations philosophiques d'Ellul ou Mumford, mais l'idée est la même – le progrès technologique, en particulier lorsqu'il concerne le vivant, relève d'un instinct pathologique, l'humain outrepassant ses prérogatives et refusant de se conformer à l'ordre naturel, et devant en payer les conséquences.

Lorsque Wells lui fait remarquer qu'il est aussi coupable que lui, Paul recule lentement, la caméra opérant alors un panoramique latéral pour transférer son attention de Wells à Paul. Elle filme ce dernier en plan moyen, l'autel de l'église se tenant derrière lui, deux cierges l'encadrant en arrière-plan tandis qu'une croix est posée sur l'autel, bien visible derrière son épaule, alors qu'il reconnaît gravement sa faute : « Oui, c'est vrai. Peut-être que c'est ma punition pour avoir voulu quelque chose que je n'aurais jamais dû avoir, et si c'est le cas, eh bien qu'il en soit ainsi ». Soulignant une fois encore l'analogie divine, Wells se moque de

Paul qui pensait naïvement « pouvoir ouvrir la boîte de Pandore et ensuite la refermer » ; l'autel est alors filmé dans l'arrière-plan des deux hommes et la croix occupe le centre de l'image, la religion et le Christ se rappelant au souvenir du spectateur et séparant chacun des personnages dans sa partie du champ respective. Lorsque Paul frappe Wells (dans le dos), il renverse un des cierges, qui met symboliquement le feu à la bible ouverte sur l'autel et bientôt à l'église toute entière. Le feu infernal, ou le feu prométhéen, réduit en cendres le symbole du bien, de l'ordre naturel et de la religion, et passe près d'engloutir Paul. On peut penser ici à la scène de la chapelle de *Resurrection*, mais là où le passage par celle-ci était l'occasion pour Ripley 8 et Call de s'éloigner des hommes du groupe, de sceller leur rapprochement et de se placer symboliquement sous le signe de la croix et de la rédemption, ici Wells et Paul sont fondamentalement séparés par la croix et leur rapport aux interdits moraux et à la vie humaine, et doivent tout deux faire face à leur culpabilité sacrilège. Plutôt que de signifier la reconnaissance par Dieu/l'ordre naturel des créatures posthumaines, l'intervention de la croix et de la religion chrétienne signifie ici un interdit qui a été brisé, au détriment des fautifs, et Paul n'est valorisé que dans la mesure où il reconnaît et assume sa faute durant cette scène clef<sup>8</sup>. Si les posthumains font preuve d'humanité, les humains semblent ici à nouveau condamnés à faire preuve de, et à avouer, leur inhumanité.

Le CEO antagoniste de *The Island*, qui est aussi un scientifique, le Dr. Merrick, dont l'entreprise produit des clones à la chaîne, souffre lui aussi du « complexe de Dieu », comme le remarque un personnage : « On appelle ça le complexe de Dieu. Tous les docteurs sont comme ça, ils pensent qu'ils savent tout sur tout ». Plus tard, Merrick révèle toute l'étendue de son *hubris* à un personnage sceptique, faisant de nouveau appel à l'imagerie chrétienne quand il s'exclame avec passion qu'il a « découvert le Graal de la science M. Laurent ! [d'une voix passionnée, haussant le ton] Je donne la vie ! Les possibilités sont infinies ! D'ici deux ans je pourrai guérir la leucémie. Combien de gens sur Terre peuvent dire ça M. Laurent ? », ce à quoi ce dernier répond : « Seulement vous et Dieu j'imagine. C'est la réponse que vous attendiez n'est-ce pas ? ». Si ce n'est la cupidité capitaliste de Merrick, et sa présidence d'une firme importante en contrat avec le Pentagone, il n'y a pas ici de différence fondamentale entre le Moreau de 1932 et le Merrick de 2004.

On voit donc à quel point les films du corpus continuent à utiliser la même rhétorique judéo-chrétienne et à véhiculer la même morale que leurs prédécesseurs. Si on verra qu'il ne faut

---

<sup>8</sup> Le mot « god » (« God be with you », « Oh my god! », « Oh god! », « god damn it », « Ah! God! », etc.) est cité pas moins de 25 fois au cours du film.

toutefois pas assimiler leurs messages à des prises de positions fondamentalement antisciences, les films du corpus placent explicitement des limites aux ambitions technoscientifiques, en particulier lorsqu'il s'agit de manipulations génétiques. Celles-ci sont souvent assimilées à une envie faustienne d'immortalité, rêve transhumaniste majeur systématiquement démolé par le corpus. On a vu au chapitre 4 l'inadmissibilité d'imaginer un androïde ou un cyborg immortel : Andrew se doit de 'jouer le jeu' et devenir mortel s'il veut pouvoir enfin être qualifié d'être humain ; Marcus prouve son humanité en se sacrifiant pour l'humanité ; tandis que la population mondiale de *Gamer* se laisse prendre au piège du tentateur Castle qui lui promet une longévité accrue. C'est ce dernier schéma que l'on retrouve surtout ici, où le CEO/scientifique se substitue à Méphistophélès en piégeant l'individu ou l'humanité toute entière en lui offrant la vie éternelle (on verra les CEO respectifs de *The 6th Day* et *The Island* procéder à une entreprise de séduction de leurs futurs clients).

- *Le « mind uploading »*

Le projet de Michael Drucker dans *The 6th Day* ressemble beaucoup au projet transhumaniste de contourner la mort : il propose aux gens fortunés de réaliser à intervalles réguliers des « copies » de leur esprit, des « synchords », permettant de « scanner » et « synchroniser » l'esprit des clients comme on le fait aujourd'hui du contenu du disque dur d'un téléphone ou d'un ordinateur portable. Il suffit pour cela de placer des sortes de capteurs optiques devant les yeux du patient (qui sont comme dans *Blade Runner* le « reflet de l'âme ») et appuyer sur un bouton pour qu'en quelques secondes un scan de l'esprit de la personne ait été réalisé. Ces enregistrements sont stockés sur des minidisques au siège de la compagnie, *Replacement Technologies*, la caméra nous montrant les nombreux tiroirs dans le bureau du Dr. Weir sur lesquels sont écrits les noms des personnes dont l'« esprit » est stocké : « Nous sauvegardons [« back up »] son esprit religieusement », dit sarcastiquement l'impie Drucker. Le génome de ces mêmes personnes est également stocké sur ces disques, permettant de réaliser un simple organe au besoin, tandis que l'esprit servira à reconstituer la personne entière en cas de nécessité. Même si la conscience de la personne n'a pas été précédemment sauvegardée, on peut dans les douze heures suivant le décès récupérer sa conscience par le même procédé et la transférer dans un clone parfait. Le problème implicite est ici que c'est une multinationale qui s'occupe du processus et que ses clients sont tous des gens fortunés et/ou influents. Il est vrai que le clonage humain intégral est illégal et secrètement conduit par l'entreprise, mais le film pose implicitement la question, que posera bientôt explicitement Adam comme on va le voir :

même quand cette technologie sera légale, faudra-t-il donc faire partie des privilégiés pour bénéficier de la longévité et de l'immortalité promises par le clonage ?

*Replacement Technologies* garde à sa disposition des corps 'prototypes', des 'enveloppes vides' qui n'attendent plus que l'ADN d'un individu pour incuber (« infuser ») et donner naissance, en quelques heures, à une copie parfaite de l'original, quel que soit son âge. Le « hardware », le corps humain, est ainsi disponible. La copie de la conscience de la personne (le « software ») est ensuite « téléchargée » dans son esprit en lui apposant les mêmes lunettes et en « flashant » son cerveau de l'empreinte neuronale, et le client peut ainsi repartir sereinement dans la vie. *The 6th Day* embrasse ainsi sans complexe la dualité corps/esprit qui est celle des transhumanistes, mettant en scène l'équivalent du « mind uploading » de ces derniers (même s'il ne s'agit pas ici de transférer la conscience sur un disque dur pour lui permettre de vivre éternellement sur un support informatique). Comme le dit Drucker, « J'offre la chance d'une vie éternelle. Plus de vieillesse. La perfection à tous les niveaux ». Il prévoit même d'appliquer le processus à l'ensemble de la société afin de pouvoir rendre immortels « nos meilleurs gens » : « Nous ne perdrons plus nos Mozart, nos Martin Luther King. Nous serons enfin capables de conquérir la mort ». On voit ainsi émerger deux des marqueurs typiques d'un projet et d'un antagoniste mégalomane et dangereux : Drucker parle à la fois d'immortalité et surtout de perfection, deux notions qui comme on a commencé de le voir sont systématiquement rejetées par les films du corpus.

Un tel projet transhumaniste ne peut qu'effrayer Adam, puisque comme il le fait remarquer, « qui décide de qui doit vivre ou mourir ? », Drucker comptant se substituer à Dieu tel qu'il le comprend. On a également appris un peu plus tôt que Drucker insérerait secrètement dans le génome de ses clones des « anomalies congénitales » causant par un exemple un cancer chez le clone et ne donnant à celui-ci que quelques années à vivre : « en leur donnant des durées de vie plus limitées nous garantissons notre influence [...] S'ils nous trahissent ils sont morts ». On voit ainsi Drucker durant l'acte un réussir à convaincre le *Speaker* de la Chambre des Représentants de soutenir la législation légalisant le clonage humain en lui promettant à mots couverts de cloner son fils, atteint d'une tumeur. Or on se doute désormais que l'enfant sera doté de la même limitation, piégeant le député dans les griffes de la compagnie, qui bientôt fera chanter les grands de ce monde contre un supplément de vie.

On peut se rappeler ici Tyrell qui insérerait la même durée de vie limitée (quatre ans dans son cas, deux à cinq ans ici) à ses répliquants afin de s'assurer un contrôle définitif sur eux. Une

multinationale qui se lance dans le « commerce de la vie », comme le proclame à plusieurs reprises la publicité de l'entreprise (« We're in the business of life », qui aurait pu être le slogan de la Tyrell Corporation de *Blade Runner* ou de la VSI de *Surrogates*), ne peut donc d'après les films du corpus qu'abuser de son pouvoir et modifier le cours naturel de la vie pour faire le mal – or le propre de la technoscience moderne semble d'être, d'après les films du corpus, d'être avant tout dans les mains des multinationales.

- *La pente glissante (1)*

Les mondes secondaires de *The 6th Day* et *The Island* ont autorisé le clonage, c'est-à-dire la reproduction de simples organes du patient, mais ces deux films aiment à penser qu'il s'agit là de la « pente glissante » qui mènera fatalement au clonage humain (Habermas, 2002, 35, où celui-ci parle du risque de voir les interventions thérapeutiques céder le pas aux interventions à des fins d'amélioration). C'est explicitement ce dont est accusé Drucker, un journaliste lors d'une conférence de presse de l'acte un faisant la remarque que « d'après les opposants, cloner des organes humains mènera inévitablement au clonage d'humains entiers ». Puis, s'adressant à Drucker et parlant de sa filiale clonant des animaux, « RePet<sup>9</sup> » : « D'après vos opposants, vous commercialisez RePet à perte afin d'habituer les gens à l'idée du clonage humain ». Le film ne confirmera jamais cette suspicion, mais étant donnée le machiavélisme avéré du CEO, et ses machinations visant à légaliser le clonage humain, on peut facilement imaginer que c'est effectivement le cas. Surtout, Drucker se sert du clonage des animaux et des promesses utopiques de la technique pour insidieusement avancer l'idée du clonage humain. Celui-ci a été interdit aux Etats-Unis et en Europe par les « Lois du 6<sup>e</sup> Jour » comme nous l'apprend le prologue du film, pour le plus grand ennui du CEO. Le machiavélique Drucker, qui est aussi un très bon comédien, tente ainsi d'amadouer l'opinion publique en faisant mine de se laisser emporter devant les journalistes et leur livre le fond de sa pensée soi-disant altruiste. Il insiste sur les développements positifs engendrés par le clonage des animaux, qui lui est autorisé. Il déclare ainsi devant un parterre de journalistes, au début du deuxième acte :

Vous savez, il ne faudrait pas qu'on oublie qu'il n'y a pas si longtemps il n'y avait presque plus de poissons dans l'océan, et la moitié de la population faisait face à une réelle menace de famine. Notre technologie de clonage a aidé à renverser la tendance. Les extrémistes ne veulent pas admettre qu'ils préfèrent voir le monde

---

<sup>9</sup> Nom qu'on peut mettre en regard de celui de l'héroïne de *Resurrection*, Ripley.

mourir de faim plutôt que manger des poissons clonés, donc à la place ils préfèrent continuer à hurler au sujet du clonage humain.

On pourra ainsi apercevoir à l'intérieur des locaux de *Replacement Technologies* les panneaux holographiques vantant les mérites de *Nu Salmon*, mais aussi *Real Wheat* (plus de dangers de sécheresse, de famine et d'émeutes de la faim grâce au clonage), ainsi que *RePet* et même *Nu Organ*, le nom de la filiale s'occupant de clonage humain thérapeutique. Face aux dangers que coure le monde zéro, le monde secondaire du film a été du moins en partie sauvé et rendu utopique par le clonage, tandis que Drucker continue en faisant appel, comme souvent les transhumanistes, à l'image émouvante par excellence, celle de l'enfant atteint d'une maladie incurable, pour défendre la légalisation, non seulement du clonage des organes (*Nu Organ*) qui est autorisé comme dans *The Island*, mais aussi du clonage total d'un être humain :

Supposez qu'un enfant de dix ans est sur un lit d'hôpital, mourant d'un cancer du foie. Grâce au travail du Dr. Weir, nous pouvons sauver cet enfant. Mais dans le lit d'un côté se trouve un autre enfant de dix ans, dont les parents l'aiment tout autant, seulement cet enfant a une tumeur au cerveau inopérable, et on ne peut pas seulement cloner un cerveau. La seule façon de le sauver serait de cloner la personne toute entière. Comment allez-vous expliquer aux parents de cet enfant que nous pouvons sauver le premier enfant, mais que la recherche qui aurait sauvé leur fils n'a pas été conduite en raison d'une loi passée par des politiciens effrayés il y a de ça une décennie ?

La caméra se rapproche progressivement de lui à mesure qu'il progresse dans son discours, le montrant d'abord sur le podium face aux journalistes qui sont également visibles, puis le montrant en plan moyen, avant de zoomer lentement sur son visage à mesure qu'il atteint sa conclusion et qu'il pose, visiblement passionné, sa question finale. On ne connaît pas à ce point-là de l'histoire la véritable nature de Drucker, et le spectateur peut à ce moment légitimement s'interroger sur la validité de sa question : comment refuser de sauver un enfant mourant si c'est techniquement possible ? On ne tardera pas à découvrir que les hommes de main aperçus durant le premier acte travaillent pour lui, et on découvre même juste après son discours que le *Speaker* de la Chambre, qui s'approche de Drucker pour lui parler, a lui-même un fils de dix ans atteint d'une tumeur au cerveau. Normalement opposé au clonage, le *Speaker* avoue que « vos mots signifient beaucoup pour moi. [...] Ils m'ont beaucoup donné à penser. En fait, ils m'ont donné une nouvelle perspective sur les choses ». C'était précisément le plan du machiavélique Drucker, qu'on avait plus tôt entendu insister au téléphone pour que le *Speaker* soit présent, et il n'a plus qu'à l'inviter, la main sur le cœur, à s'éclipser de la soirée et monter dans son bureau, où il lui proposera de cloner son fils contre son appui pour

changer la loi. Quant au Dr. Merrick de *The Island*, il explique qu'« après quelques années de tentatives et d'échecs, nous avons découvert que sans conscience, sans expérience humaine, sans émotion, sans vie, les organes finissent par lâcher ». Lui est obligé de laisser les clones accéder à la vie et à la conscience, confronté au fait que le corps humain est indissociable de la vie et de la conscience. Dans les deux cas le constat est en substance le même : le clonage thérapeutique, légalisé, mène au clonage reproductif et donc à l'exploitation du corps humain par une technoscience (et *in fine* des hommes d'affaires) trop heureuse de considérer ses productions comme des êtres non-humains.

C'est encore l'argument de la biosphère qui est utilisé par John Hammond, le CEO de InGen, firme de biotechnologie basée à Palo Alto, siège de nombreuses compagnies *high-tech* de la Silicon Valley (*Facebook* notamment), dans *Jurassic Park*. Durant l'une des scènes clés du film, le débat éthique opposant les personnages opposant de la table du repas (scène présentant au spectateur les termes du débat et l'invitant à prendre position), Hammond cite le cas des condors, au bord de l'extinction mais qui pourraient être sauvés par le clonage. Malcolm lui répond que le cas des dinosaures est différent puisque ceux-ci « ont eu leur chance et la nature les a sélectionnés pour l'extinction ». Hammond est caractérisé en termes beaucoup moins négatifs que Merrick ou Drucker, ou même que le Hammond du roman original, et on a le sentiment dans le film que si le clonage n'avait concerné que les espèces comme le condor les choses auraient mieux tourné. Mais les entreprises ne sont pas intéressées par les espèces en voie de disparition et l'écologisme sinon comme argument publicitaire, suggère le film, et seule la perspective d'engranger le maximum d'argent peut réellement les motiver, ce qui veut dire emmener la génétique dans des territoires scientifiques dangereux et non éthiques. Comme dans le cas de Drucker, Hammond, enivré par le pouvoir que lui confère la technoscience (le film le décrit comme un *showman* obsessif) se sert de la sauvegarde de la biosphère comme d'un argument pour avancer ses pions et menacer au bout du compte l'humanité toute entière, même si c'est cette fois involontairement.

L'idée du film est également que la technologie du clonage relève, selon les mots de Malcolm, d'« un manque d'humilité qui me consterne », ce qui nous ramène vers le « complexe de Dieu ». Le Dr. Sattler s'interroge : « Comment peut-on être sûr de contrôler ce qu'on ne connaît pas ? », question que Ripley 8 ou Call (toutes des femmes, comme dans *Avatar*) auraient également pu posée aux savants de l'Auriga. Le message fondamental du



film est que la génétique est en passe de remplacer la bombe atomique comme principale puissance technologique sur la planète, y compris dans ses capacités de destruction à grande échelle, et qu'un tel pouvoir doit donc être approché et utilisé avec une précaution extrême. Or ce n'est pas du tout le cas aujourd'hui, Malcolm reprenant la citation d'Einstein (cf. 3.1) à son compte lorsqu'il estime que « la puissance génétique est la plus grande puissance que la planète ait jamais vue et vous la maniez comme un gamin qui aurait trouvé le pistolet de son père ». On peut également apercevoir sur l'ordinateur d'un des personnages la photo d'Oppenheimer, le « père » de la bombe qui s'est tant accusé par la suite de 'son' invention<sup>10</sup>. Le Malcolm du roman de Crichton compare plus explicitement encore l'enthousiasme des firmes biotech, des gouvernements et des techno-utopistes à l'énergie atomique : « Il y a cinquante ans la bombe atomique rendait tout le monde gaga. Elle symbolisait le pouvoir. Mais une décennie après la bombe on a commencé à voir apparaître le pouvoir génétique. Et le pouvoir génétique est bien plus grand que le pouvoir atomique. Et il sera bientôt dans les mains de tout le monde » (313). Là où les transhumanistes promettent la démocratisation du pouvoir génétique, réparti dans l'ensemble de la société, dans les mains de chaque individu (en fonction de ses moyens financiers), comme la principale et meilleure alternative à l'ancienne centralisation du pouvoir technologique, Crichton y voit précisément la principale menace de l'avenir. Le génie génétique est justement, souligne le romancier, techniquement beaucoup plus abordable que l'énergie atomique et peut donc *in fine* être utilisé par tout à chacun ou presque.

- *Le technological fix*

Les motivations des savants peuvent parfois être plus personnelles, ceux-ci cherchant à sauver ou ramener à la vie un être cher. On apprend ainsi que le Dr. Wells a lui-même perdu un fils voilà des années et qu'il a profité du clonage d'Adam pour insérer dans le fœtus les gènes de son fils qu'il avait pu sauvegarder, espérant voir celui-ci transparaître à travers Adam. Le Dr. Griffin Weir dans *The 6th Day*, le père du clonage et l'employé de Drucker, a originellement créé cette technologie afin de sauver sa femme Katherine, décédée cinq ans auparavant. Mais la Katherine clonée souffre aujourd'hui d'une fibrose kystique (implantée par Drucker) et est sur le point de mourir. Il veut donc la cloner à nouveau, mais Katherine refuse, lui expliquant qu'elle veut enfin mourir : « Je n'ai pas peur Griffin. Je veux mourir. Mon heure est déjà passée. [...] Katherine est morte il y a cinq ans. Les sentiments que j'ai ne sont pas les miens,

---

<sup>10</sup> Même si le post-it à côté note que l'invention de la bombe correspond également au début du *baby-boom*, semblant poser comme un paradoxe.

ce sont les siens ». Suggérant qu'elle n'est pas tout à fait la même personne depuis sa mort, elle fait comprendre à Weir qu'il faut savoir accepter sa mort et partir dignement, le savant décidant alors d'arrêter le clonage, même si Drucker tient trop à ses projets grandioses pour l'entendre de cette oreille. Comme l'androïde Andrew de *Bicentennial Man*, le personnage de Katherine (mais aussi Adam comme on va le voir) est donc là pour rappeler le caractère naturel de la mort et la nécessité d'accepter sa venue, morale bien sûr aux antipodes de la vision transhumaniste.

Katherine véhiculait aussi une certaine morale au spectateur lorsqu'elle admirait ses fleurs et remarquait qu'il lui avait fallu dix-sept générations pour arriver aux magnifiques spécimens qu'elle a sous les yeux. Son mari lui fait alors remarquer que si elle lui en avait fait part plus tôt il aurait pu lui épargner beaucoup de labeur en clonant ses fleurs en moins d'une demi-heure. Katherine lui répond alors, d'un air las : « Je ne suis pas si pressée que ça Griffin ». Elle rejette le raccourci technologique et la possibilité de voir son dur travail allégé en remarquant implicitement que c'est justement de ce travail qu'elle retire sa fierté, et que ses fleurs sont d'autant plus belles qu'il lui a fallu beaucoup de temps et de labeur pour les créer – l'intérêt du spectacle offert par des fleurs réside aussi, voire surtout, comme un œuvre d'art, dans l'expertise et le temps investi dans leur réalisation. Le film opère ainsi l'analogie entre Katherine et ses belles fleurs, suggérant que la vie humaine vaut aussi de par les efforts et la discipline personnelle que chacun investit dans sa propre existence, sans aide et raccourci technologique. C'est un constat important, le plus subtil du film, dans la mesure où il ne concerne à nouveau pas tant l'utilisation de la science et de la technologie par le Pouvoir politique et économique, que la tentation que chacun ressent fatalement dans son existence d'utiliser la technologie pour gagner du temps, simplifier les choses et arriver au résultat désiré. Les Dr. Wells et Weir illustrent ainsi la « tentation » technologique, où plutôt que d'accepter le cours naturel de la vie et le besoin de passer du temps et de l'énergie à un certain travail, on cède à cette autre Tentation qui consiste à utiliser le « technological fix ».

Le Pr. Malcolm de *Jurassic Park* oppose le même raisonnement à la technoscience au service de la rentabilité du Parc. La critique de Malcolm consiste non seulement à souligner les mystères et les dangers qui entourent le génie génétique, l'immense pouvoir du domaine qui n'est pas bien mesuré par les autorités et le public, mais aussi à une critique en règle de scientifiques tel le généticien Wu et son commanditaire l'entrepreneur Hammond. Au-delà

des monstres spécifiques du film (ici les dinosaures, là les aliens), Malcolm vise donc une technoscience seulement intéressée par les résultats techniques et financiers :

Je vais vous dire quel est le problème avec le pouvoir scientifique que vous employez ici : il ne vous a fallu aucune discipline pour l'acquérir. Vous avez lu ce que d'autres avaient fait et vous êtes passés à l'étape suivante. Vous n'avez pas vous-même mérité ce savoir à force de travail, et donc vous n'assumez aucune responsabilité. Vous vous êtes mis sur l'épaule de géants pour accomplir quelque chose aussi vite que vous pouviez, et avant même de savoir ce que vous aviez vous l'avez breveté, emballé, collé sur des assiettes et maintenant vous le vendez !  
[frappant du point sur la table]

On aura l'occasion plus loin d'aborder l'ironie attenante à cette citation étant donné le propre *merchandising* opéré par le film, néanmoins on voit ici à quel point la critique de Malcolm, le principal porte-voix du roman et du film, vise la technoscience au-delà même de l'ingénierie génétique, son caractère mercantile et les raccourcis qu'elle est prête à emprunter pour arriver à des résultats. Ce qui est frappant ici est de voir Malcolm détourner le sens initial de la célèbre expression du Moyen-âge (« des nains sur des épaules de géants »), qui vise au départ à exprimer l'idée que la recherche moderne ne part pas, ne doit pas partir, de zéro mais des recherches précédemment effectuées par les confrères<sup>11</sup>. Il l'utilise au contraire pour traduire son idée que la technoscience emprunte des raccourcis et n'est intéressée que par le résultat. La « théorie » et la « contemplation désintéressée » cèdent donc le pas à la cupidité et au pouvoir d'agir de la technoscience (Habermas, 1973, 134, 143)

Malcolm se rapproche donc en cela de Katherine, qui souligne à son mari l'importance du temps et de l'énergie personnelle passées à la réalisation d'un projet personnel par rapport au raccourci technologique qu'il lui proposait. *Jurassic Park* se base sur cette idée pour différencier les ingénieurs et les « technoscientifiques » d'un côté des 'vrais' hommes et femmes de science de l'autre. Les Dr. Sattler et Grant sont des paléontologues que le premier acte nous montre en train de travailler assidûment et lentement à déterrer délicatement les fossiles de dinosaures. De même le Dr. Malcolm est un mathématicien, autre science sans rapport immédiate à la société et à la technologie, un 'vrai' savant dans la mesure où il est plus intéressé par le savoir et la connaissance dans l'absolu et comme finalités plutôt que comme instruments d'un pouvoir et d'une intervention sur le monde et le corps humain. A l'inverse, les généticiens et ingénieurs aux ordres de Hammond sont des exécutants dont la

---

<sup>11</sup> <<http://www.chem.ucla.edu/~ltfang/comments/science/advances.htm>>, dernier accès le 15/08/2011.

tâche est de permettre cette intervention et la cupidité que symbolise le parc. A la technoscience de Hammond et de la Silicon Valley est donc opposée une science pure et désintéressée, sans le sou mais passionnée (comme l'illustre bien l'acte un, qui montre bien également, en l'absence de financements publics, le pouvoir que des sponsors privés comme Hammond exercent), dont la quête de connaissance s'accompagne d'un profond respect pour l'objet même de cette connaissance – mieux connaître signifie dans leur cas mieux apprécier et mieux chérir. Sattler, Grant et Malcolm n'ont rien à voir avec les machines, la technologie et un quelconque matérialisme (cf. l'épigraphe du chapitre 1 et la stigmatisation par Malcolm des ingénieurs), et leur quête de savoir ne recoupe en rien celle des « savants-fous » affectés par le « complexe de Dieu ». En cela ils illustrent, avec les scientifiques d'*Avatar* comme on le verra, une représentation alternative de l'homme et de la femme de science, et une nouvelle illustration de l'opposition qui peut être formulée entre science et technologie, ou science et technoscience.

#### b). Le nouveau rêve américain

Le Dr. Merrick, CEO de la compagnie *Merrick Biotech* dans *The Island*, abuse également de son pouvoir, même si lui n'ourdit pas de conspiration mondiale particulière. A l'*hubris* sacrilège qui sous-tend son désir de guérir les maladies humaines, Merrick ajoute plus prosaïquement une cupidité sans bornes, jouant à nouveau sur les peurs de mortalité de ses clients et leur proposant un rêve et un « pitch publicitaire » typiquement transhumaniste. Lorsque les clients putatifs de Merrick viennent visiter ses locaux, ils sont introduits par de splendides hôtes dans une salle où sont affichés les posters de photos noir et blanc de différentes personnes : un homme blanc paraplégique, une femme asiatique au visage partiellement brûlé, un sportif noir dont le bras est en écharpe, etc. Une voix féminine, aux accents publicitaires caractéristiques, entonne dans le même temps : « L'organisme humain. Unique de par sa complexité dans tout l'univers. Le résultat de trois milliards d'années d'évolution. Parfait à une exception : comme toutes les machines, il s'use. Depuis des siècles, l'idée de régénérer [« replenish »] le corps humain est au cœur de la science moderne ». C'est à ce moment qu'interviennent les gros plans montrant en une rapide succession de vignettes les posters d'individus handicapés et blessés. Lorsque la voix-off mentionne le fait que la « machine » humaine s'use, le plan nous montre les clients entrer au ralenti dans la pièce, attirant le regard du spectateur vers le couple au milieu du groupe : tous les autres personnages sont dans l'ombre, tandis que le couple du centre, deux personnes âgées, est en

pleine lumière. Et si les autres futurs clients sont de toutes les appartenances ethniques, leurs vêtements et comportements rendent explicite leur caractère fortuné : ce sont tous des millionnaires qui sont venus s'enquérir des moyens de prolonger leur vie et qui tous, comme Drucker et ses clients dans *The 6th Day*, considèrent le corps humain comme une 'vulgaire' machine, signe de leur décadence morale.

Comme l'explique Merrick, son entreprise leur propose des clones, une « enveloppe organique » [« an organic frame »], qui en douze mois seulement de gestation atteint le même âge que le client, étant alors « prêt pour la récolte » [« harvest-ready »]. On pourra en effet prélever sur ce corps tous les organes de remplacement nécessaires à soigner et prolonger la vie des clients de l'entreprise. L'entreprise propose ainsi un clonage à mi-chemin du clonage thérapeutique et du clonage reproductif, où l'on reproduit bien des êtres humains mais où ceux-ci ne sont pas supposés être éveillés et conscients, devant uniquement être des corps végétatifs sur lesquels pourront être prélevés des organes<sup>12</sup>. « Vous donner un porteur pour votre bébé, une deuxième paire de poumons, une peau fraîche, tous génétiquement identiques au vôtre ». Whitman, le directeur de la communication de la compagnie, peut-être plus mercantile encore que Merrick (« Je pense qu'il faut qu'on fasse de ce mauvais jour un bon jour, un super jour, un jour formidable, en faisant des affaires, des affaires des affaires des affaires des affaires ! »), prend le relais face aux clients et leur explique qu'il veut « vous parler de l'investissement le plus intelligent de toute votre vie. Je veux vous expliquer comment vous allez vivre de 60 à 70 ans de plus », la caméra montrant le visage intéressé des clients quand il leur fait cette promesse.

Le film soulignera continuellement la faillite morale, non seulement de Merrick et Whitman, mais aussi de leurs riches clients, « une vieille épouse trophée qui a besoin de peau fraîche pour un lifting, ou si l'un d'eux tombe malade et a besoin d'un nouveau cœur », comme l'explique McCord aux deux clones fugitifs. Il leur explique que les clients de Merrick « sont de la haute société, les gens riches et célèbres », qui sont leurs « sponsors [...] les gens qui vous ont fait faire. Ils vous possèdent ». Merrick entretient le même sentiment de possession vis-à-vis de ses clones, faisant remarquer à Lincoln 6 durant le dernier acte que « Je t'ai amené dans ce monde Lincoln, je peux aussi t'en faire partir », impliquant l'idée que d'avoir

---

<sup>12</sup> Eventualité qui a peu de chances de voir le jour en réalité, la recherche s'orientant plutôt, grâce notamment aux cellules souches, vers le clonage de cellules, tissus ou organes isolés, peut-être directement dans le corps du patient où ils 'repousseraient' progressivement (<<http://www.time.com/time/health/article/0,8599,1679115,00.html>>, 01/11/2007, <[https://sitn.hms.harvard.edu/seminar\\_archives/2006/sitn-2006-06-02.pdf](https://sitn.hms.harvard.edu/seminar_archives/2006/sitn-2006-06-02.pdf)>, 26/02/2006, derniers accès le 08/08/2011).

donné la vie à un individu l'autorise à lui retirer si bon lui chante, ce qu'on peut aussi assimiler au « complexe de Dieu ». C'est aussi ce que reproche Malcolm à Hammond dans le roman de Crichton, « [...] parce que vous les avez fait vous pensez qu'ils vous appartiennent ». C'est aussi le problème du Dr. Wells de *Godsend*, qui confronté à l'échec que constitue le petit Adam estime qu'« il ne s'agissait que d'une expérience. On peut toujours l'arrêter [« terminate »] et essayez à nouveau », ne manifestant qu'un intérêt clinique pour son cobaye et s'arrogeant le droit de vie ou de mort sur l'enfant, comme Drucker compte le faire pour l'Amérique toute entière<sup>13</sup>. Comme dans *Gamer*, les « petites gens » sont donc la victime des personnes aisées ou riches, caractérisées comme des personnes atrocement matérialistes, préoccupées de leur apparence physique (*Surrogates*) au point de broyer la vie des gens plus bas qu'eux sur l'échelle sociale. C'est encore ce qu'illustre *The Island* en imaginant une jeune maman clone accoucher de son enfant dans la clinique de Merrick, avant que son bébé ne lui soit enlevé et qu'elle soit euthanasiée par le personnel hospitalier. Son bébé est directement amené au couple de « sponsor » de la maman, dont son original, qui a ainsi pu faire un bébé sans toutes les tracasseries qu'une grossesse implique (à moins que la mère ne soit stérile), sorte de caricature du phénomène contemporain des mères-porteuses. Surtout, cette scène tragique semble un terrible commentaire de l'idée posthumaniste d'une libération de la femme de son carcan biologique, une réponse aux rêves posthumanistes et féministes d'utérus artificiels ou de mères-porteuses. On finira également par apprendre que le Président des Etats-Unis lui-même a un clone à sa disposition. A l'*hubris* du scientifique se prenant pour Dieu, ces films ajoutent donc un élément plus contemporain, où les riches sont coupables du matérialisme le plus abject et mortifère, et dont l'utilitarisme est contrasté une fois de plus à l'altruisme et 'l'humanité' des clones eux-mêmes.

Le caractère élitiste et monstrueux du clonage est encore illustré dans *The Island* et *The 6th Day* par son utilisation par un sportif professionnel célèbre dans tout le pays et qui a besoin de toute urgence, et en toute discrétion, du clonage. La toute première séquence de *The 6th Day* nous montre ainsi le joueur de football américain Johnny Phoenix, que l'on comprend rapidement être une méga-star médiatique, les deux commentateurs de télévision nous apprenant que Phoenix touche un salaire de 300 millions de dollars. Phoenix est victime durant le match d'un accident, au terme duquel il atterrit sur la nuque et se brise plusieurs

---

<sup>13</sup> Le terme de « terminate » et sa connotation scientifique et technocratique revient souvent dans les films SF pour signifier la réification du vivant. L'emploi le plus spectaculaire du terme est sans doute dans les *Terminator*, où les machines renversent la situation et décident de « terminer » l'humanité comme une vulgaire expérience.

cervicales, comme le diagnostique un ambulancier. Mais un mystérieux individu en costume lui assure que ce n'est peut-être pas aussi grave qu'il le croit, assassine Phoenix dans l'ambulance et emmène le cadavre vers une mystérieuse destination, que l'on comprendra plus tard être le laboratoire de *Replacement Technologies*. Phoenix, dont l'équipe appartient à Drucker, est bientôt à nouveau en pleine forme et prêt à repartir à l'attaque, une des illustrations de l'utilité du clonage dans le monde secondaire du film et surtout de l'accès extrêmement limité à cette technologie. Durant le cocktail qui ouvre le deuxième acte, Phoenix s'approche de Drucker, une jolie fille à chaque bras, pour le remercier de son intervention, et répond prétentieusement à Drucker qui lui demande comment il se sent : « Je dirais bien que je me sens comme un million de dollars, mais je ne voudrais pas avoir une baisse de salaire », provoquant l'hilarité générale, y compris du pasteur présent, qui n'est pas au courant de la vérité sur le rétablissement 'miraculeux' du sportif.

C'est encore un joueur de football américain professionnel, Starkweather, qui a besoin des services de la compagnie de *The Island*, ayant besoin cette fois d'une greffe du foie. Le personnel de Merrick s'empare donc de son clone, Starkweather 2-Delta, et commence à l'ouvrir sur le bloc opératoire lorsque celui-ci se réveille soudainement et hurle en comprenant ce qui lui arrive, puis tente de fuir ses meurtriers. La scène est à la fois horrible et émouvante, en particulier lorsque Starkweather, rattrapé par ses geôliers, est trainé par terre pour le ramener au bloc, et qu'il hurle en pleurant qu'il veut vivre. La réaction d'une réceptionniste lorsqu'elle entend parler de Starkweather, puis l'affiche géante du sportif que découvre Lincoln et le spectateur sur la façade d'un immeuble de Los Angeles (qu'on peut mettre en regard des affiches géantes arborant le visage tout aussi guerrier de Kable sur les façades de buildings dans *Gamer*), souligne l'extrême célébrité d'un sportif dont l'argent et la gloire lui permette d'acheter la vie d'un autre et de tricher en toute impunité, forme radicale de dopage en quelque sorte.

Dans *The 6th Day*, *The Island* et *Gamer*, le caractère parfaitement violent du jeu en question, suggérant le trope des « néogladiateurs », permet de renforcer encore le sentiment d'injustice et le caractère partiellement dystopique de ces mondes secondaires. Les foules veulent de la violence, et tout est bon pour leur en fournir, y compris le sacrifice de vies innocentes. On retrouve encore le trope des néogladiateurs dans *The Surrogates*, une affiche entreaperçue montrant un joueur de football américain tenant à la main la tête décapitée du substitut d'un adversaire. Le plan permet de comprendre au spectateur que la généralisation des substituts

porteurs de la « conscience téléchargée » de leurs utilisateurs permet au football américain de pouvoir enfin se rapprocher des jeux de gladiateurs d'antan sans risquer certes aucune vie humaine mais en suggérant toujours la décadence d'un futur avide de violence médiatisée. La conscience téléchargée tout comme le clonage est l'occasion pour les mondes secondaires de ces films de ramener à la vie des jeux profondément immoraux et décadents.

Certes, les « sponsors » de *The Island* ne savent pas que les clones sont en réalité conscients et assassinés afin de leur prélever les organes nécessaires, pensant comme leur promet Merrick que leurs clones restent dans un « coma végétatif ». Mais McCord souligne bien que les sponsors ne veulent pas savoir et voir leurs clones : « Ce n'est pas parce que les gens veulent manger un hamburger qu'ils veulent rencontrer la vache ». Et même s'ils connaissaient la vérité, précise encore McCord, ils ne feraient rien pour sauver leurs clones : « Vous êtes comme les moteurs de remplacement de leurs Bentley. Ils s'en foutent ! ». Comme il leur explique enfin, « La raison pour laquelle vous existez c'est que tout le monde veut vivre éternellement de nos jours, c'est le nouveau rêve américain, et il y a des gens assez riches pour payer ce qu'il faut pour l'obtenir ». McCord souligne donc ici le dévoilement du rêve américain traditionnel, une classe de privilégiés pouvant seule s'offrir le luxe d'une longévité accrue, qui plus est aux dépens de la vie de leurs clones, une nouvelle sous-classe dont le corps même est impitoyablement exploité et pillé. Cette exploitation du corps lui-même n'est en réalité pas nouvelle, et le film caricature d'une certaine manière des pratiques qui existent déjà, des mères-porteuses (légalisées aux États-Unis) aux vols d'organes sur des personnes vivantes ou mortes, aux greffes auxquelles ont accès plus facilement aujourd'hui les personnes fortunées et influentes. Un alcoolique peut ainsi aujourd'hui remplacer un foie atteint d'une cirrhose grâce à son argent et repartir de plus belle, évitant grâce à la science et à la technologie d'avoir à faire face à ses responsabilités. C'est en quelque sorte ce que satirise le film via la loterie truquée qui doit décider chaque semaine quel sera l'heureux élu à partir vers l'île utopique du titre, un hasard (truqué) devant décider de l'heureux bénéficiaire de la semaine. La loterie participe de même de la critique de « l'utopisme publicitaire » si fréquent dans le corpus, où les images d'une île paradisiaque sont utilisées pour amener les clones à accepter leur oppression présente – qui sait s'ils ne seront pas les vainqueurs de la semaine ?

Le monde de *The Island* ne relève pourtant pas entièrement de la dystopie. Même si le film s'attarde très peu sur les aspects politiques ou sociaux de son futur, on apprend toutefois dès le premier acte qu'existent les « lois eugéniques de 2015 » qui interdisent aux clones humains



d'atteindre la conscience, devant obligatoirement être maintenus dans un état végétatif. Le projet de Lincoln 6-Echo sera donc durant le troisième acte d'aller avec son sponsor devant les caméras de télévision afin de révéler au pays la vérité. Il existe donc dans ce futur des lois, une presse et une opinion publique qui empêchent le gouvernement et les multinationales de faire ce que bon leur semble. Si *Merrick Biotech* a enfreint la loi, elle tente par tous les moyens d'étouffer l'affaire en rattrapant les deux clones, et ne s'adresse pas à la police pour ce faire mais à des chasseurs de prime. Ce futur proche (peut-être situé en 2019 si l'on choisit de croire la date que donne Merrick aux clones) semble surtout être l'exagération du présent, où les fortunés peuvent se payer des luxes (le clonage thérapeutique assimilé au lifting et aux voitures de luxe) interdits à la masse de la population. L'horreur ici est de voir le gouffre social et économique inclure de façon aussi spectaculaire le domaine médical et le don d'organes, agrandissant la différence de longévité entre classes sociales jusqu'à 70 ans.

On retrouve ici une des grandes critiques adressées aux transhumanistes, l'idée que seuls les gens fortunés pourraient avoir accès aux avancées technologiques de l'avenir, des plus spectaculaires (le clonage, l'augmentation de la force physique ou des capacités cognitives, l'élimination ou « désactivation » des gènes pouvant causer des maladies, l'insertion de gènes synthétiques – et brevetés –, l'immortalité) aux plus anodines ou même déjà existantes (les tests préimplantatoires et prénataux). Le transhumaniste (socialement) libéral James Hughes est un des rares à appeler à l'avènement d'une « démocratie transhumaine », et fait une série de propositions destinées à faciliter l'accès universel, via notamment *Medicaid*, aux technologies et « augmentations » du futur, soulignant ainsi le peu de cas que font en général les autres transhumanistes de ces questions (2004, 232-240). Aucun des films du corpus ne va jusqu'à explorer de tels aspects de son monde de l'avenir, mis à part *Gattaca* comme on le verra un peu plus bas.

Mais *The Island* souligne surtout la banqueroute morale de scientifiques comme Merrick et son équipe de médecins qui considèrent les clones comme « seulement des outils, des instruments », des « produits ». Pourtant la critique du film s'adresse surtout aux riches de son monde via le sponsor de Jordan Deux-Delta (elle est top-modèle pour Calvin Klein notamment) et surtout celui de Lincoln Six-Echo. Celui-ci, Tom Lincoln, se révèle être un jeune homme fortuné plus intéressé par ses objets et véhicules de luxe, les femmes et sa petite personne, que par la vie et le bien-être de son clone. Tom, un concepteur de véhicules en tous genres, est un playboy très fortuné qui vit dans une magnifique maison en bord de mer et

possède une panoplie de voitures, motos et bateaux luxueux qui sont comme la prunelle de ses yeux. Lorsque lui et Lincoln 6-Echo sont dans sa voiture de sport et sont poursuivis par les chasseurs de prime, les balles qui s'abattent sur la voiture l'affolent complètement (« Ils tirent sur ma voiture ! Ils ont touché mon moteur, ils ont touché mon moteur ! », lui qui s'inquiétait déjà de voir Lincoln 6 conduire sa voiture mais le laisse faire pour l'amadouer, faisant ainsi écho aux paroles de McCord sur les riches et leurs Bentley), scène comique qui continue de le caractériser comme un individu totalement superficiel et égocentrique. Lincoln 6 se présente innocemment à lui en se décrivant comme son « assurance-vie », et malheureusement pour lui c'est exactement comme cela que son sponsor le considère.

Il apprend à son clone qu'il souffre d'une hépatite et n'a que quelques années à vivre, ce qui explique qu'il ait fait appel aux services de *Merrick Biotech*. A Lincoln 6 qui lui demande si les cinq millions de dollars que coûte un clone représentent une grosse somme, il répond : « C'est bon marché pour tromper la mort », expliquant également à son clone que « la seule chose sur laquelle tu peux compter est que les gens sont prêts à tout pour vivre. Je veux juste vivre, je me fiche comment ». C'est ce qui explique, en même temps que sa jalousie envers Lincoln 6, qui à l'évidence a les faveurs de Jordan 2 (ce séducteur n'apprécie pas l'échec), qu'il trahisse finalement les deux clones et appelle la compagnie pour leur signaler la présence des clones fugitifs. C'est aussi ce qui explique sa mort prochaine d'une balle dans la tête, le personnage payant le prix de sa bassesse, l'ironie étant qu'il est pris pour son clone. Comme toujours dans les contes hollywoodiens, l'antagoniste et ses adjuvants doivent payer, le plus souvent de leur vie, leur infamie.

L'autre personnage personnifiant les exploités contre les exploitants est le chasseur de prime noir, Albert Laurent, traquant Lincoln et Jordan. Originaire du Burkina Faso, Laurent confie à Merrick dans le dernier acte que son père fut tué comme membre de la rébellion burkinabé, « et lorsqu'il a été tué, mes frères et moi avons été marqués au fer rouge [montre la paume de sa main] pour que les autres sachent qu'on était moins que des hommes ». Laurent s'identifie donc aux clones, qui eux-mêmes ont leur nom marqué sur l'intérieur de leur poignet comme un code-barres, et finit par changer de camp et leur venir en aide. Laurent, Lincoln et Jordan sont donc du même camp, des êtres humains qu'on cherche obstinément, par haine ou intérêt, à rabaisser au rang de non-humains et de monstres (Merrick déclarant à Laurent que les clones « n'ont pas d'âme » ; mais comme leur dit un ouvrier noir au spectacle de leur improbable survie, « Jésus doit vous aimer ! »).

A l'inverse, Lincoln et Jordan sont des êtres purs, altruistes, compatissants et innocents (comme le dit d'eux Merrick, « Ce sont littéralement des enfants, éduqués au niveau d'un jeune de quinze ans »). Ils jouent même ici le rôle habituellement attribué à l'extraterrestre, et comme on l'a vu au robot, d'étranger qui arrive du jour au lendemain sur Terre et en Amérique et découvre une société rendue soudainement neuve et étrange par leur regard. Ayant vécu comme dans une grotte souterraine toute leur vie durant, Lincoln et Jordan permettent une fois de plus à la distanciation cognitive de Suvin de fonctionner. Cependant leur innocence permet surtout de contraster Six-Echo à Tom, la dissonance étant ailleurs surtout l'occasion de gags en tous genres. Le contraste est ainsi amusant lorsque les deux clones rentrent dans un bar durant l'acte deux, juste après s'être échappés, et que leur étrangeté amène un client à leur demander s'ils ne font pas partie « de ces gens bizarres qui cherchent des ovnis dans le désert ? », puis amène le barman à surnommer Lincoln « Captain Kirk ». Leur non-familiarité avec les expressions idiomatiques américaines est également l'occasion de quelques gags, comme lorsque le barman les informe que McCord « is in the can », information qui ébahit Lincoln qui passe à côté du sens figuré, puisque lorsque le barman explicite les choses en l'informant que McCord « is taking a dump », Lincoln répond ingénument : « A dump ? Taking it where ? ». Le film ne va pas vraiment développer les possibilités de distanciation et dissonance offertes par ces deux ingénus au-delà de l'aspect purement linguistique et ludique (qui rappelle les tentatives comiques de Huxley d'utiliser les expressions idiomatiques du XXe siècle dans *Demolition Man*), l'innocence des deux êtres servant surtout à contraster leur innocence à la décadence morale de leurs sponsors. Lorsqu'ils rencontrent un serpent à sonnettes, les deux clones sont ébahis, Lincoln s'approchant un peu trop près et manquant de se faire mordre, tandis qu'à McCord qui lui expliquait ce qu'était le « complexe de Dieu », Lincoln répondait : « C'est quoi Dieu ? ». L'idée même de Bien et de Mal leur est donc étrangère, et le trope du double se révélera efficace pour mettre littéralement en miroir, au-delà de l'opposition Tom Lincoln/Lincoln Six-Echo (il est l'écho physique mais pas moral de Tom), l'opposition entre égocentrisme et altruisme. Cette fois ce n'est pas le double qui est maléfique mais ironiquement l'original.

Les clones sortant de leur prison souterraine rappellent les ouvriers qui émergent de leurs profondeurs dans *Metropolis*, ou des rebelles qui émergent des égouts dans *Demolition Man* et *Matrix*, ou même de Wall-e qui monte des ruines de la Terre vers le resplendissant Axiom pour transformer à son tour la société décadente qui y tourne inlassablement dans l'espace. Néanmoins à l'inverse de ces films *The Island* ne véhicule pas vraiment l'idée d'un

changement social qui ferait suite aux aventures de ses deux héros. Les clones n'émergent pas les armes à la main pour détruire les machines, instaurer une anarchie libératrice ou modifier en quoi que ce soit la société, mais plus modestement pour recouvrer une liberté et une humanité (ils rejoignent enfin le monde naturel, par opposition au monde technologique souterrain) qui leur a été jusqu'alors refusée. A la fin du film, Lincoln et Jordan ont tué Merrick et ont libéré les clones, le film s'achevant sur ces derniers émergeant émerveillés au grand jour et découvrant la beauté du monde. Il paraît également clair que les manigances de *Merrick Biotech* vont éclater au grand jour, et que le Président lui-même va être impliqué. Mais l'important ici est que les clones sont libérés et ont prouvé leur humanité (à un Merrick qui l'appelle Six-Echo durant leur confrontation finale, ce dernier répond, tel RoboCop dans le dernier acte, « Je m'appelle Lincoln »). Ils sont désormais autorisés à rejoindre la surface et le monde réel et profiter de tout ce que celui-ci a à leur offrir.

On comprend durant l'épilogue que Lincoln prend la place de son sponsor aujourd'hui mort, se retrouvant à la tête d'une petite fortune, une magnifique maison, des engins en tous genres, et Jordan. Celle-ci peut quant à elle prendre la place de son propre sponsor, commodément décédée dans un accident de voiture, devenant un mannequin de renommée internationale et la maman d'une petite fille, fondant une famille avec Lincoln, comme c'est littéralement le cas dans le script d'origine où elle donne naissance au fils de Lincoln (137). La critique du « nouveau rêve américain » est donc comme mise en sourdine par un tel dénouement, le film plaçant surtout l'emphase sur l'altruisme et l'humanité d'individus en particulier plutôt que ceux de la société en général. A la façon de *Demolition Man*, le monde secondaire hyper-technologique est renversé ; pourtant il ne s'agit dans *The Island* que d'une sorte d'immense bunker, une bulle enfin percée qui permet aux clones de rejoindre notre monde, pour eux la vraie utopie. Lorsqu'ils émergent au monde, l'utopie naturelle dont ils ont tant rêvé leur tend les bras, c'est notre Terre. Plutôt que de vraiment servir à démontrer la bonté naturelle d'un 'bon sauvage' seulement corrompu par la société, les clones servent surtout ici à caractériser le bonheur qu'il y a à vivre dans une société démocratique et libérale comme l'est l'Amérique du monde zéro. De même la *tabula rasa* n'a pas même vraiment cours dans leur cas puisque Lincoln est peu à peu envahi des souvenirs et de certains des goûts de son sponsor, le film suggérant un lien psychique entre les deux individus et le fondement génétique de certains de leurs goûts.

Le contraste est frappant avec *The Clonus Horror*<sup>14</sup>, un film indépendant produit en 1979, un des premiers à aborder la question du clonage comme on l'a vu en 2.3 et l'inspiration officieuse mais patente de *The Island*<sup>15</sup>. L'intrigue du film est à peu près la même, si ce n'est qu'il n'est pas question de contamination et que les clones vivent à l'air libre. Mais à la place de l'île mythique qu'on promet aux clones de 2005, c'est l'Amérique, « le pays de la beauté, où tous vos rêves deviennent réalité » qui est promise aux clones. Une fois atteint leur apogée physique, les clones sont assassinés et 'mis au froid' en attendant qu'on ait besoin de leurs organes. Le héros finira par s'échapper et découvrira également la réalité sur l'Amérique, bien loin de l'utopie qu'on lui a décrite, trahi par son sponsor (qui philosophe tranquillement sur la technologie dans sa luxueuse piscine) et découvrant qu'un des candidats à la présidence des Etats-Unis est même l'un des cerveaux du programme Clonus<sup>16</sup>. Il retourne au bercail pour retrouver sa bien-aimée mais découvre que celle-ci a été lobotomisée. L'un des docteurs lui dit alors, sardoniquement : « Bienvenue à la maison. Alors, tu as aimé l'Amérique ? », avant qu'il ne soit emmené, tué et mis sous plastique, même si la séquence suivante révèle que la vérité va éclater au grand jour<sup>17</sup>. L'utopie liée au continent et au pays y est donc remise en cause, les clones étant à leur façon les victimes du rêve américain ; on peut facilement les assimiler à des immigrants à qui on vend l'illusion de l'Amérique, même si la première séquence (cf. note 16) les associe clairement à des citoyens américains trompés par le système et leurs politiques, eux-mêmes les employés d'un CEO maléfique.

Les clones de *The Island* ne sont pas tout à fait le reflet et la métaphore de citoyens dans leur ensemble, mais l'écho de leurs riches sponsors, promettant une fois (re-)venus au monde de dénoncer ceux-ci et profiter plus authentiquement du monde et de ses richesses (mais on peut même douter qu'ils seront effectivement inquiétés, n'étant pas au courant de la vérité).

---

<sup>14</sup> Le titre original est *Parts – The Clonus Horror*, les parties en question étant les organes prélevés par les médecins. Comme le veut la phrase d'accroche de l'affiche : « The only part they don't use... is the scream ». Néanmoins l'aspect horrifique du film est surtout à attribuer à son marketing, le film ne relevant que très peu du genre.

<sup>15</sup> Les producteurs de *Clonus* intentèrent d'ailleurs un procès à *The Island* en 2005 pour plagiat (<<http://www.variety.com/article/VR1117927239?refCatId=13>>, publié le 09/08/2005, dernier accès le 26/02/2010).

<sup>16</sup> La première séquence à ce titre est assez parlante, le montage alternant un discours du candidat en question et la foule de ses supporters en délire, aux images de clones enveloppées de plastique et mis au froid, leurs visages figés en des expressions horribles. Comme le dit alors le candidat : « Je crois en ce pays. Je sais que ça peut avoir l'air ridicule aujourd'hui [...]. Bien sûr, nous avons des problèmes, mais nous allons les résoudre, en utilisant les bonnes vieilles méthodes qui ont fait de ce pays un grand pays. [...] ». Son discours apparaît alors sur l'écran d'une télévision, tandis que la caméra recule lentement pour dévoiler la télévision ainsi qu'une main ridée qui apparaît près de l'écran, arborant au doigt une immense et luxueuse bague, et qu'une voix inquiétante retentit : « That's our boy ».

<sup>17</sup> On peut soupçonner que cette dernière séquence a été ajoutée à la précédente pour alléger la fin.

L'innocence des « posthumains », leurs combinaisons d'un blanc immaculé et leur association au monde naturel (le magnifique panorama qui s'offre au regard des clones nouvellement libérés, l'océan sur lequel voguent Lincoln et Jordan) les associent à la pureté originelle, promettant comme une régénération (le bateau qui hante tant Lincoln et l'emmène lui et Jordan sur l'océan, cloturant le film, s'appelle « Renovatio ») de l'individu. L'humanité n'est une fois de plus pas une question de naissance (le bouffon McCord leur disait dans le deuxième acte « Vous n'êtes pas humains. Je veux dire, vous êtes humains, mais vous n'êtes pas, réels, pas comme une vraie personne, pas comme moi ») mais d'actes prouvant que l'on correspond aux valeurs humaines/humanistes, le message désormais traditionnel de la SF cinématographique.

Le vrai bonheur des clones consiste cependant à savoir goûter aux richesses offertes par le monde présent plutôt qu'à vouloir transformer celui-ci, rappelant ainsi à nouveau *Demolition Man*. Issus d'un monde hyper-régulé et aseptisé où tous les bonheurs de la vie leur ont été refusés, faisant d'eux les rouages d'une machine oppressante, les clones peuvent enfin goûter au bonheur d'être humain. C'est une chance que n'ont pas pu saisir avant eux les répliquants esclaves de *Blade Runner* (et le héros ici s'appelle après tout Lincoln, tandis que celui de *Gattaca* s'appelle Freeman), même si l'homme chargé de les traquer avait lui aussi fini par s'identifier à eux et rejoindre leur camp. Comme pour les répliquants et les autres créatures artificielles et hybrides du corpus, leur posthumanité est signifiée, outre leur nature technologique, par le regard frais et enchanté qu'ils jettent sur le monde, leur envie de profiter de plaisirs qui ne sont plus toujours aussi évidents à ceux qui vivent parmi eux tous les jours. En cela ils représentent une nouvelle itération de la posthumanité rêvée par la SF, une humanité vivant en symbiose harmonieuse avec la technologie et jetant un regard curieux, sain et altruiste sur le monde.

### c). Le Luddite du futur (2)

On a déjà vu le personnage de Del Spooner dans *I, Robot* être utilisé pour symboliser une relative technophobie de l'avenir, où certains membres de la population ont plus de difficultés que d'autres à accepter le progrès technologique. *The 6th Day* propose de même, en la personne de son héros, Adam Gibson, un personnage relativement passéiste et conservateur qui lui aussi va se voir confronté dans sa chair même à la technologie qu'il redoute tant, proposant à nouveau une mise en image du choc entre l'individu et les fruits de la technoscience.

- *Les bioluddites au pouvoir*

*The 6th Day* commence de la même manière que *The Surrogates*, par un générique qui constitue le prologue du film et explique au spectateur, via un montage reposant en partie sur les événements factuels du monde zéro et des images d'archives, la genèse du monde secondaire qui va lui être proposé. Ce prologue est constitué d'une série d'articles de presse, manifestement extrait d'Internet ou copiant la lettrine et la mise en page typique d'un article publié en ligne, résumant la genèse de l'avenir. Une annonce de presse Internet (plutôt que papier, situant tout de suite le film dans un contexte technologique, plus particulièrement en 2000 où Internet était encore relativement récent) indiquant la naissance, le 23/02/1997, de la brebis Dolly, le premier mammifère adulte à être cloné. L'article n'oublie pas d'indiquer que selon deux scientifiques renommés, « cette technologie pourrait être appliquée à n'importe quel mammifère ». La coupure qui suit, en date du 26/06/2000, c'est-à-dire cinq mois avant la sortie nationale du film aux Etats-Unis (le 17 novembre) et dans le monde, annonce la complétion du *Projet Génome*, qui « a réussi à cartographier le plan [« blueprint »] génétique humain : l'ADN ».

Les scientifiques du projet sont même cités indiquant que « désormais ils savent avec certitude ce qui fait d'un humain, un humain », comme si le génome contenait vraiment le « secret de la vie », le « Graal » dont parle Merrick et que Judith Roof, dans son étude des représentations culturelles de la « poétique de l'ADN », diagnostique comme un des mythes principaux attenants au 'code génétique' et au *Projet Génome* (2-4, *passim*). La carte du territoire génétique est désormais établie, et plus rien ne semble devoir arrêter la marche vers le génie génétique et le clonage, dans le monde secondaire du film comme dans le monde zéro du spectateur, qui à ce point du générique ne font qu'un. L'annonce de la complétion du projet se fait en surimpression de l'image d'un iris, comme pour signifier que c'est bien l'identité humaine, comme dans *Blade Runner* notamment et ses propres yeux et iris omniprésents, qui est ici concernée, la personnalité et même l'âme de l'individu (on a vu plus haut que des capteurs optiques étaient utilisés pour télécharger l'esprit d'un individu sur un disque puis dans le cerveau vierge d'un clone). Tandis que la nouvelle s'efface, l'iris est brisé en deux dans le sens de la longueur, tandis qu'une fêlure se répand sur une partie de la moitié supérieure de l'œil, événement sinistre qui augure d'une possible perte d'identité et d'humanité du fait du *Projet Génome*.

Le plan suivant montre un nouvel article en surimpression d'images de chromosomes et de cellules agrandies comme sous un microscope électronique. L'article en question, toujours sur le *Projet Genome*, fait état de critiques prévenant de l'apparition possible d'un « fossé génétique » [« a genetic divide »] créé par des recherches qui seraient destinées à créer une « race de surhommes » [« a super-race »]. Le même paragraphe fait état de la réponse des défenseurs du *Projet*, qui arguent du fait que la continuation des recherches génétiques « garantira une vie plus longue et en meilleure santé pour les générations futures », tandis que l'écran montre d'autres images microscopiques de manipulations d'une cellule, motif principal de ce prologue. Le débat entre « bioluddites » et progressistes ou transhumanistes, est ainsi posé dès les premières secondes du film.

Le générique opère alors un saut discret dans son monde secondaire, le prochain message à s'afficher ne simulant pas un article de presse et ne donnant pas de date précise : « Peu après, des manifestations anti-clonages ont lieu à Rome ». L'écran montre alors une rapide succession d'images d'émeutes urbaines, des images d'archives montrant des manifestants opposés à des policiers habillés de tenues antiémeutes, des véhicules blindés, etc. Une annonce de presse s'affichant très rapidement indique alors que la police romaine a demandé l'aide de l'armée pour mater des émeutes qui en sont à leur cinquième jour et ont lieu dans toute la ville. L'article cite une jeune Américaine d'Atlanta participant à une manifestation rassemblant 15 000 personnes et qui s'exclame, « C'est incroyable, il n'y a donc pas de limites à ce que peut faire la science ? ». On ne sait pourtant pas si sa question porte sur la capacité technique ou bien morale de la science à mener à bien ses projets. Le deuxième paragraphe de l'annonce indique que 500 arrestations ont eu lieu depuis dimanche, date à laquelle « les rumeurs qui couraient depuis longtemps sur le clonage humain ont été finalement confirmées ». Le premier clonage d'être humain vient donc d'avoir lieu (comme il sera plus tard confirmé par le film), et Rome, siège de la Papauté et du christianisme, apparaît comme le foyer de la contestation anti-clonage. L'information est importante puisque les opposants au clonage mis en scène par le film seront presque systématiquement des religieux, et que le film, qui tire son titre même de l'Ancien Testament, s'ouvre comme on l'a vu par une citation biblique.

Le prochain plan nous apprend que « L'expérience de clonage humain échoue ». On entendra plus tard parler des « résultats bizarres » de l'expérience qui ont manifestement choqué l'opinion publique. Si les choses ne sont jamais développées, on peut néanmoins extrapoler et



repenser à Dolly, qui avant de naître fut précédée par de nombreux échecs. Ces premières tentatives humaines « bizarres » avaient déjà été mises en scène dans *Alien: Resurrection* trois ans auparavant, où l'on avait découvert les sept premiers clones monstrueux de Ripley, d'horribles corps déformés<sup>18</sup>. Le plan suivant nous apprend qu'une cour de justice a ordonné la « destruction » du clone. L'écran suivant en arrive au nœud scénaristique du film : un texte simulatant les annonces de presse du début nous apprend que, suite à la déroute du premier clonage, les « lois du 6<sup>e</sup> jour » ont été passées aux Etats-Unis et en Europe, interdisant tout clonage humain reproductif (le clonage des seuls organes restant légal comme on l'apprendra plus tard). Les bio-éthiciens et les religieux approuvent la mesure, indique l'article, tandis que « de nombreux scientifiques de premier plan dénoncent ces lois comme irréflechies et antisciences ».

La situation est donc établie, et le film nous révélera rapidement que Michael Drucker, un des hommes les plus riches au monde qui considère la Présidente des Etats-Unis comme « la deuxième personne la plus importante dans le monde après lui<sup>19</sup> » et qui dirige une entreprise de clonage d'organes, *Replacement Technologies*, a poursuivi en secret le clonage humain et est maintenant capable de l'accomplir de façon routinière, clonant un individu en deux petites heures. Drucker, jeune trentenaire hyper-rationnel, posé et détaché, voire froid, qui préfère porter un simple T-shirt sous sa veste de costume, fait par ailleurs beaucoup penser aux grands entrepreneurs de la Silicon Valley et au Castle de *Gamer* (qui était certes plus expansif), milite cependant pour changer la législation et autoriser le clonage humain. Son véritable objectif, comme on l'apprendra plus tard, consiste à étendre son contrôle sur l'ensemble de la population, comme c'était déjà le cas de Castle et ses « nanex ». Le héros du film, Adam Gibson, est au contraire opposé au clonage et à l'ingénierie génétique en général.

---

<sup>18</sup> Comme dans les précédents cas de clonages (depuis les années soixante), les clones de mammifères se sont par ailleurs révélées être dotées de malformations et maladies diverses, à commencer par Dolly elle-même, morte en 2003, apparemment d'une sénescence avancée (c'était d'ailleurs comme on l'a vu en substance le problème des « répliquants » de *Blade Runner*, qui ne sont certes pas des clones mais ont été créés via le génie génétique, ainsi que de leur 'ami' Sebastian). Les développements scientifiques ont ainsi semblé donner raison à l'imaginaire populaire, les clones fictionnels étant souvent dotés d'une longévité limitée (*Blade Runner*, *The 6th Day*) ou de malformations (les premiers clones dans *Resurrection*). Dans le monde zéro, le clonage d'animaux, notamment à fins commerciales, a ainsi été en grande partie abandonné depuis quelques années (<<http://www.guardian.co.uk/science/2002/apr/19/genetics.highereducation>>, 19/04/2002 ; <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/2764039.stm>>, 14/02/2003 ; <<http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=no-more-cloning-around>>, 22/07/2008 ; derniers accès le 15/07/2011).

<sup>19</sup> Nouvelle illustration de la construction linguistique du monde secondaire du film SF : une simple remarque, sans rapport direct avec l'intrigue mais qui en quelques mots ouvre des perspectives alternatives et « cognitives » importantes dans lesquelles le spectateur peut choisir d'emporter son imagination, dépassant ainsi les limites strictes du film.

- *Génétique vs. Mécanique*

Gibson est dès le départ associé à la mortalité et à la vieillesse. Le film s'ouvre le jour de son anniversaire, et nous le découvrons dans sa salle de bain en train d'ausculter son visage dans la glace, à la recherche de nouvelles rides et traces de son vieillissement. Mais on comprend vite que Gibson et son épouse sont parfaitement à l'aise dans leur peau et avec leur âge, ainsi que dans leur petit bonheur domestique, décrit par cette séquence et qui constitue le cœur narratif et utopique du film – la parfaite petite famille nucléaire dans la parfaite maison pavillonnaire, au bonheur systématiquement caractérisé par la première séquence domestique. Toute l'entreprise d'Adam consistera par la suite à retrouver le chemin de ses pénates, assailli par les souvenirs domestiques et devant bientôt sauver une épouse et une fille kidnappées par Drucker. On est dans l'inverse presque exact de la satire proposée par *The Stepford Wives*, et Gibson et les siens sont même dotés eux aussi d'un frigo intelligent indiquant le manque prochain de lait et en commandant lui-même sur Internet, le symbole du bonheur technologique domestique pastiché dans le générique de *The Stepford Wives*. Comme on va le voir le monde de *The 6th Day* tend à se rapprocher de la vision offerte par *I, Robot*, où tout n'est pas rose (Drucker et sa conjuration) mais où les choses paraissent globalement sur la bonne voie – où la famille américaine paraît surtout unie et saine.

On comprend de même très vite que Gibson préfère le naturel à l'artificiel : à sa fille qui propose à la table du petit-déjeuner le choix entre une « banane parfumée aux nachos » (plus grande et plus jaune, sans taches noires) et une « banane normale », Adam choisit la banane normale – « celle parfumée à la banane » répond-il sarcastiquement. La scène suivante le montre avec son meilleur ami, Hank, un technophile qui engage tout de suite le débat avec Adam. Hank préfère aux femmes les relations virtuelles, les femmes qu'on « peut éteindre d'un clic », ce qui dans l'avenir signifie une petite amie holographique, tandis qu'Adam essaie de le raisonner et de lui montrer qu'un homme mûr doit abandonner « les logiciels », passer aux vraies relations humaines et fonder une famille. Hank, notant la légère coupure que s'est fait Adam en se rasant, lui fait alors remarquer qu'« ils ont inventé le rasoir à laser tu sais, plus d'entailles, de coupures ou de griffures, tu devrais essayer ». Certes, lui répond Adam, « mais je préfère les anciens modèles [« the old-fashioned kind »], ils me rappellent que je suis en vie », pointant du doigt sa coupure. Refusant le « filtre technologique », Adam veut être certain d'être toujours en contact avec la réalité.

Mais c'est quand ils arrivent à destination que la critique d'Adam envers la science et la technique est le plus prégnante. Sa femme l'appelle sur son lieu de travail pour lui apprendre que leur chien, Oliver, est mort. Comme elle ne veut pas bouleverser leur fille, elle demande à Adam de se rendre dans la journée dans un magasin *RePet*, qui propose de cloner en quelques heures n'importe quel animal domestique, et l'amener à la maison avant que leur fille s'aperçoive de quelque chose. Mais Adam refuse : « Je ne veux pas qu'un monstre créé par la science [« a freak of science »] dorme dans le lit de ma fille ! ». Il engage cette fois le débat avec sa femme, qui lui répond que Natalie à huit ans est trop jeune pour comprendre l'idée de mort. Il réplique : « C'est le processus naturel de la vie. On naît, on vit et on meurt. Il faut bien qu'elle l'apprenne tôt ou tard ». On a vu plus haut que c'est en substance la leçon que fera Katherine à son mari, le père du clonage, le poussant à renoncer à cette technologie, tandis que les antagonistes en font tous un usage démesuré et frivole, se plaignant en s'éveillant dans leur nouveau corps qu'ils (elle en l'occurrence) vont devoir se faire à nouveau percer les oreilles ou se refaire une couleur. La mort d'Oliver a son rôle scénaristique mais sert surtout à mettre en scène une fois de plus un débat entre deux personnes quant aux bienfaits de la science ou d'une technologie en particulier, invitant à nouveau le spectateur à prendre parti.

C'est Hank, qui a entendu la conversation, qui plus tard s'y met et tente de convaincre Adam : « Ecoute, je sais que tu es de la vieille école, mais de nos jours tous les enfants ont grandi avec *RePet*, c'est complètement normal aujourd'hui ». A Adam qui lui demande s'il « ne trouve pas ça un peu effrayant quand même ? », Hank répond que « Non ! Je te le dis, ces RePets reviennent à la vie et tu ne peux pas faire la différence avec les anciens, fais-moi confiance ». Hank apprend à Adam qu'il a lui-même fait cloner son chat, tandis que la plupart des skieurs transportés par Adam et Hank, interrogés par ce dernier, reconnaissent avoir eux-mêmes un animal cloné ou connaître quelqu'un pour qui c'est le cas. Adam est représenté de la même manière que Spooner, un sceptique isolé qui ne peut pas s'empêcher de se dire que « ce n'est pas naturel » de faire cloner son chien. Il est vrai qu'Adam n'a pas la même animosité que Spooner envers cette technologie et n'a pas vécu de traumatisme particulier en relation à elle ; c'est son simple bon sens de père de famille sain dans son corps et dans sa tête (par opposition à Hank et ses poupées gonflables virtuelles, aux antagonistes assassins ou un

Dr. Weir qui ne peut pas se résoudre à laisser mourir sa femme) qui lui susurre que le clonage est malsain<sup>20</sup>.

Ce qui est intéressant ici est que durant leur débat, Adam et Hank sont en train de piloter un hélicoptère futuriste qui peut se transformer à volonté en avion, tandis qu'Adam pilote à distance le deuxième avion/hélicoptère qui les suit. Tous deux sont les pilotes et copropriétaires d'une compagnie de transport aérien, qui emmène et ramène les skieurs et randonneurs au sommet des cols de la région. Adam a reçu le matin même l'équipement « mis à jour », une sorte de manette ou de « joystick » de jeu-vidéo qu'il s'accroche à la main et qui lui permet de guider l'appareil en bougeant simplement la main. La caméra opère un gros plan sur l'appareillage, tandis qu'Adam contient difficilement son enthousiasme : « Génial, regarde ça ! [...] Super ! [...] Hé Hank regarde, la nouvelle télécommande est arrivée, bye bye à l'ancienne ! ». Il n'arrête pas ensuite de manier la manette et l'avion/hélicoptère télécommandé, faisant même une course avec Hank qui pilote l'hélicoptère dans lequel ils sont installés, tandis que démarre une musique extra-diégétique excitante et rythmée, indiquant qu'il s'agit d'une scène censée provoquer l'admiration et l'excitation à la vue de cette course-poursuite *high-tech*. Si Adam est particulièrement rétif aux biotechnologies, les technologies mécaniques ne posent par contre aucun problème à ce pilote d'engins *high-tech*. On peut penser ici aux cyborgs étudiés au chapitre 4, Adam pouvant facilement contrôler l'appareil de sa main et n'ayant donc à se poser aucune question sur l'éventuelle autonomie de la machine.

On a vu de même à quel point Spooner pouvait aimer conduire sa voiture à très grande vitesse, tandis que RoboCop, Marcus, Stark et les héros de *G.I. Joe* étaient aussi étroitement associés à leurs véhicules, souvent des voitures mais aussi des avions voire des sous-marins (*Terminator Salvation*, *G.I. Joe*). Lincoln 6-Echo s'avère lui aussi particulièrement amateur d'engins à grande vitesse, son sponsor étant lui-même *designer* et amateur des mêmes

---

<sup>20</sup> Le premier chat cloné, CC (pour Carbon Copy) a vu le jour en décembre 2001, amenant de nombreux commentateurs à prédire l'ouverture prochaine du business du clonage des animaux domestiques, comme *RePet* dans le film. Mais la plupart des entreprises ayant proposé un tel service ont aujourd'hui fermé leurs portes – pour des questions de coût prohibitif (plusieurs dizaines de milliers de dollars), d'important taux d'échec, des malformations, des complications plus grandes encore dans le cas des chiens, mais aussi du fait que CC elle-même s'est révélée ne pas être tout à fait identique à son original. La couleur de sa fourrure n'était pas la même, celle-ci ne se révélant ne pas dépendre uniquement de facteurs génétiques, remettant en cause le « mythe » du livre de la vie soi-disant présent dans le génome (<[http://news.nationalgeographic.com/news/2002/02/0214\\_021402copycat.html](http://news.nationalgeographic.com/news/2002/02/0214_021402copycat.html)>, 14/02/2002 ; <<http://cats.about.com/b/2008/02/02/the-rise-and-fall-of-cat-cloning.htm>>, 02/02/2008, <[http://www.nydailynews.com/lifestyle/pets/2011/08/16/2011-08\\_16\\_first\\_cloned\\_cat\\_nears\\_10\\_but\\_pet\\_replicating\\_business\\_has\\_not\\_boomed\\_due\\_to\\_mon.html](http://www.nydailynews.com/lifestyle/pets/2011/08/16/2011-08_16_first_cloned_cat_nears_10_but_pet_replicating_business_has_not_boomed_due_to_mon.html)>, 16/11/2011 ; derniers accès le 17/08/2011).

appareils (le film suggérant une base génétique à cet intérêt, ou alternativement des ‘réminiscences génétiques’ de Lincoln 6). Lorsque Lincoln 6 voit filer pour la première fois une moto sur la route, il se précipite le sourire aux lèvres et déclare avec enthousiasme qu’il aimerait bien en avoir une à lui. On le verra plus tard échapper aux griffes des hommes de main de Merrick en pilotant une sorte de moto-avion, slalomant entre les métros aériens et les gratte-ciel (l’aéronef du futur), puis la voiture de course de son sponsor, avant que le film ne se conclue avec Lincoln 6 pilotant le bateau *high-tech* de Tom. *The Island* and *The 6th Day* participent du même message que les films des chapitres précédents : la technologie est validée si elle est clairement et fermement pilotée par un être humain, et déjà familière du spectateur ; elle augmente ses capacités physiques (il va plus vite, il vole, il flotte, s’aventure dans les airs et sous les eaux) tout en garantissant son intégrité physique, c’est-à-dire en restant extérieure à son corps, un exosquelette protecteur. Pour Adam comme pour les autres, il existe donc une différence fondamentale entre les véhicules qu’il pilote et *RePet*, sans parler du clonage humain, une différence qui touche donc tant à la distinction mécanique/biologique qu’au degré de contrôle de l’individu sur la technologie en question.

- *Le Nouvel Adam*

Adam se laisse néanmoins progressivement amadouer et se rend dans un magasin *RePet*, situé dans une gigantesque galerie commerciale – le clonage des animaux est un commerce comme un autre dans le monde secondaire du film. Il y est abordé par des opposants au clonage animal qui distribuent des tracts aux clients prospectifs de *RePet* et déclarent à Adam : « Il a sauvé ton âme, Dieu ne veut pas que tu entres dans cet endroit ». Les opposants, que l’on verra également manifester devant le siège de *Replacement Technologies* au début de l’acte deux, sont systématiquement caractérisés comme des individus s’opposant au clonage humain ou animal pour des motifs religieux, les « bio-éthiciens » mentionnés dans le générique n’apparaissant quant à eux jamais dans le film. Adam répond aux opposants chrétiens qu’« alors Dieu n’aurait pas dû tuer mon chien » et entre dans le magasin, montrant qu’Adam peut faire preuve d’humour et de dérision vis-à-vis de Dieu. Mais son ironie s’arrête là, et au vendeur qui lui déballe son argument de vente, Adam répond : « J’ai un problème avec l’idée [de clonage] elle-même. Imaginez que le clone n’ait pas d’âme, ou qu’il soit dangereux », ce qui est à peu près le cas de l’enfant cloné, Adam, de *Godsend*. Adam peut donc penser en termes religieux (tandis que le vendeur insiste surtout pour souligner le fait que les clones sont « sous garantie »), alors que comme on l’a vu lors de son confrontation avec Drucker durant le dernier acte, Adam mentionne explicitement Dieu comme autorité suprême auquel le CEO

essaie de se substituer. Sans trop en faire et sans aller jusqu'à caractériser Adam comme un individu profondément religieux, le film souligne tout de même le 'bon sens' et l'humilité d'Adam face aux choses de la vie et face à Dieu. On a vu que *I, Robot* opérait sur la même ligne médiane, décrivant un héros jeune et branché, matérialiste (ses Converse, ses vêtements) et plein d'humour et de décontraction (Will Smith) auxquels le jeune public est invité à s'identifier, mais qui entretient aussi une relation pleine de respect avec sa grand-tante religieuse et qui lui-même pouvait opposer (certes avec humour) le Christ (sans le nommer explicitement) au rationalisme de la scientifique Calvin.

Cette ligne médiane sur laquelle opèrent les deux films se manifeste également dans le compromis que tous deux cherchent à localiser. On a vu que Spooner passait de sa « robophobie » initiale à une plus grande acceptation des robots, et symbolisait dans sa chair même le mariage des pôles biologiques et mécaniques. Adam est à son tour caractérisé comme un « centriste » idéal, étant opposé par le film tant aux impitoyables technologistes que sont Drucker et ses sbires qu'aux « fondamentalistes » chrétiens qui s'opposent au clonage jusqu'à utiliser la violence. C'est le cas de Tripp, qui assassine Drucker, ses gardes du corps et Hank dans le premier acte, causant leur retour d'entre les morts grâce au clonage. Mais il provoque aussi le clonage accidentel d'Adam, ce qui lance véritablement l'intrigue (le personnel de Drucker confond Hank et Adam et clone ce dernier alors que l'original est toujours en vie, causant l'existence simultanée de deux Adams et donc le risque de voir leurs violations des « lois du 6<sup>e</sup> jour » exposées au grand jour, d'où leur volonté d'assassiner l'un des Adams). Adam devra autant affronter Tripp que Drucker, dénonçant autant la folie meurtrière de l'un que de l'autre.

Et malgré son opposition au clonage et l'instrumentation diabolique qui en est fait par Drucker, Adam va devoir composer avec son propre clone. Se rendant furtivement chez lui durant l'acte deux, bien décidé à reprendre sa place domestique usurpée par le clone qui se fait passer pour lui, Adam ne peut se résoudre à supprimer celui-ci (Adam n'est pas un meurtrier). Lorsque durant le troisième acte l'épouse et la fille d'Adam sont kidnappés, les deux Adams devront même faire équipe pour libérer « leur » famille. On comprend en effet en même temps qu'Adam que son clone n'a aucune idée de sa véritable nature, Drucker ayant téléchargé dans son esprit la conscience et les souvenirs de l'Adam originel. Le film nous amène sur le terrain familier de l'être artificiel qui n'a pas lui-même conscience d'être une simulation (*Blade Runner, Impostor*). C'est également le cas dans *The Island*, où les clones du

Dr. Merrick n'ont pas conscience de leur véritable nature et d'avoir quelque part dans le monde un original. McCord apprendra à Lincoln 6 et Jordan 2 que les souvenirs qu'ils ont sont en réalité des souvenirs artificiels (des « memory imprints ») implantés dans leur cerveau, douze histoires modèles étant utilisées par Merrick et son personnel, qui les module légèrement en fonction des clones. On voit ainsi McCord interrompre Jordan 2 et finir de lui raconter un de ses propres souvenirs d'enfance, comme Deckard le faisait déjà avec Rachel dans *Blade Runner*. Dans *Impostor* enfin (adapté comme *Blade Runner* de l'œuvre de Philip K. Dick), le protagoniste découvre à la toute fin, malgré son intime conviction (et celle du spectateur) qu'il était bien un « imposteur », un clone dans lequel avaient été reproduits les souvenirs de sa victime, que l'on découvrait assassinée.

Les souvenirs symbolisent l'humanité – souvent écorchée – des héros du corpus, et de nombreuses scènes les montrent littéralement hantés par leurs réminiscences : les répliquants obsédés par leurs photos ; les souvenirs fragmentaires de RoboCop qui refont inopinément surface, notamment dans ses rêves ; Spooner hanté par le souvenir de son accident ; Tony Stark et le souvenir lancinant de son père ; Barnes et les flashes-back de la mort de sa famille ; Hulk, ses souvenirs d'enfance fragmentaires et ses cauchemars ; Kable et le souvenir du meurtre forcé de son ami ; Greer qui visite la chambre de son fils décédé, restée en l'état ; Wall-e et Huxley obsédés par le XXe siècle et collectionnant ses artefacts comme des saintes reliques ; Lincoln, les souvenirs fragmentaires de son original et ses mystérieux rêves ; Vincent qui raconte son enfance dans *Gattaca*. Tous ces souvenirs marquent la présence d'une mémoire et d'une biographie, d'une conscience marquée par la temporalité et la durée. A la programmation s'oppose la mémoire, au présent éternel de la machine s'oppose un passé douloureusement présent<sup>21</sup>.

*The 6th Day* ne passe pas non plus à côté de la révélation finale, où Adam apprend qu'en fait c'est lui le clone, et que celui qu'il a pris durant tout le film pour son clone était en fait l'Adam original<sup>22</sup>. Ce dédoublement incertain du héros était déjà annoncé par le plan initial

---

<sup>21</sup> Le trope de la commodification des souvenirs eux-mêmes est devenu relativement fréquent dans le cinéma SF hollywoodien, sans doute une nouvelle fois inspiré par Philip K. Dick. On peut citer ici parmi ses plus frappantes itérations *Strange Days* (1995) : on peut y enregistrer ses souvenirs ainsi que toutes les sensations les accompagnant – comme durant l'acte sexuel ou un meurtre... – et les vendre, idée déjà présente dans *Brainstorm*, 1983).

<sup>22</sup> Il y a à nouveau ici un « effet genre », le schéma emprunté par le film rappelant fortement *Total Recall* (1990), déjà avec Schwarzenegger, que le film cite visuellement lorsque Adam se réveille dans le taxi, ignorant où il se trouve. Plus tard lorsqu'il quitte le magasin *RePet*, Adam dit au vendeur : « I might be back », clin d'œil à la célèbre répartie du terminator : « I'll be back ». A l'intérêt ludique de ces références se superpose une sorte d'hommage du dernier arrivant à ses 'illustres' prédécesseurs, façon pour lui de se réclamer du genre et établir sa

qui présente Adam au spectateur, celui-ci apparaissant dans la glace de sa salle de bains, se mirant et cherchant, en ce jour de son anniversaire, la trace de nouvelles rides (« Est-ce que j'ai l'air différent ? », demande-t-il à sa femme). On se retrouve alors confronté à un individu à un certain degré conservateur et opposé au clonage qui découvre qu'il est lui-même un clone. Adam et son clone (« le nouvel Adam ») font tout de même équipe et parviennent à sauver leur famille, tuer les antagonistes et dévoiler leurs machinations au grand jour. Tandis que l'original met à l'abri la petite famille, c'est symboliquement le clone d'Adam qui confronte Drucker une ultime fois. Drucker, mortellement blessé, était en train de préparer son nouveau corps lorsqu'Adam commence à détruire l'installation, les corps informes de futurs clones échappant à leurs bacs et se répandant en une marée monstrueuse à travers le laboratoire, noyant horriblement les sbires de Drucker.

Ce dernier n'a pas eu le temps de terminer son corps et, agonisant, doit se résoudre à transférer sa conscience dans le corps à moitié achevé, blanc et gélatineux, allongé devant lui sur la table d'opération. Le monstre s'éveille, semblant comme révéler le vrai visage de Drucker, et doit faire face à Adam, les deux clones face à face. Il tente une ultime fois de le gagner à sa cause en lui offrant la vie éternelle. « On doit tous mourir un jour » lui dit Adam. « Non justement. Je t'offre la chance de vivre pour toujours », dit le nouveau Méphistophélès. Mais Adam ne l'entend pas de cette oreille (on a vu plus haut que le film s'ouvrait le jour de son anniversaire mais qu'Adam entretenait un rapport physique et psychique sain au vieillissement), refuse également d'entendre qu'il a peut-être lui-même un défaut congénital inséré dans son génome, et détruit à coups de pistolet les disques sur lesquels sont enregistrés les esprits des clients de la firme, y compris celui de Drucker et le sien. Et à Drucker qui lui parle de perfection éternelle, Adam répond en l'empoignant et le plaçant devant un miroir, où il peut contempler consterné le monstre que le clonage a fait de lui : « Regarde, la voilà ta perfection ! ». L'utopisme monstrueux de Drucker est donc révélé pour ce qu'il est vraiment, une monstruosité comparable aux cadavres chimériques d'*Alien: Resurrection*, tandis que la perfection recherchée par l'antagoniste se révèle une fois de plus (les Borgs de *Star Trek*, les maris de *The Stepford Wives*) mortifère, inhumaine et déshumanisante. Et comme Ripley 8, Adam détruit le laboratoire par les flammes, ainsi que le sommet de la tour de *Replacement Technologies* où il se trouvait. Quant au monstre qu'est devenu Drucker, sa chute est rendue

---

propre identité. Ici le spectateur est supposé sourire et se sentir à l'aise dans un genre confortablement balisé et qu'il connaît plus ou moins bien.



littérale lorsqu'il passe à travers une verrière et tombe du haut du gratte-ciel, s'abîmant à l'endroit précis où on le voyait plus tôt être l'hôte triomphant d'une soirée mondaine.

Tout rentre donc dans l'ordre, et le clonage humain semble définitivement rejeté, tandis que l'écran de télévision chez Adam nous montre (le son est coupé), dans un coin de l'écran, cette fois la chute vertigineuse du cours de l'action de la compagnie, avant de montrer des images iréniques d'une nature paisible et idyllique, symbole de l'harmonie retrouvée dans le microcosme familial. Il reste pourtant le clone d'Adam, et on peut se demander ce qui va advenir de lui, d'autant que les personnages ont répété plusieurs fois dans le cours du film que si la vérité éclatait tous les clones seraient « détruits » par les autorités. On apprend ainsi durant l'épilogue que le clone d'Adam compte monter sa propre entreprise de transport (Adam lui a offert un de ses deux hélicoptères/avions) en Patagonie, partant se cacher en Amérique du sud comme Hulk à la fin de sa propre aventure. Mais le clone ne peut s'empêcher de s'interroger sur sa propre humanité : « Suis-je vraiment humain ? Est-ce que j'ai une âme ? ». Adam le rassure, lui fait remarquer que l'analyse de son génome a montré qu'il n'avait aucune tare congénitale et un ADN normal (révélation qui rappelle celle de Rachel à la fin de la version initiale de *Blade Runner*, Deckard nous apprenant qu'elle ne souffrait pas de la même limitation de vie que les autres répliquants, *happy ending* commode). Il lui fait surtout remarquer que son altruisme et sa générosité font bien de lui un être humain, et prouve implicitement qu'il a bien une âme même si à nouveau le film ne souhaite pas trop insister sur l'aspect religieux des deux Adam.

Le clone rassuré et parti vers d'autres latitudes, Adam peut rentrer chez lui (nouveau plan d'insert de la parfaite petite maison familiale, qui fait écho au premier plan du film présentant la famille – tout est rentré dans l'ordre). Il offre le chat cloné de Hank à sa petite fille (déjà en train de jouer avec le clone du chien), à la plus grande surprise de son épouse : « Mais tu hais les RePets ?! », ce à quoi Adam répond, souriant : « J'ai changé d'avis ». Sa mésaventure a donc appris à Adam que ni le clonage ni surtout les clones n'étaient mauvais et malsain en eux-mêmes, et que seule l'utilisation de cette technologie par Drucker et sa firme était à blâmer. C'est déjà ce qu'il reconnaissait plus tôt, lorsque, à un Drucker hautain qui lui disait : « Je suppose que vous considérez que la science est intrinsèquement mauvaise [« inherently evil »] ? », il répondait : « Non, je ne pense pas que la science soit intrinsèquement mauvaise, mais vous par contre vous l'êtes ». Une telle réplique est d'autant plus intéressante qu'elle souligne bien la volonté très consciente de films comme *The 6th Day* ou *I, Robot* de ne pas

apparaître comme « antisciences » ou « technophobes », verbalisant explicitement leur adhésion à la science – une science appropriée et humaine/humaniste.

L'argument majeur avancé par les transhumanistes et plus généralement les avocats de la biogénétique, celui de pouvoir soigner des maladies aujourd'hui incurables, étendre la longévité humaine de façon spectaculaire, voire atteindre à l'immortalité, est donc systématiquement battu en brèche par ces films. Sans nier les potentialités curatives et utopiques de ces technologies (repeupler les océans dans *The 6th Day*, soigner les maladies incurables des enfants dans ce dernier et *The Island*, argument rhétorique imparable), les films imaginent systématiquement un plan diabolique se cacher derrière ces promesses 'trop belles pour être vraies'. L'utilisation des nanos par Castle pour éradiquer les maladies génétiques relevait déjà du cadeau empoisonné, c'est encore le cas des promesses de Michael Drucker dans *The 6th Day*, tandis que *The Island* souligne l'injustice inhérente à un système qui ne donne qu'aux riches et qui s'opère au prix de la vie des clones, tandis que l'entreprise agit de nouveau en secret et en violation des lois. C'est ici qu'on peut voir une des manifestations de l'anti-utopisme technologique, où le *deus ex machina* est soupçonné d'être un cheval de Troie. Il se manifeste également dans « l'utopisme publicitaire », notamment l'île paradisiaque promue par les écrans omniprésents de *The Island*, ainsi que les publicités RePet de *The 6th Day* (« Le clonage, c'est la vie/Le clonage, c'est l'amour », slogans accompagnés des images iréniques traditionnelles à la publicité). Cette rhétorique publicitaire est ainsi soupçonnée embellir par son discours et son imagerie utopique et manipulatrice une réalité radicalement autre et mercantile. Néanmoins *The 6th Day* s'inscrit dans le sillage de *I, Robot* notamment en tentant à son tour d'offrir un message plus circonspect et conciliateur quant au rapport de l'homme à la science et à la technologie, de même que *Jurassic Park* oppose une science noble et pouvant effectivement accomplir de grandes choses à une technoscience qui se vend au plus offrant.

## 2. La contre-utopie technologique (2)

Nous allons voir ici à nouveau deux exemples de contre-utopies technologiques, où, si « la Machine » de Forster n'est pas nécessairement l'instance suprême de ces mondes secondaires, l'idée d'une société rendue parfaite par la science et la technologie est déconstruite et dénoncée. Le premier exemple consiste dans la cité souterraine proposée par *The Island*, que nous avons déjà partiellement abordé, et qui rappelle fortement celles des cités anti-utopiques de *THX-1138* (1971) et *Logan's Run* (1976) (cf. 2.3). Le deuxième est

proposé par le monde futur de *Gattaca* (1997), qui présente de nombreux points communs avec l'anti-utopie technologique de Huxley. Ce dernier film partage avec *The Surrogates* l'idée, fondamentale pour la contre-utopie technologique, que ce sont les individus eux-mêmes qui sont *in fine* responsables de leur asservissement par la technique et la machine, ce qu'Habermas appelle l'« autoréification des hommes » (1973, 46), l'idée que le pire asservissement ne vient pas d'en haut mais bien d'en bas. Même dans les mains des « petites gens », la technologie pourrait bien se révéler techno-eutopique – pour leur plus grand malheur.

a). L'île utopique (1)

- *Le sublime technologique (2) / Le démiurgisme SF*

La cité technologique dans lequel Lincoln et les autres clones vivent est visualisée dès les premières minutes du film par un traveling digital passant de Lincoln et des autres passagers d'un ascenseur à un plan général extérieur des trois gigantesques tours métalliques, pleines d'antennes, de lumières et de fenêtres (comme la Tyrell Corporation de *Blade Runner*), une gigantesque cité intérieure à quelques encablures d'une île. On apprendra plus tard que Lincoln vit au niveau 312 (12<sup>e</sup> étage de la 3<sup>e</sup> tour), tandis que les résidents se retrouvent, notamment pour les repas communs, sur une ou plusieurs places centrales (sans doute une au pied de chaque tour), près du niveau de la mer comme les gigantesques baies vitrées le montrent. L'inverse du travelling passant du macro au micro dans *I, Robot*, on retrouve ici le phénomène associé par Dufour au sublime propre au cinéma SF, et à ce que nous appelons, à la suite de David Nye, le « sublime technologique » : « Le sublime, c'est avant tout le monumental de la S-F [...]. C'est le plan lointain, le plan d'ensemble : celui qui montre l'individu ou les individus dans un décor immense où ils ne sont que de petits points » (Dufour, 147). Il faut ajouter à cela le changement de mesure soudain, de l'humain à l'inhumain ou inversement, dont nous parlions déjà en étudiant *I, Robot*. Dufour souligne de même les changements introduits par la technologie numérique, qui rend possible un tel traveling, tout comme celui qui ouvrait la deuxième séquence de *I, Robot* étudiée en 4.2 :

La technologie numérique permet de donner une nouvelle image au monumental. [...] Il n'y a plus ici la limitation constitutive de toute miniature, dont non seulement on ne pouvait pas trop s'approcher, mais autour de laquelle on ne pouvait pas tourner pour adopter n'importe quel point de vue (changement à vue de la perspective) sans détruire « l'effet réel ». Le numérique, lui, permet à la

caméra de se comporter comme si c'était un décor réel, de s'en approcher, de reculer et plus largement de se mouvoir continûment à l'intérieur. (149)

Le numérique a vocation à renforcer le sublime technologique et le *sense of wonder* propre au genre, comme on le verra encore au chapitre suivant. On est donc en présence d'un sublime attendant au changement plus ou moins soudain d'échelle et au gigantisme de constructions technologiques aussi emblématiques que le sont les gratte-ciel comme on l'a vu dans *I, Robot*, et comme le chroniqueur Nye et Trachtenberg dans leurs ouvrages respectifs. Il existe également ici un sublime spécifique aux effets-spéciaux et à leurs capacités toujours améliorées (le « progrès » constitutif du cinéma SF), qui a trait à la nature technologique d'un cinéma dont la vraie nature machinique ne se révèle jamais plus explicitement que dans les films SF, aspect que nous étudierons plus avant aux deux chapitres suivants. Enfin, le film signifie aussi via un tel traveling, comme dans *I, Robot*, qu'il y a pour ainsi dire deux échelles diégétiques et deux protagonistes distincts dans l'intrigue. Le film SF à vocation, comme on l'a suggéré en 2.2, à nous conter tant l'aventure du personnage concerné (Spooner, Lincoln) que celle du monde dans lequel lui et la caméra omnisciente évoluent de manière aussi fluide. A côté de l'aventure individuelle contée par le film se développe donc l'activité démiurgique que nous avons identifiée en 2.2. et qui est caractéristique de la SF comme de la *fantasy* – c'est autant l'histoire/Histoire d'un monde que celle d'un personnage que l'on va nous conter. Le sublime se double ainsi souvent de l'activité démiurgique typique du film SF.

Le film construit progressivement ce monde, en se concentrant d'abord sur le protagoniste : *I, Robot* et *The Island* (mais aussi *Johnny Mnemonic*) commencent ainsi de la même façon, le film s'ouvre 'dans' le cauchemar du héros, qui se réveille soudainement, se lève, se prépare et sort, nous dévoilant alors la rue et, par vignettes et effets de connotation (qu'on va aborder plus bas), le monde du futur. Puis la caméra passe à la focalisation spectatorielle et s'éloigne du personnage grâce à un traveling digital qui nous révèle le panorama de la cité futuriste. Au sublime technologique se superpose donc le besoin de révéler progressivement la nature du monde secondaire qui nous est proposé – même si ici ce plan général s'avèrera relever de l'illusion, la caméra nous montrant ce qui se révélera être une illusion holographique. C'est-à-dire que comme dans *I, Robot* et les nombreux films du corpus qui mettent en scène la résolution par le héros d'une énigme et/ou d'une enquête, le film SF construit et nous dévoile très progressivement son monde secondaire, dont la nature même a partie liée avec l'énigme au cœur de l'intrigue – ce qui est particulièrement vrai dans les films comme *The Island* ou *The Matrix* où le héros doit mettre à jour la simulation qu'est en fait son monde. On est alors

dans le domaine de la « Grande Déduction », comme l'appelle Jameson, « l'expérience de la découverte » où un mystère est progressivement élucidé par le héros, avant une révélation plus ou moins paroxystique qui achève le processus (comme lorsque Morpheus révèle enfin explicitement à Néo la véritable nature du monde dans l'acte deux de *The Matrix*) (Jameson, 1987). A cette Grande Déduction se superpose ce que l'on pourrait appeler la Grande Construction du monde secondaire du film.

Le sublime et le démiurgisme du film SF peuvent enfin aller de pair via une connotation purement verbale qui recoupe le fonctionnement de la SF littéraire. Lorsque Picard explique dans *First Contact* qu'il existe « plus de 150 planètes dans la Fédération, réparties sur plus de 8000 années-lumière », ou que l'*Enterprise* « contient 24 ponts et fait plus de 700 mètres de long » ; ou lorsque Riker révèle que dans le futur la Lune a été terraformée et que « 50 millions de personnes vivent à sa surface » dans de grandes cités telles « Tycho City, New Berlin », et que « par un jour aussi clair on peut apercevoir le lac Armstrong à sa surface » depuis la Terre ; il n'est pas besoin alors de visualiser à l'écran ces faits pour que l'esprit du spectateur soit déjà – idéalement – stimulé et émerveillé par ces révélations. Il peut alors se plonger dans une sorte de hors-champ mental, imaginant et participant à son tour à la construction du monde secondaire qu'on lui propose, la Fédération et l'univers connu tout entier, comme on le verra encore se produire aux deux chapitres suivants.

Néanmoins le visuel reste prépondérant dans les productions hollywoodiennes. Les films s'ouvrent parfois directement sur un plan d'ensemble de la sublime cité de l'avenir (*Blade Runner*, et son « Los Angeles/Novembre 2019, *Johnny Mnemonic* où « Internet. 2021 » ressemble à une cité digitalisée, *I, Robot* et son « Chicago, 2035 » dans sa deuxième séquence, tandis qu'ici le plan suit directement la fin du générique). Ils peuvent aussi nous faire découvrir un peu plus tard la Cité, comme dans *Matrix Reloaded* (2003) lorsqu'après le premier quart d'heure, les héros ayant atteint Sion, le personnage Link arrive sur un promontoire surplombant la cité. La caméra nous montre ensuite, épousant le regard d'un individu qui se tiendrait sur le même promontoire (Link quant à lui vient de partir), via un panoramique descendant jusqu'à atteindre une plongée zénithale, la vertigineuse profondeur au sein de laquelle s'étend la métropole souterraine, ainsi que les innombrables passerelles qui la traversent, telle les cités enfermées imaginées par H.G. Wells. Au sublime se superpose donc le besoin de décrire la cité, dans ses détails (Lincoln qui avance à travers les couloirs et

les halls, Néo et les autres qui avancent via les coursives, suivis en plan-séquence plus ou moins longs) comme dans ses grandes vistas.

En passant d'une focalisation interne à une focalisation spectatorielle, on passe en même temps de l'humain à l'inhumain (ou plus tard dans *The Island*, via un traveling similaire mais inversé qui mène dans la chambre d'un des clones, de l'inhumain à l'humain), le film pose sa thématique centrale, le rapport et la confrontation entre l'être humain et son environnement technologique, stupéfiant et merveilleux mais aussi conséquemment inhumain et effrayant – l'individu est littéralement écrasé par la structure et le monde hyper-technologique dans lequel il vit. On peut ainsi se rappeler du traveling qui ouvre *Blade Runner*, la caméra s'avancant au-dessus d'une Los Angeles infernale jusqu'à l'immense et stupéfiant gratte-ciel pyramidal qui trône en son centre (explicitant le caractère monstratif de la séquence via les plans interposés au montage de l'œil écarquillé, qui n'est pas tant celui du répliquant découvrant la Terre que celui du spectateur découvrant émerveillé ce monde secondaire). La caméra continue son avancée jusqu'à se rapprocher d'une des (apparemment) innombrables fenêtres parsemant la gigantesque structure (on pouvait penser jusqu'alors être confronté à un plan subjectif 'embarqué' à bord d'un aéronef, ici l'illusion cesse) nous permettant presque d'apercevoir l'intérieur de la pièce (mais l'absence de numérique empêche de pénétrer à travers la vitre et d'y découvrir les personnages, ou à la caméra de changer d'angle de prise de vue dans le même plan-séquence, pour nous montrer par exemple le vaisseau de Deckard approchant du bâtiment). Le plan suivant nous fait découvrir le *blade runner* Holden et le répliquant Leon et lance l'intrigue.

Si les cités sont comme les gigantesques machines dont les individus sont les rouages, les tours (et alternativement les « vaisseaux-mondes » comme dans *Wall-e*) en sont comme le microcosme, des « monades urbaines » pour reprendre le titre français d'un roman de Silverberg<sup>23</sup>. *Blade Runner*, à sa façon si typiquement ambivalente, puis *Bicentennial Man*, *I, Robot* et *The Island*, donnent comme on l'a vu un aperçu plus positif de cette cité du futur (cf. 4.2). Mais toutes les visions offertes par les films de la cité de l'avenir, eutopiques ou dystopiques, se recourent dans leur volonté de stupéfier et émerveiller au spectacle principalement des tours, aux connotations commerciales et mercantiles systématiques comme on l'a vu (et babyloniennes comme explicité dans *Metropolis*, les tours de Babel de l'avenir réintroduisant à nouveau l'aspect mythique et mythologique de ces films), mais

---

<sup>23</sup> *The World Inside* (*Les monades urbaines*, 1971).

pourtant toujours à leur façon impressionnantes et merveilleuses. On retrouve ici la « voix double » identifiée par Telotte, symbole de l'ambivalence plus large du spectateur face à la technologie et de l'importance de ces plans comme marqueurs du film SF typique (comme le note Dufour, les maquettes de la Metropolis éponyme représentent moins d'une minute au montage final « alors que c'est ce dont on se souvient le plus », 148). Si le cinéma de science-fiction est structurellement préoccupé d'« une sorte de transcendance permise par la machine » (Telotte, 1999, 15), alors les tours sont le symbole parfait de cette envie de s'élever grâce à la machine et à la technologie au-dessus de la condition humaine. L'ironie de *The Island* est que ces tours sont une illusion, que l'environnement naturel qu'elles donnent à voir par leurs grandes baies vitrées sont une illusion holographique et que les habitants de la cité sont en fait enterrés profondément sous la terre, des mort-vivants sur le point de se voir assassinés et retirés leurs organes. Eux-mêmes découvriront qu'ils sont le produit de la technologie et destinés à être exploités telle une machine, « seulement des outils, des instruments », comme le dit Merrick. Si *Wall-e* présentait d'abord deux des cauchemars archétypiques de la SF (le monde post-apocalyptique, puis la contre-utopie technologique), *The Island*, avant de nous présenter la vraie eutopie qu'est le monde zéro, commence donc dans son premier acte en nous immergeant dans un monde qui évoque en de nombreux points l'eutopie technologique (suivant notamment le modèle de *Logan's Run* et sa propre cité intérieure).

- *La monade urbaine*

La cité intérieure de *The Island* est un endroit aseptisé et particulièrement froid, aux murs ressemblant à du béton, une sorte de bunker monumental doté, sur les places publiques, de grandes baies vitrées, un microcosme hyper-technologique, où les ordinateurs jouent une place prépondérante. Dès qu'il se réveille et ouvre les yeux, Lincoln peut immédiatement lire les mots qui s'affichent alors sur un écran rectangulaire au plafond : « Bonjour Lincoln Six Echo », suggérant une présence invisible mais omnisciente dans l'appartement. Puis s'affiche un message moins apaisant : « Cycle de sommeil erratique détecté », avant de l'informer qu'il doit se rendre au « centre de tranquillité » à 8h pour un « examen de bien-être » [« wellness evaluation »], le « please » de la phrase semblant être purement rhétorique. Lorsqu'il va aux toilettes et commence à uriner, il fait face à un autre écran rectangulaire, cette fois face à lui à hauteur de son regard, et appréhende visiblement le moment où celui-ci va s'allumer. Et en effet, alors qu'il commence à uriner l'écran prend vie et l'informe : « Test... Excès de sodium détecté. Centre de contrôle de la nutrition contacté ». Toutes les activités physiques et

physiologiques, les ondes mêmes du cerveau de Lincoln sont donc analysées par l'ordinateur, qui peut directement informer les autorités du centre du moindre écart physiologique, même le cauchemar qu'a fait Lincoln, rappelant l'omniprésent ordinateur domotique de *The Stepford Wives* (qui lui aussi pouvait aller jusqu'à analyser leurs sécrétions urinaires). Lincoln sera donc envoyé dans le bureau de Merrick, qui joue aussi le rôle d'un médecin/psychologue du centre, moyen pour lui de contrôler la vie de ses clones et s'assurer de leur bien-être physique (il est bien sûr surtout préoccupé par leurs organes).

L'appartement, exactement identique à celui de tous les autres résidents (les cellules d'une ruche comme l'indique la première phrase du texte de Forster), est uniquement composé de deux pièces d'appartement, du même blanc immaculé et aseptisé que le reste de la cité (ainsi que les draps du lit et le pyjama jetable de Lincoln, assimilant celui-ci à la pièce et son ordre géométrique oppressant – Lincoln est jetable lui aussi). Les différents angles de prise de vue (les quatre angles de la pièce sont utilisés) nous font découvrir une chambre modeste, uniquement équipée du lit, d'un fauteuil très *design* et blanc également, et d'une table basse en verre sur lequel trône un pot en verre transparent contenant trois fleurs blanches. La lumière baigne l'appartement grâce à la large fenêtre qui fait face au lit, offrant la même vue générique que partout ailleurs dans le centre : les côtes lointaines de l'île, plus ou moins enveloppée de brouillard, le ciel bleu et la mer. Si le monde extérieur est censé être contaminé, c'est d'une contamination (sans doute virale ou bactériologique) invisible, et l'image d'une nature harmonieuse (mer/terre/ciel) et paisible renforce l'atmosphère générale (et forcée) de santé et d'harmonie physique et mentale. Les habitants sont censés être à l'image de ce paysage, le blanc de leurs uniformes et de la cité en général (rappelant *THX-1138*) devant (dans l'idée des autorités) évoquer la même santé et pureté que ce paysage (mais aussi par contrecoup le froid et la stérilité d'une clinique, ce que se révélera être le centre). Même la lumière du soleil épouse par contrecoup le découpage rectiligne de la pièce, et vient exactement embrasser le lit de Lincoln, l'accueillant sereinement dans cette nouvelle journée et renforçant l'idée d'artificialité de l'ensemble (et on découvrira effectivement que même ce soleil est faux).

C'est la même géométrie accablante qui règne partout dans le centre, les rayons du soleil s'alignant une fois de plus sur elles et créant à intervalles réguliers des barres rectangulaires de lumière sur le sol lorsque Lincoln sort de son appartement. On retrouvera constamment ces barres de lumières (holographiques) durant tout l'acte un situé dans le centre, motif soulignant



constamment la symétrie inhumaine du lieu tout en suggérant une prison qui ne dit pas son nom. Les barres trouvent leur prolongement, lorsque Lincoln sort de chez lui, dans les rectangles verticaux créés à intervalles réguliers par les portes des appartements, comme si les portes (et par extension les appartements) étaient eux-mêmes les barreaux d'une prison. De même lorsqu'il arrive dans le hall où se trouve l'ascenseur, les rectangles horizontaux de lumière au sol (entre lesquels vient harmonieusement s'insérer le nom du réalisateur, concluant le générique) trouvent leur prolongement sur la droite du champ dans les bancs rectangulaires et blancs disposés horizontalement dans leur continuité. Les piliers à la gauche du champ (assemblés symétriquement et à intervalles réguliers les uns des autres) sont eux striés de barres verticales tout aussi régulières, la lumière provenant cette fois-ci d'un éclairage intérieur. L'ouverture rectangulaire par laquelle est entrée Lincoln dans le hall est elle encadrée de chaque côté par un rectangle blanc moins haut mais plus allongé, continuant l'effet de symétrie géométrique systématique de la séquence.

Les chambres ressemblent donc à de confortables cellules monastiques (les résidents ne sont pas supposés avoir des contacts sociaux ailleurs que dans les endroits publics, la vie sexuelle n'existe pas) où l'ordre, la symétrie, la propreté, la santé physique, la perfection géométrique symbolisée par la pièce, sont déjà connotés et provoquent l'inconfort du spectateur. On découvre dans la foulée que tous les appartements du centre sont munis de caméras de surveillance, dans les chambres comme les salles de bains. Cette fois-ci ce n'est pas l'ordinateur mais le personnel de surveillance du centre qui supervise les caméras et les habitants, depuis un mystérieux centre de contrôle. L'image de Lincoln occupe un minuscule carré de pixels parmi une mosaïque de ce qu'on devine être des milliers d'autres images d'appartements individuels et de leurs habitants sur les écrans du centre de contrôle. Tous s'affichent en même temps que Lincoln à l'écran, des centaines de tranches de vie similaires (les appartements et les vêtements sont semblables) qui noient son image dans la masse. Le plan pose ainsi le personnage comme un détail insignifiant dans la mosaïque technologique, d'autant que personne dans le centre de contrôle ne se préoccupe de lui et ne lui répond. Lincoln Six-Echo est un patient parmi d'autres, un numéro de série (le numéro de sa caméra qui s'affiche à l'écran pose déjà cette idée), espionné par la technologie, désindividualisé et déshumanisé.

Les écrans sont également partout, toutes les vitres et glaces pouvant apparemment se transformer à volonté en écrans-vidéos, y compris celle de l'ascenseur qu'emprunte Lincoln.

Ces vitres/écrans permettent de diffuser partout et en même temps les mêmes annonces communautaires et de diffuser la « Loterie ». Avec les caméras, les écrans de ‘télévision’ sont donc un autre moyen de contrôle de la population de la cité, rassemblant les habitants autour des écrans géants et des mensonges de Merrick, les soutenant dans leur séjour en leur faisant miroiter la chance de partir ‘se la couler douce’ sur une île tropicale paradisiaque, « l’île » utopique du titre. Les microphones permettent également de faire des annonces vocales partout dans le centre. Celles-ci peuvent régulièrement rappeler aux habitants : « Souvenez-vous, soyez toujours polis, plaisants et pacifiques », ou délivrer des aphorismes orwelliens du type : « Une personne en bonne santé est une personne heureuse » [« a healthy person is a happy person »]. De la musique classique, de l’opéra ou des chants grégoriens sont diffusés sur les haut-parleurs, tandis que des dessins-animés abêtissants sont retransmis sur les écrans de télévision, entre deux annonces communautaires. Les moyens de contrôle peuvent aussi se faire plus humains. Un personnel de surveillance (les « censeurs », oreillettes constamment vissées à l’oreille, comme les « agents » de la Matrice, tous étant également vêtus de noir) quadrillent la cité et surveillant le comportement des habitants, et s’assurent notamment que les hommes et les femmes (qui vivent et travaillent séparément) n’entretiennent pas de relations trop étroites (les relations sexuelles sont proscrites). L’organisation de la cité est très martiale, celle-ci étant découpée en secteurs : Lincoln travaille dans le secteur 4, le « Département des Opérations », le secteur 6 est le « Département des Recréations », etc. Même les quelques divertissements offerts aux habitants sont technologiques, comme les combats holographiques qui leur permettent de s’affronter à mains nues, manière d’évacuer la tension physique (et sexuelle comme nous le fait comprendre le dialogue initial entre Lincoln et Jordan) et de faire du sport sans craindre aucune blessure ou dommage corporel (tout est faux et simulé dans cette cité).

Le contrôle sur les habitants est donc permanent, idée renforcée par l’omniprésence des parois en verre transparent<sup>24</sup>. Tous portent également au poignet un bracelet arborant le code-barres qui contient toutes les informations les concernant. Ce bracelet leur est indispensable pour se mouvoir dans la cité, ouvrir et fermer leur appartement, etc. Il garantit le contrôle omniprésent des autorités sur la population, un contrôle notamment diététique (le personnel du restaurant sait ce que chacun est autorisé à manger) et physiologique (l’ordinateur peut contrôler les

---

<sup>24</sup> Un aspect souligné dans le script d’origine quand la foule de clones, venant juste de voir sur les écrans de la cité les images prouvant la duplicité de Merrick, « est massé dans l’avenue en dessous. Ils lèvent tous la tête vers lui et le fixe du regard ». L’idée des murs en verre qui peuvent se transformer en écran prend alors un nouveau sens, comme le suggère le script, du *panopticon* classique à un Merrick ne pouvant plus échapper au regard de la population et à la vérité qui le démasque.

cycles circadiens de Lincoln par l'intermédiaire du bracelet). On verra plus tard le Dr. Merrick insérer des « micro-senseurs », de « toutes petites créatures métalliques » qui ressemblent vaguement à des (nano-)insectes et qui s'introduisent sous la paupière de Lincoln, devant remonter le long de son nerf optique vers le cerveau et transmettre des scans de celui-ci régulièrement pendant 24 heures.

Le régime alimentaire des habitants est strictement contrôlé, Lincoln se plaignant qu'il ne peut pas manger d'œufs et de bacon (l'analyse de son urine l'interdit, mais on comprend que ce genre de 'luxe' alimentaire ne doit de toute façon pas être bien fréquent, les femmes enceintes bénéficiant cependant d'une plus grande largesse), tandis que la seule boisson autorisée est apparemment une eau minérale. Même le bar dans lequel les personnages se retrouvent le soir venu ne sert *a priori* que des boissons diététiques à base de légumes, au grand désespoir de Lincoln. Un rapide montage nous montre les vignettes des diverses activités physiques auxquelles se livrent les habitants, du fitness à la nage en passant par le vélo d'appartement et les séances d'UV. Tous obéissent aux mêmes horaires, Lincoln rejoignant la foule sortant en même temps des appartements et se dirigeant, en ordre rangé bien sûr, vers les ascenseurs et les places publiques où le petit-déjeuner est servi. Tous les habitants sont pareillement vêtus des mêmes uniformes blancs (le placard de Lincoln est rempli de vêtements similaires), quand les censeurs sont en noir. Ces uniformes ressemblent à des joggings, tandis que tous portent des baskets, contribuant encore à donner l'idée satirique d'un gigantesque centre de fitness totalitaire où l'Etat veut que vous vous portiez bien malgré vous (l'acte de rébellion de Lincoln consiste à pouvoir boire de l'alcool en cachette – à fumer dans le script, 15). Comme le dit ironiquement un personnage blasé, « encore un jour au Paradis ».

Le bureau de Merrick fait écho à la chambre de Lincoln. Plus spacieux et plus fourni, il n'en reste pas moins froid voire glacial, effet accentué par la lumière bleutée projetée verticalement le long des murs de la pièce. Marque de son leadership, Merrick a en effet le droit de ne pas utiliser que du blanc (lui-même est toujours en noir), même si le blanc reste présent dans les fauteuils de la pièce. Un étrange vase rectangulaire contient des pommes d'un vert vif peu engageant, alors que se tient à côté un vase de fleurs manifestement en plastique. La décoration reste très *design* et ne donne pas l'impression que quelqu'un y vit vraiment. Les tableaux que l'on aperçoit sont très abstraits et, à l'image de la pièce, minimalistes, grisâtres et vaguement inquiétants. Merrick est décrit comme un aristocrate, qui parle avec un accent

anglais, dispose d'une cheminée et qu'on verra plus tard boire du vin rouge, marqueurs traditionnels de l'antagoniste qui recoupe l'idée de privilégiés qui exploitent les clones (« Le Mérovingien » de *Matrix Reloaded* et *Revolutions* est caractérisé de la même manière, si ce n'est que lui est un Français qui dit adorer le vin). La caméra insiste surtout, sur un Picasso, *Femme assise (Jacqueline)*, nous le montrant au milieu du champ tandis que Lincoln et Merrick discutent. Le tableau évoque la cérébralité et le caractère vaguement inquiétant de Merrick, un peu trop calme et détaché. Surtout, le portrait, ré-assemblage et caricature des traits et membres d'une femme, symbolise la dé-construction monstrueuse de l'être humain à laquelle procède Merrick, la dénaturalisation d'un corps dont les membres et organes épars sont exploités par le scientifique et ses acolytes (il se tient devant le tableau lorsqu'il fait son discours passionné à Laurent dans le dernier acte, lui déclarant avoir découvert le « Graal » de la science et que les clones n'ont pas d'âme). Le tableau souligne aussi le caractère confus et chaotique des pensées, des souvenirs et de la personnalité de Lincoln, qui une fois évadé du centre découvrira le monde et fera sens des souvenirs et du rêve qui l'accablent. C'est autant le corps que l'esprit de Lincoln qui sont troublés et dénaturés, autant son être que sa perception d'un monde qui fait de moins en moins sens pour lui et qu'il est en train de remettre en question.

- *L'énigme du monde (1)*

*The Island* tient d'un schéma classique en SF, où le citoyen d'une société quelconque vient peu à peu à s'interroger sur les fondements et la réalité de celle-ci, jusqu'à découvrir la supercherie dont son univers fait l'objet. Les habitants de la cité acceptent ce train de vie spartiate car ils pensent vivre dans le dernier refuge de l'humanité, la surface de la planète ayant été rendue impropre à toute forme de vie animale suite à la « Contamination » (l'apocalypse nucléaire dans *THX*, un mal non explicité dans *The Machine Stops*). Les arrivées de nouveaux clones leur sont expliquées comme la localisation à l'extérieur d'un nouveau survivant, tandis que leurs exercices et leur train de vie sont justifiés par leur destinée à « repeupler » le « Jardin d'Eden » qu'est supposée être l'île utopique titulaire et qui est présentée comme une utopie édénique, le dernier « refuge » d'une nature tropicale luxuriante à la surface du monde<sup>25</sup>. Comme tout le monde ne peut pas y aller en même temps, un tirage au sort a lieu chaque semaine, l'heureux élu étant en fait choisi en fonction des besoins en organes des sponsors. La vie des habitants est donc une fiction, ceux-ci étant

---

<sup>25</sup> Alors que des plans ultérieurs montreront l'île comme ressemblant à celle que l'on peut apercevoir par les fenêtres de la cité, incohérence du film.

prisonniers sans le savoir de Merrick et son personnel. Même l'environnement extérieur qu'aperçoivent les clones par les fenêtres est faux comme Lincoln s'en apercevra en s'enfuyant, s'agissant en fait d'un hologramme destiné à leur cacher le fait qu'ils vivent en réalité dans un complexe souterrain caché quelque part dans un désert américain.

Typique de Philip K. Dick, ce schéma a été beaucoup repris durant la deuxième moitié des années quatre vingt-dix, comme on le verra plus avant au chapitre 7. Comme on l'a déjà suggéré, *The Island* fait aussi penser à *The Matrix* (1999) : Lincoln et Néo s'inscrivent tous deux dans la lignée du protagoniste insatisfait de son monde, intellectuellement curieux et qui s'obstine jusqu'à dévoiler la réalité. S'appuyant sur les valeurs traditionnellement mises en avant par le genre, l'intellect, la curiosité, l'envie d'étendre toujours plus son savoir et d'explorer le monde et les phénomènes naturels ou artificiels, jusqu'à provoquer une révolution intellectuelle et sociale, Lincoln et Néo sont le héros SF par excellence, même si l'on verra que les finalités de leurs révoltes finissent par diverger. Lincoln explose ainsi devant Merrick durant leur entretien dans le premier acte :

Qui a décidé que tout le monde aimait le tofu ? Et puis c'est quoi le tofu d'abord ? [...] Et pourquoi est-ce que tout le monde porte du blanc tout le temps ? Je rends mes vêtements pour qu'ils soient lavés, et quelqu'un les plie et les range dans mon tiroir, mais qui ?! Qui est cette personne, je ne sais pas ! [...] Je veux connaître les réponses et j'aimerais avoir plus.

Son ami Jones est son parfait contraste, un vrai paranoïaque à côté de la plaque lorsqu'il pense prévoir par d'ésotériques équations mathématiques le résultat de la Loterie (mais tout ce qui l'intéresse est de gagner cette loterie, pas en exposer les dessous), alors qu'il ne se pose aucune question sur le travail à la chaîne que lui et Lincoln exécutent tous les jours. Injectant des vitamines dans de la nourriture liquide transportée dans des tubes en silicone, ils ne voient que quelques mètres de tubes, avalés des deux côtés par une paroi et disparaissant vers une mystérieuse destination (la caméra nous révélera plus tard qu'ils nourrissent directement les clones en train d'incuber). « Jones, tu ne t'ennuies jamais à faire ce travail ? [...] tu ne te poses jamais de questions ? Où vont ces tubes ? ». Jones reconnaît n'y avoir « jamais pensé », et répond finalement : « Ils commencent là, et ils vont... là ! », tautologie qui sanctionne sa faillite intellectuelle. Jordan ne veut de même rien entendre au début, demandant à Lincoln d'un ton accusateur : « Pourquoi est-ce qu'il faut toujours que tu questionnes ce qui est bon ? Tu ne penses qu'au mal », lui reprochant l'esprit critique salué par le film. Lincoln lui répond : « C'est juste que quelque chose me dit que tout ne tourne pas rond » et qu'il est

suffisamment entêté pour en avoir le cœur net, comme Néo qui s'informe depuis des années sur le terroriste international Morpheus.

Tous les clones ont fait l'objet de suggestions hypnotiques durant leur croissance (l'« hypnopédie » de Huxley, cette fois visuelle via des mini-écrans de télévision) visant à leur faire accepter les explications données par Merrick et avoir une peur panique de la Contamination et du monde extérieur. Comme les androïdes du chapitre 4 cependant, Lincoln est capable de surmonter sa 'programmation' et devenir un agent autonome faisant usage de son libre-arbitre et de sa raison, et en cela devient le héros SF archétypique. Lorsque Merrick remarque à Lincoln que « c'est dans ta nature de remettre les choses en question », c'est ainsi le plus bel hommage qu'il puisse lui rendre. Plus tard Merrick remarquera à Gandu Trois-Echo, dont les suspicions ont été éveillées par Lincoln, « c'est naturel et même sain de remettre en cause le monde. On pourrait même dire que c'est... humain », avant d'assassiner froidement celui-ci. Le film répond donc à la question traditionnelle, « qu'est-ce qu'être humain ? » par sa propre réponse, « être curieux et tout remettre en question ».

La deuxième grande caractéristique de la SF que l'on retrouve ici, concomitante de la première, est la rébellion contre l'Autorité. Nous développerons cet aspect du genre au chapitre suivant en étudiant *Matrix*, mais déjà *The Island* en présente les caractéristiques, certes atténuées vis-à-vis de ce dernier : Lincoln Six-Echo est un jeune homme qui non seulement veut savoir, mais veut aussi pouvoir, se rebellant contre une autorité symboliquement paternelle, Merrick, pour fuir le domaine familial et découvrir le monde. On a vu cet aspect être au moins latent dans quelques-uns des films étudiés précédemment (*Iron Man 2*, *Hulk*, *Virtuosity*), et on le verra surtout avec *Matrix*, si proche en cela de *Star Wars* et les aventures de Luke Skywalker. Lincoln en a assez des innombrables règles et interdits de la cité, assez des « censeurs » qui surveillent ses moindres gestes et sont prêts à le faire rentrer dans le rang à tout moment, empêchant notamment sa relation avec Jordan de s'épanouir. Fuyant avec elle, il part à l'aventure dans le monde, et reviendra symboliquement dans le dernier acte confronter et tuer Merrick, détruisant du même coup le monde qui l'a autrefois tant oppressé.

On retrouve donc le lien souvent observé entre la science-fiction et la *detective story*, l'intrigue présentant un mystère que le protagoniste et par son intermédiaire le lecteur/spectateur tentent d'élucider. Ici le mystère est le monde lui-même, et comme le note Edward James ce type d'intrigue « peut aussi expliquer pourquoi ceux qui sont attirés par le

genre le sont souvent jeunes, adolescents ou plus tôt encore. Les enfants et les adolescents passent beaucoup de temps à tenter de décoder le monde étrange et étranger dans lequel ils vivent [...] » (121). Suvin remarquait en 2.2 à quel point le regard détaché et distancié du scientifique envers le monde correspondait au genre, mais celui de l'enfant/adolescent peut aussi se retrouver dans la remise en cause et la rébellion du héros envers un monde 'qui sonne creux'. Le clone, être oppressé et manipulé par ses créateurs, poussé vers une uniformité aliénante, est en cela un des héros SF archétypiques, auquel un enfant ou un adolescent peut aisément s'identifier (on se souvient que Merrick décrit Lincoln et Jordan comme « littéralement des enfants, éduqués au niveau d'un jeune de quinze ans »). Découvrant leur vraie nature et le monde, Lincoln et Jordan font également la découverte des relations sexuelles, comme c'est symboliquement le cas de Néo avec l'intimidante Trinity. Les clones de *The Island* ne diffèrent donc pas fondamentalement des humains asservis et transformés en piles humaines par les machines de *Matrix*, ou des êtres précédemment étudiés, leurs corps même étant exploités par une Autorité assimilée à une gigantesque machine fondamentalement opposée aux dessins (post-)humains. On a vu enfin que le film suggérait une critique plus large du monde zéro mais que celle-ci restait finalement exprimée en mode mineur, ce monde faisant finalement figure de véritable eutopie ; on la verra exprimer avec plus de force par les *Matrix*.

On peut enfin citer *Starman* (1984), qui véhiculait déjà un message similaire sur la perspective d'établir une utopie sur Terre. L'extraterrestre titulaire débarquait sur Terre et découvrait aussi stupéfait que Lincoln et Jordan les richesses de la culture américaine. A une humaine qui lui demandait à quoi ressembler son monde, il répondait :

C'est magnifique. Pas comme ici mais magnifique à sa manière. Il n'y a qu'une seule langue, une seule loi, un seul peuple. Il n'y a pas de guerre, de famine, les forts ne s'en prennent pas aux faibles. Nous sommes très civilisés, mais... nous avons perdu quelque chose. Vous êtes tous si vivants, si différents les uns des autres. Vos plats vont me manquer, pouvoir chanter, danser, manger.

Cette fois l'habitant d'Utopia découvre la société américaine et réalise la richesse et la supériorité de celle-ci. L'instauration de l'ordre technocratique classique (« une seule langue, une seule loi, un seul peuple ») par ce peuple technologiquement supérieur s'est révélé un sacrifice important à 'l'humanité' de ces êtres. C'est surtout la culture populaire américaine, dans sa richesse et son exubérance, qui fascinent l'étranger, qui découvre une alternative à l'ordre serein utopique. Plutôt que de poursuivre la dénonciation systématique des années

soixante-dix, *Starman* mettait en lumière un phénomène de fond structurant le cinéma hollywoodien des années quatre-vingt, l'apologie de la culture populaire, chaotique et luxuriante (l'Étranger fasciné par les programmes télévisés américains et les centaines de chaînes câblées disponibles depuis peu), embrassée par un cinéma hollywoodien désormais entièrement voué à elle. Le monde que découvrent les clones à la surface n'est pas l'eutopie bucolique de Forster ou de *Logan's Run* mais la société américaine contemporaine, qui dispose de sa propre science et de ses propres machines mais dont l'organisation sociale est loin de correspondre à celle de la cité souterraine. Au-delà de l'intrigue concernant les organes c'est donc à une nouvelle mise en scène de l'utopie technologique que convie *The Island*, dont la spécificité est de proposer un retour au monde *ante* comme *happy end* final. Le monde zéro pourra toutefois être amélioré par l'arrivée de posthumains altruistes qui prendront – peut-être – la place de leurs riches « sponsors ».

#### b). Le meilleur des mondes

Si *The Island* rappelle en de très nombreux aspects diverses contre-utopies technologiques, dont *Brave New World* (les clones et leur dénomination en Delta, Echos, Foxtrots, Gammas et Hilos), *Gattaca* (1997) est le film qui dans le corpus rappelle le plus le roman de Huxley. S'il n'y est cette fois pas question de clonage, le monde secondaire proposé par le film repose cependant à son tour entièrement sur l'ingénierie génétique. Là où la manipulation génétique et le clonage restent des phénomènes relativement périphériques dans les futurs de *Resurrection*, *The Island* et *The 6th Day* (même si on a vu que ce dernier imaginait déjà un monde où le clonage thérapeutique et animal étaient routiniers), *Gattaca* fait du génie génétique la pierre angulaire de son futur. Sorti sur les écrans quelques mois après l'annonce du clonage de Dolly, et à quelques semaines d'écart de *Resurrection*, *Gattaca* est le film du corpus qui cherche le plus à imaginer l'impact véritablement social de l'ingénierie génétique. Sa citation en épigraphe d'un bio-éthicien souligne aussi à quel point le film s'inscrit dans les débats sur l'éthique du clonage, du génie génétique et de l'eugénisme qui font rage plus particulièrement depuis les années quatre-vingt-dix, et a vocation à répondre aux arguments des uns ou des autres : on a vu plus haut que le film s'ouvrait sur deux réflexions opposées, l'une extraite de l'Ancien Testament et l'autre d'un bio-éthicien résumant le parti-pris transhumaniste.

*Gattaca* est l'exemple dans le corpus, avec *The Surrogates*, d'un film extrapolatif, comme le souligne David Kirby : on part d'une technique ou technologie actuelle et on essaie d'en



imaginer les applications et impacts réalistes et à court-terme – dans le « futur pas-si-éloigné » [« the not-too-distant future » comme l'indique le film) (Kirby, 2000, 199). Ce faisant on se concentre exclusivement sur la technique ou technologie en question, le futur proche imaginé n'arborant aucune autre extrapolation scientifique ou technologique<sup>26</sup>. On est donc très loin des univers de *I, Robot* ou surtout *The 6th Day*, plein de ces merveilleuses inventions – visuellement grandes ou petites, scénaristiquement importantes ou anecdotiques – qui marquent l'eutopisme technologique traditionnel. Le film extrapolatif a souvent valeur d'avertissement, de message préventif – l'idée comme dans *Brave New World* n'est pas de s'échapper dans un monde secondaire merveilleux et *escapist* mais de démontrer l'horreur et l'inhumanité d'une science et d'une technique qui occupent l'esprit des citoyens du monde zéro. Huxley comme Andrew Niccol (scénariste et réalisateur de *Gattaca*) s'opposent tous deux, à 65 ans d'intervalle, à l'utopie transhumaniste.

- *La pente glissante (2)*

Si le clonage n'existe pas dans le futur du film, l'eugénisme y est systématique. Non pas l'ancien eugénisme coercitif consistant à stériliser de force des individus à l'héritage génétique considéré comme indésirable, mais un « nouvel eugénisme » comme il est fréquemment qualifié aujourd'hui (e.g., Kevles, 251-268)<sup>27</sup> : « L'ancien eugénisme exigeait une sélection continue pour la reproduction des forts, et une élimination des faibles. Le nouvel eugénisme permettrait en principe la conversion de tous les indésirables vers l'état génétique optimum (Fukuyama, 2002, 87). La contradiction face à une telle perspective est donc plus difficile que chez Huxley, surtout face à ce que Habermas qualifie d'« eugénisme libéral », qui « laisse aux préférences individuelles des acteurs du marché le choix des finalités qui président aux interventions destinées à modifier les caractéristiques génétiques » (2002, 35 et *passim*). Comme l'écrit avec enthousiasme Ronald Bailey, contrairement au roman de Huxley où l'Etat décide de tout, les techniques et technologies modernes « donnent aux *individus* plus de choix quant à comment améliorer leurs vies, leur santé et quant à avoir des enfants » (Bailey, 2005, 11-12), ce que Jeremy Rifkin nomme avec dérision le « user-friendly eugenics » (1999, 127). Plus encore selon Bailey, ces technologies permettraient de

---

<sup>26</sup> Il est vrai cependant que les choses sont un peu plus complexes dans le cas de *Gattaca* étant donné l'existence et la généralisation de voitures électriques, marqueur qui semblent devoir dénoter le futur, mais surtout du « rétrofuturisme » du film (les voitures en question ressemblent à des modèles des années cinquante ou soixante), que nous étudierons plus bas. Ce qui est important à retenir ici est que *Gattaca* comme *The Surrogates* se situe dans un futur proche dénué de tout « gadget » ou invention périphérique à l'histoire, étant de ce point de vue là l'antithèse de *I, Robot* ou *The 6th Day*.

<sup>27</sup> <<http://spectator.org/archives/2005/07/13/the-new-eugenics#>>, 13/07/2005, dernier accès le 10/07/2011.

(ré-)humaniser « des gens qui seraient autrement « déshumanisés » par la maladie, le handicap ou la mort, pour qu'ils puissent survivre et s'épanouir » (id., 12). Comme l'écrit Hughes, « une part importante de l'inégalité sociale est basée sur une fondation biologique, et les technologies de l'amélioration [« enhancement »] offrent la possibilité de redresser cette source d'inégalité » (2004, 195). On a déjà vu une telle idée transhumaniste mise en scène dans *The Surrogates*, où les individus pouvaient enfin échapper à loisir au carcan imposé par un corps et un sexe qui leur a été imposés par la nature, échappant à leur couleur de peau, leur taille d'origine, etc. On a vu également que cette dernière idée constitue le cœur du posthumanisme, où les femmes notamment pourraient continuer d'échapper au carcan biologique qui les enserme, les technologies NBIC s'inscrivant dans la lignée de l'invention de la pilule et autres moyens de contraception, des moyens technologiques de régulation des cycles de menstruation, etc. (Hughes, 2004, 196). Si les révolutions des XVIIIe et XIXe siècles ont amorcé l'entreprise de libération des carcans politiques, sociaux et idéologiques, les révolutions scientifiques du XXe (la « libération de la femme ») et surtout du XXIe permettront de libérer les individus des chaînes imposées par la nature, disent les transhumanistes. Fukuyama fait enfin une remarque qui s'applique bien au film, soulignant que les sociétés démocratiques occidentales sont basées sur le principe selon lequel « tous les hommes naissent et demeurent libres et égaux », comme le veut la Déclaration de 1789, ou que « tous les hommes sont créés égaux », ainsi que l'indique la Déclaration d'Indépendance de 1776. Comme le demande Fukuyama, « Qu'arrivera-t-il le jour où nous serons capables » de modifier cette égalité de départ en modifiant à volonté et individuellement les lignées germinales des individus (qui passeront donc leurs modifications à leurs enfants) et en créant des « designer babies » tous différents les uns des autres (2002, 10) ? C'est la question à laquelle tente de répondre *Gattaca*.

Les techniques employées dans le film pour ce nouvel eugénisme sont les mêmes qui existent aujourd'hui, principalement le test préimplantatoire, où plusieurs embryons sont créés *in vitro* puis testés, le 'meilleur' d'entre eux étant finalement sélectionné et implanté, tandis qu'aujourd'hui ont souvent lieu également des tests prénataux, via notamment l'amniosynthèse<sup>28</sup>. La scène du film qui décrit le processus est celle située au « Eighth Day Center », un centre de fécondation (arborant dans le script le panneau « Pro-création », 12).

---

<sup>28</sup> D'après l'article de l'*American Spectator* précédemment cité (note 27), « [...] depuis 1989 70 % des fœtus diagnostiqués comme porteurs de la trisomie ont été avortés » aux Etat-Unis. De plus en plus de maladies sont dépistables de la même manière, dont récemment la fibrose kystique (ibid.). L'eugénisme négatif existe donc bien aujourd'hui.

Le docteur y reçoit les deux parents<sup>29</sup> et leur explique qu'ils n'ont plus qu'à choisir, parmi les quatre embryons retenus par l'équipe, deux garçons et deux filles, « comme vous pouvez le voir » dit-il, alors qu'on visualise en même temps que les parents sur un écran de télévision quatre organismes multicellulaires qui n'ont rien de particulièrement mâle ou femelle, les (futurs) individus étant déjà réduits à l'état de leur composition génétique. L'équipe du centre a déjà effectué une première sélection, thérapeutique, celle qui prête le moins à débat (« naturellement aucune prédisposition critique aux principales maladies génétiques »). Mais dans cet avenir les parents peuvent aller bien plus loin et procéder à des choix plus polémiques. « D'abord, vous voudrez peut-être décider du sexe de l'enfant », dit le médecin, qui leur présente les organismes multicellulaires comme « two healthy boys and two *very* healthy girls », indiquant peut-être par l'emphase son envie de voir les parents opter pour une fille (l'eugénisme conduit-il à un déséquilibre démographique entre hommes et femmes ?). Une fois la question réglée (en faveur d'un garçon...), ce dernier lit dans son dossier les demandes exprimées plus tôt par les deux parents : « Yeux noisettes, cheveux noirs et... peau claire », dit avec un instant d'hésitation et un sourire forcé ce médecin noir. Les questions du sexe et de la couleur de peau ne seront plus abordées durant le film, mais ces deux répliques et la réaction du médecin suffisent à rappeler implicitement au spectateur certaines des problématiques liées à l'eugénisme. Le médecin indique également avoir « pris la liberté » d'éradiquer certains traits qui, sans figurer dans la liste des maladies génétiques, sont socialement stigmatisées et considérées comme indésirables, des « conditions potentiellement préjudiciables » : « calvitie prématurée, myopie, alcoolisme, susceptibilité addictive [sic], propension à la violence, l'obésité, etc. ».

Le film illustre déjà ainsi cette « pente glissante » qui mène de maladies clairement identifiées et faisant l'objet d'un certain consensus quant à leur éradication, vers des traits et 'tares' un peu plus discutables. Comme l'écrit Rifkin, « Si le diabète, l'anémie falciforme et le cancer sont empêchés d'apparaître en altérant la constitution génétique d'un individu, pourquoi ne pas faire de même avec d'autres 'troubles' moins graves : la myopie, le daltonisme, la dyslexie, l'obésité, le fait d'être gaucher ? » (1999, 140). Vincent est justement gaucher, tandis que Jérôme est droitier, et remarque que « plus personne ne commande de main gauche j'imagine ». Le médecin demandait d'ailleurs aux parents dans le script s'il « y a une quelconque raison pour qu'il soit gaucher ? », leur précisant que « certains l'associent à la

---

<sup>29</sup> Le script précise qu'ils arrivent au centre dans un bus bondé afin de souligner la modestie financière du couple – on verra qu'ils ont dû vendre leur voiture pour pouvoir s'offrir les services de la clinique et du génie génétique (12).

créativité. Egalement pour des sports comme le baseball cela peut être un avantage », ce à quoi Antonio répondait benoîtement : « Je préfère le football » (13). Aux parents qui protestent qu'ils laisseraient bien quelques aspects du futur développement de leur enfant « au hasard », le médecin répond gravement qu'il faut « donner à votre enfant le meilleur départ possible » dans la vie. Il leur fait aussi la remarque transhumaniste : « Croyez-moi, nous avons déjà bien assez d'imperfections incorporées ». Ce faisant le film répond à l'argument transhumaniste qui veut que chacun puisse décider pour soi et sa descendance d'apporter ou non des modifications génétiques, et lesquelles. L'un des principaux objectifs de *Gattaca* est de montrer que même si les individus ont effectivement théoriquement le choix, ils seront en pratique poussés par la pression sociale et leurs médecins à aller dans le sens de l'amélioration/augmentation (le script précise également que les avortements d'enfants 'indésirables', sans être obligatoires, sont encouragés et totalement financés par l'Etat, 9). Comme l'écrit Kirby ce ne sont pas tant les scientifiques que les « préférences sociétales » qui pourraient prévaloir sur les choix individuels et orienter le sens de l'augmentation posthumaine (2000, 200).

Les deux parents, Marie et Antonio, ont déjà fait l'amère expérience du choix libre et naturel. Tous deux étaient autrefois deux romantiques passésistes qui ont eu la naïveté de croire encore à l'idée qu'un « enfant conçu dans l'amour a de meilleures chances de bonheur... on ne dit plus ça aujourd'hui », comme le dit lui-même l'enfant en question, Vincent, aujourd'hui adulte et protagoniste du film, qui commente en flash-back l'histoire de sa vie durant l'acte un. Marie et Antonio ont fait le choix de ne pas faire appel à la science pour la conception de Vincent mais seulement à l'amour, Vincent étant le fruit de l'amour non protégé de deux jeunes parents un peu naïfs. Pourtant dès sa naissance les choses se compliquent pour eux. Les infirmières procèdent, quelques secondes après la venue au monde du bébé, à l'analyse instantanée de l'ADN de ce dernier : « Maintenant, alors que je n'étais âgé que de quelques secondes, l'heure exacte de ma mort était déjà connue ». L'infirmière égrène alors les résultats du test : « problèmes neurologiques, 67% de probabilité. Dépression maniaque, 42%. Troubles de l'attention, 89%. Problèmes cardiaques [marque une pause, jette un regard de côté, peut-être vers le père] 99% de probabilités, longévité, 30,2 ans », cette dernière annonce étant accompagnée par l'image consternée du père. Comme l'explique ensuite Vincent, dès son enfance il fut considéré, et se considéra donc lui-même, comme « chroniquement malade », l'humain non-modifié et non-amélioré étant considéré comme un sous-humain, l'amélioration étant la nouvelle norme.

On peut ensuite voir Antonio et Marie, qui porte Vincent dans ses bras, devant la grille d'une garderie, la directrice leur expliquant qu'elle ne peut accepter Vincent : « Je suis désolée mais l'assurance ne couvre pas les risques. S'il tombait... ». Suit un gros plan sur la grille refermée par la principale au nez des parents, le plan nous montrant la petite main potelée de Vincent étreignant une des barres tandis que retentit le clic de la barrière se refermant sur lui et sa vie future. Vincent est bien incarcéré, prisonnier de son héritage génétique naturel et 'enfermé dehors', exclu des activités sociales conventionnelles, un paria qui sa vie durant sera victimisé du fait de son ADN, la « stigmatisation génétique » dont parle Rifkin (1999, 136) et qui est qualifiée dans le film de « génisme ». La scène pointe également une des grandes difficultés posées dès à présent par les tests et profils génétiques, celle du comportement des compagnies d'assurance qui exigent déjà un bilan de santé et bientôt un profilage génétique du même type que celui froidement égrené par l'infirmière. Ce profil génétique pourrait interdire l'accès aux assurances ou mutuelles des individus 'à risque' comme Vincent, ou leur imposer des cotisations exorbitantes, leur interdisant du même coup l'accès aux activités couvertes par les assurances et mutuelles, comme ici l'accès à la garderie (Rifkin, 1999, 160-162 ; Hughes, 2004, 205-206, où ce transhumaniste 'démocratique' appelle à un financement par la sécurité sociale publique pour garantir l'accès de tous aux plus importantes techniques et technologies génétiques).

Vincent nous révélera plus tard, toujours en flash-back (sa propre biographie permettant d'illustrer le fonctionnement social du monde secondaire) que les non-améliorés comme lui font l'objet de « discriminations routinières ». Les « uteros », fruit d'une « naissance de la foi » [« a faith birth »], ou encore les « enfants de Dieu » (pointant l'opposition religieuse que l'on va aborder plus bas), officiellement les « in-valides » constituent la lie de la société posthumaine face aux « valides », aux « vitros », face à un « homme fabriqué » [« a made man » ; plus de « self-made man » dans cette Amérique du futur<sup>30</sup>]. Si la liberté est de rigueur, la morale publique réproouve donc l'existence des non-améliorés, et l'embauche elle aussi est fatalement concernée par cette discrimination insidieuse. « Bien sûr, il est illégal de discriminer. On appelle ça le Genoisme. Mais personne ne prend la loi au sérieux », nous

---

<sup>30</sup> Même s'il est vrai que l'on ne nous précise jamais que l'on est en Amérique. Le script précisait qu'Eugène avait eu son accident en « Australasie », comme s'il s'agissait d'un pays à part entière (23). La géopolitique a pu évoluer et les nations se former et se dé-former dans l'intervalle. On a ici un nouvel exemple du fonctionnement linguistique et connotatif du cinéma SF, où une remarque anodine et périphérique (ici un seul mot) ouvre soudainement au spectateur d'immenses perspectives géopolitiques, tout en suggérant par connotation l'univers d'Orwell et *Nineteen Eighty Four* et renforçant ainsi un peu plus l'impression totalitariste.

confie en voix-off Vincent, commentant une scène le montrant face à un recruteur. « Si vous refusez de révéler [votre profil génétique], ils peuvent toujours faire un prélèvement sur une poignée de la porte », l'image nous montrant Vincent jeune homme entrant dans le bureau du recruteur et refermant la porte derrière lui. « Ou une poignée de main », la caméra se concentrant sur la poignée de main entre lui et le recruteur. « Même la salive sur l'enveloppe de votre lettre de candidature », l'image montrant alors l'enveloppe décachetonnée sur le bureau. « S'ils ont un doute, un test anti-drogue légal peut facilement devenir un aperçu illégal de votre futur dans l'entreprise », Vincent quittant alors le bureau plutôt que de perdre plus de temps. Le recruteur en question est un noir, faisant écho au médecin du *Eighth Day Center* aperçu plus tôt et satirisant d'une certaine manière une discrimination plus traditionnelle. Comme le dit Vincent d'un ton fataliste, « Mon vrai CV était dans mes cellules ». Plus tard, lorsque Vincent passe son entretien d'embauche à Gattaca, se faisant passer pour Jérôme Morrow et fournissant l'urine de ce dernier plutôt que le sien, le médecin, le Dr. Lamar, après avoir analysé l'urine et constaté les formidables capacités physiques et cognitives de Vincent/Jérôme, lui annonce : « Félicitations/Et l'entretien ? », lui demande Vincent/Jérôme ? « Il est terminé », lui répond le docteur.

Fuyant le domicile familial, Vincent va accumuler les petits boulots : « Comme beaucoup d'autres dans ma situation je me déplaçais beaucoup pendant quelques années, trouvant du travail là où je pouvais. J'ai dû nettoyer la moitié des toilettes de l'Etat. J'appartenais à une nouvelle sous-classe, plus déterminée par votre statut social ou la couleur de votre peau ». la scène s'accompagne du plan des membres de la sous-classe en question, vêtus d'uniformes d'hommes d'entretien et transportés d'un bout à l'autre du complexe Gattaca sur de petits véhicules électriques. Le script précise à ce moment-là : « Ce ne sont plus les ouvriers migrants auxquels on s'attendrait mais plutôt un mélange d'ethnicités – tous les membres d'une sous-classe génétique qui n'est pas discriminée par la race » (20). La version filmée va plus loin puisque l'arrivée des véhicules devant l'un des bâtiments est filmée en gros plan, les visages des employés en question défilant en gros plan devant la caméra – tous sont 'blancs'. Les plans situés à l'intérieur de Gattaca prendront par ailleurs soin de montrer un parfait mélange d'ethnicités et de sexe parmi les employés de la corporation (ce que précise bien le script, 5), comme parmi les clones de la cité souterraine de *The Island*. Plus tard, Vincent précise même appartenir en même temps à une autre caste, beaucoup plus réduite, « un segment de la société relativement nouveau et particulièrement détesté », ceux qui comme lui se font passer pour des valides. Il est l'« un de ceux qui refusent de jouer avec leur donne de

départ. Je suis connu sous le nom d' 'échelle empruntée' [« borrowed ladder »], ou de 'dégène-éré' [« de-gene-rate »].

La science a ainsi élevé la (post-)humanité au-dessus des anciens préjugés, comme l'espèrent tant les trans- et les posthumanistes, mais en a créé ironiquement de nouveaux, à peine plus scientifiques. Les « uteros » sont l'équivalent des « Epsilons » de Huxley, la société du futur s'étant à nouveau ossifiée autour d'une structure de castes. Le script précise également que Vincent habite un HLM [« a housing project »] réservé aux « in-valides » (21), qu'on peut comparer dans la version filmée au superbe appartement d'Eugène. La version filmée suggère la même chose lorsque la police fait une descente et aligne un groupe d'« in-valides » le long d'un mur pour vérifier génétiquement leur identité et tenter d'identifier Vincent – tous semblent vivre dans le même quartier. La scène de nuit les montre tous (peut-être une centaine d'hommes) alignés contre un mur par les policiers, faisant penser à une rafle voire à des individus sur le point d'être fusillés, tandis que plusieurs plans montrent la scène à travers la grille qui entoure la cour, suggérant l'incarcération, et que les costumes très rétro des policiers (années quarante/cinquante) connotent une fois le plus le fascisme et/ou la chasse aux sorcières McCarthyste (cf. aussi note p. 521 au sujet du rétrofuturisme du film).

La science semble même avoir rendu caduc les anciens préjugés nationalistes. Comme l'indique un personnage, « ils se fichent d'où vous êtes nés, juste comment. Le sang n'a pas de nationalité. Tant qu'il contient ce qu'ils recherchent, c'est le seul passeport dont vous ayez besoin ». Comme le dit enfin Vincent avec ironie, « Nous avons fait de la discrimination une science », cette dernière ayant paradoxalement conduit la société vers un nouveau Moyen-âge marqué par de nouvelles castes. Comme dans *The Surrogates* donc, les anciens préjugés sont éradiqués et Utopia semble à portée de main ; pourtant de nouveaux apparaissent, la science minant les fondations même de la démocratie.

- *Une civilisation eugéniste*<sup>31</sup>

C'est juste après la scène de l'école maternelle que l'on voit les parents visiter le *Eighth Day Center* : « Comme la plupart des autres parents de leur époque, ils étaient bien décidés à ce que leur prochain enfant vienne au monde via ce qui était devenu la voie naturelle », c'est-à-dire la fécondation et l'eugénisme. Cela leur permettra d'éviter ce que le script assimile à une

---

<sup>31</sup> Titre d'un des chapitres de l'ouvrage de 1998 de Jeremy Rifkin, *The Biotech Century* (116-147), publié peu de temps après *Gattaca* et qui pose, comme on va le voir dans cette section, les mêmes questions et éventualités que le film.

roulette génétique [« to gamble »] qui leur a déjà mis sur les bras un fils comme Vincent. Antonio et Marie sont donc l'illustration d'un phénomène plus global, où des parents passésistes, conservateurs et/ou romantiques (et religieux comme on va le voir plus bas) ont été confrontés à la difficulté sociale d'intégrer un enfant non-amélioré et cèdent à la pression pour leur deuxième enfant. Le premier est implicitement considéré comme un échec, poids que Vincent devra porter sur ses épaules toute sa vie. La liberté de choix individuelle paraît donc ici bien relative.

La même scène située au centre montrait également, dans sa version longue, les parents mentionner, un peu gênés, le fait qu'ils « aimeraient bien être grands-parents », ce à quoi le médecin leur répond d'un ton rassurant qu'il s'est « déjà occupé de ça », évitant pudiquement de nommer le « ça » en question. L'homosexualité figure donc également parmi les maladies ou tares du futur, le médecin n'a pas même besoin de l'accord des parents pour la supprimer de la sélection. Mais à nouveau cette sélection a surtout lieu ici du fait que les parents expriment le désir traditionnel d'avoir des petits-enfants, c'est-à-dire que le film continue de suggérer les difficultés que l'on ne manquerait pas de rencontrer si cet eugénisme libéral venait à voir le jour et qui résulteraient de désirs loin d'être diaboliques ou mal intentionnés mais purement humains (et s'il était vraiment possible de décider de la future sexualité de son enfant de cette façon). La science et la technologie ouvriraient donc littéralement une boîte de Pandore, où le pouvoir se transformerait fatalement, pour de nombreux parents, en vouloir. L'idée implicite ici est bien que la science et la technologie ne sont pas de simples instruments dans les mains des individus, mais bien des phénomènes qui de par leurs 'progrès' créent de nouvelles réalités, ouvrent des voies jusqu'alors fermées aux individus et que ceux-ci ne manqueront pas d'emprunter. Ce n'est pas tout à fait l'« impératif technologique » dont parle Mumford et qui s'applique au niveau collectif, 'sociétal', mais plutôt ici l'idée du « technological fix » que nous avons déjà rencontré, et ce tropisme vers la perfection corporelle, individuelle et sociale qui, malgré l'anti-utopisme déclaré de l'époque, ne manque pas de réapparaître en filigrane dans l'imaginaire transhumaniste.

De même, la dernière minute de la scène dans la clinique, supprimée également du montage final, voit le médecin proposer, prétendant y repenser sur le moment, « contre un petit extra », « d'essayer d'insérer des séquences » associées à des « améliorations » [« enhanced... ability »], mathématiques ou musicales par exemple. Les parents sont d'abord enthousiastes (« la chorale ! » murmure la future maman), mais déchantent quand le médecin leur annonce



qu'il leur faudra déboursier 5 000 dollars de plus (le film précise dès leur première apparition la modestie financière et sociale des parents lorsque Vincent remarque en voix-off, avec ironie et acrimonie : « Je fus conçu dans la Riviera. Pas la Riviera française, non, le modèle de Détroit », l'image nous montrant la Buick Riviera et les parents à l'intérieur, entrelacés, qui viennent de le concevoir). Le script précisait également que les parents ont attendu avant d'avoir un deuxième enfant « jusqu'à ce qu'ils puissent financièrement se permettre de ne pas jouer à la roulette » biologique et puisse avoir accès à l'eugénisme. On y voyait Antonio vendre la Buick Riviera symbole de l'amour et de l'innocence désargentée des futurs parents, afin de finir de rassembler l'argent nécessaire. « Mon père en tira un bon prix. Après tout, le seul accident qu'il avait eu avec elle, c'était moi » (12). Les choses ont bien changé et les parents ont dû se faire aux réalités d'un monde qui n'a plus de place pour le simple amour et ses fruits 'accidentels'.

L'eugénisme est donc payant, et les médecins-commerçants proposent des améliorations supplémentaires aux plus fortunés, exploitant le désir des parents de voir leur enfant « partir du bon pied dans la vie » comme le leur enjoint le médecin, et les ambitions qu'ils nourrissent souvent pour lui. Le fossé entre classes sociales se traduit donc dans cet avenir par des différences physiques, physiologiques et cognitives importantes entre individus issus de milieux sociaux différents. Le script précise ainsi que Jérôme, ce 'surhomme' à l'incroyable quotient génétique, ce parfait spécimen de la nouvelle aristocratie scientifique, provient d'un milieu très aisé (26). C'est donc aussi en cela qu'un nouveau Moyen-âge a été instauré par la science, les anciennes différences de sang fantasmatique ayant été finalement actualisées par elle.

Si le génie génétique est offert à tous, il est bien « libéral » dans la mesure où comme le souligne Habermas c'est le marché et le portefeuille de chacun qui régule l'ensemble. A Haldane qui s'amusait à imaginer des politiques faire campagne en promettant telle ou telle amélioration génétique réalisée par leur future administration, et à Huxley et son « contrôleur mondial », *Gattaca* et le techno-eutopisme moderne répondent en soulignant bien à quel point ce ne sont plus les acteurs politiques mais économiques, et une troublante fusion de ces derniers avec les scientifiques, les ingénieurs et les médecins, qui constitueront le meilleur des mondes à venir. Liberté et démocratie cèdent donc le pas à la logique du marché et au pouvoir de l'argent, l'horreur étant que les corps mêmes des individus sont désormais impactés par les différences de classe. *Gattaca* réalise ainsi la peur de Fukuyama de voir les individus ne plus

naître égaux, ne partageant plus la même 'nature humaine'. La posthumanité, dit le film, sera fragmentée et fragmentaire, et l'humanisme assassiné sous les coups de la science.

Enfin, à Marie qui s'inquiète du sort des trois embryons non retenus, le médecin retire la boîte de Petri de sous le microscope électronique et lui amène, afin qu'elle puisse se rendre compte que « ce ne sont pas des bébés Marie, simplement des possibilités d'êtres humains, plus petit qu'un grain de sable ». Il soulève ainsi la question de la 'destruction' des embryons surnuméraires provoquée par le diagnostic et la sélection préimplantatoire, tout en dérangeant potentiellement le spectateur par son analogie déshumanisante et le peu de cas qu'il fait de ces « possibilités humaines ». C'est aussi une façon pour le film de poser un de ses thèmes, l'effacement de l'individualité dans une société dont on ne connaît pas la nature politique mais que la mise en scène associe au collectivisme totalitaire (c'est particulièrement le cas lorsque la caméra nous montre les salariés de Gattaca entrer et sortir du building, tous étant habillés des mêmes costumes et tailleurs noirs sévères (même leurs joggings sont noirs). Les individus uniformisés, comme des robots ou des clones ont été enrégimentés, sont indissociables les uns des autres et sont bien devenus les grains de sable du désert qu'est en quelque sorte devenu le futur. Enfin, Vincent se transformera ironiquement en grain de sable dans la machine sociale, parvenant à la gripper juste assez pour passer entre ses rouages vers la liberté qu'offrent les étoiles.

Rifkin aborde également la question de la taille des individus, un des aspects les plus immédiats de l'« augmentation » par les parents de leurs enfants. Déjà à l'œuvre aujourd'hui via l'administration d'hormones de croissance aux enfants, comme le note Rifkin (1999, 141-143), la sélection génétique constituerait l'étape suivante dans le processus, que le film ne manque pas d'illustrer. Le médecin prévient ici (dans la version longue) le futur père que son fils aura « au moins une tête de plus que vous », ce qui ne manque pas de faire sourire fièrement le père (« Antonio rayonne fièrement » dit le script, 14). La fin de la scène à la clinique (on repasse ici au montage principal) cède la place en fondu enchaîné (exprimant le passage des années) au père qui mesure justement la taille de son nouveau fils. Celui-ci, Anton, a huit ans comme l'indique la notation du père sur le pilier dont il se sert pour mesurer la taille de son fils, tandis qu'une autre marque, en-dessous, marque la taille de Vincent à 10 ans. Symboliquement dépassé en taille par son plus jeune frère, Vincent ne cessera jamais d'être rabaisé par ce dernier et d'entretenir un complexe d'infériorité entretenu par la société et ses propres parents.

La même scène nous montre ainsi le père embrasser fièrement son fils, avant de rejoindre la maman dans l'arrière-plan. La focale change pour se concentrer à nouveau sur le premier plan, où apparaît la main de Vincent (un autre angle nous montre ensuite son visage et ses lunettes – Vincent porte sur son visage la marque criante de sa non-amélioration), qui efface bientôt la marque du père – la mise en scène sépare déjà Vincent du reste de la famille. Il n'efface pas la trace de son frère mais la sienne, effaçant symboliquement son nom de l'histoire familiale, comme il le fera bientôt littéralement, après une nouvelle ellipse et désormais jeune homme, quittant pour toujours la maison familiale, intrus dans le bonheur domestique « posthumain ». La scène de son départ le voit d'ailleurs arracher la partie de la photo familiale le représentant, sur le côté, à la marge, tandis que son frère Anton est entouré par ses parents. Plus tard, Vincent devra de même subir une opération particulièrement douloureuse afin de gagner les précieux centimètres qui lui permettront de se faire passer pour Jérôme Morrow, effaçant encore son identité et sa biographie originelles.

Comme il l'explique en voix-off, Anton est « un fils que mon père considéra comme digne de porter son nom ». La scène de la naissance de Vincent nous avait en effet amenés à comprendre que Vincent était supposé s'appeler Anton, diminutif plus chic du prénom du père, Antonio – l'amélioration génétique est donc associée à une 'amélioration' patronymique et sociale ; en changeant bientôt de nom et en se faisant passer pour un autre, Vincent ne fera pas autre chose que son propre père vis-à-vis de ses fils. Entendant la terrible liste des tares de son fils, et interprétant celles-ci comme le reflet de son propre bagage génétique et de sa virilité, Antonio interrompt brutalement sa femme qui dit à l'infirmière vouloir nommer le bébé Anton : « Non ! Vincent Anton ! ». Il faudra attendre le deuxième fils amélioré pour que le père estime pouvoir conférer son nom à une descendance enfin digne de lui, ce fils pour lequel il a tant investi financièrement et a même vendu sa voiture. Dans le cœur des deux parents autrefois si naïfs et innocents, que l'on visualisait dans la modeste Buick et qui habitent maintenant une belle et grande maison, l'investissement financier précède et fait le lit de l'investissement émotionnel.

- *Le déterminisme génétique*

On touche ici au brouillage, voire au bouleversement des relations interpersonnelles dont parle Habermas (2002, 26-27). Non seulement dans la relation de l'enfant (non-amélioré ou amélioré comme on va le voir plus bas) vis-à-vis du reste de la société, mais aussi vis-à-vis de ses parents, qui ont décidé pour lui de sa nature génétique et donc, dans une société aussi

déterministe que celle du film, de son avenir. « Si une personne prend pour une autre personne une décision irréversible, touchant profondément l'appareil organique de cette dernière, alors la symétrie de responsabilité qui existe par principe entre des personnes libres et égales se trouve nécessairement limitée » (id., 27). Dans le nouveau cas de figure, l'individu ne peut plus, note toujours Habermas, « assumer la responsabilité de sa biographie et de ce qu'il est » (ibid.) et relativiser l'importance de l'impact qu'ont eu ses parents, via son éducation, sur sa vie et sa destinée : « Cette possibilité d'appropriation autocritique de l'histoire de sa formation n'est plus donnée de la même façon s'il y a eu manipulation génétique. [...] A celui qui ne supporterait pas son sort, ne resterait que l'alternative du fatalisme ou du ressentiment » (id., 28).

Vincent justement en veut beaucoup à ses parents de ne pas l'avoir augmenté : « Je ne comprendrai jamais ce qui a possédé ma mère et l'a poussé à remettre sa foi entre les mains de Dieu plutôt que ceux des généticiens de son quartier » (le script faisait préciser à Vincent qu'un prêtre avait convaincu Marie de ne pas s'en remettre aux généticiens, 10). Cette réflexion suit le gros plan d'un rosaire et un crucifix, plan ponctuant la transition et l'ellipse entre les parents qui viennent de faire l'amour et concevoir Vincent et la scène de l'accouchement neuf mois plus tard. Au conservatisme et au romantisme des parents s'ajoute donc apparemment la foi de la mère (qui s'appelle après tout Marie, tandis que le script l'appelait « Maria », signe de son éducation catholique et – dans le script – de ses origines latino), qui fait écho à la première épigraphe du film. Le script imaginait également une scène située au Planning familial, Marie devant se faire avorter de Vincent, avant de renoncer et s'enfuir (8-9). Le rationaliste Vincent est totalement étranger à ce type de croyance et se moque en voix-off de sa mère comme ayant été « possédée » (tandis que l'écran montre le rosaire et le crucifix). S'il quittera plus tard la maison familiale, c'est aussi parce qu'il en veut profondément à ses parents et qu'il ne leur pardonnera jamais de l'avoir créé 'handicapé', un « in-valide ». L'infirmière devant l'avorter criait d'ailleurs à une Marie s'enfuyant : « L'enfant ne vous remerciera pas ! » (9).

Vincent est le 'héros' du film dans la mesure où il parvient à démontrer, de par sa réussite finale à embarquer pour les étoiles, la faillite de la 'génocratie' du futur, rappelant premièrement que les tares diagnostiquées à sa naissance n'étaient que des potentialités et pas des faits en puissance devant nécessairement se concrétiser (il a passé trente ans et est toujours en vie, ne manifeste pas de problèmes cardiaques et ne fait pas preuve des autres

tares diagnostiquées par l'infirmière). Deuxièmement, il prouve que la motivation et la volonté humaine sont capables d'accomplir les plus grands exploits (« J'ai consulté votre plan de vol. Pas une seule erreur parmi plus d'un million de frappes. Phénoménal. C'est une bonne chose qu'un homme tel que vous nous emmène sur Titan », dit fièrement le directeur de Gattaca à Vincent). Vincent n'est pourtant pas un héros SF aussi archétypique que Lincoln Six-Echo ou Néo. Contrairement à ces derniers, ou à l'idéalisme du Sauvage de Huxley ou aux tentatives de subversion du Winston d'Orwell, Vincent ne cherchera jamais à renverser ou subvertir l'ordre établi, ou à rejoindre une résistance souterraine apparemment inexistante. Vincent cherche surtout à court-circuiter sa propre victimisation et pouvoir devenir un astronaute, réussite finale qui démontrera la capacité de la volonté humaine de démentir toute forme de déterminisme et donc la faillite du système eugéniste mis en place. Mais ce système reste bien en place, et le mépris arboré par Vincent envers sa mère souligne que s'il avait lui-même eu le choix, il aurait choisi d'être amélioré et aurait joué le jeu social sans tricher.

Vincent est donc un opprimé, qui va décider de passer entre les mailles du filet totalitaire pour fuir la planète et son injustice institutionnalisée. L'un des symboles du manque d'accès de Vincent (on en verra d'autres plus bas) est la barrière qui ouvre l'accès au hall principal de Gattaca, en haut de l'escalator. Toujours agent d'entretien, Vincent pose par curiosité son doigt sur l'emplacement réservé à cet effet, étant piqué par la seringue chargé d'analyser la goutte de sang qu'elle extrait du même coup. Le bouton rouge s'allume au lieu du vert, accompagné d'un son d'alarme exprimant clairement le refus, la caméra se concentrant sur le bouton rouge et l'alarme l'accompagnant. La caméra opère alors un gros plan sur le doigt de Vincent et la goutte de sang qui perle sur son majeur. Le très gros plan sur une goutte de sang est l'un des nombreux et principaux motifs du film (huit très gros plan de goutte de sang dans le film), toujours associé à Vincent et le déterminisme dont il souffre. Lors de sa naissance, l'infirmière prélève une goutte de sang de son pied, le plan suivant nous montrant en très gros plan la goutte être injectée dans l'appareil qui doit analyser l'ADN du bébé. Plus tard, sur la plage, Vincent et Anton enfants jouent aux « frères de sang », la caméra nous montrant en gros plan le doigt de Vincent écorché par un coquillage et la fine traînée de sang en résultant. Plus tard encore, on voit en très gros plan Vincent injecter le sang d'Eugène sous une peau artificielle, qui lui permettra de passer la barrière physique et symbolique de Gattaca.

Plus largement, la couleur rouge est étroitement associée à l'oppression 'sanguine' de Vincent durant le premier acte. Cela commence dans la salle d'accouchement aux murs peints en

rouge, la même salle où la première goutte de sang lui est prélevée et son avenir implacablement prophétisé. Ensuite, les murs de la maison familiale, puis ceux du recruteur, du même rouge, symbolisent ces murs infranchissables qui emprisonnent Vincent. C'est encore le cas sur la plage, lorsque Vincent et Anton adolescent s'apprêtent à partir dans l'eau pour comparer à nouveau leurs capacités physiques. La plage est pleine de tiges en bois au bout desquelles ont été accrochées des étoffes du même rouge que précédemment, et qu'on peut voir tant dans l'arrière-plan qu'au premier plan à la droite de Vincent. Lorsqu'ils reviennent sur la plage, épuisés et projetés par le ressac, ils échouent au milieu de deux de ces mystérieux 'drapeaux' (ceux du nouvel ordre social ?), comme une ligne d'arrivée qui marque cette fois le triomphe de Vincent qui, grâce à la mer (« the open sea ») a pu se délivrer des murs le renfermant. C'est une dernière fois le rouge qui domine la scène suivante, lorsqu'Anton quitte pour toujours la maison de ses parents, le rouge des murs étant renforcé par le rouge similaire du pull que porte Anton. Le motif rappelle la réflexion de Vincent dans le script, qui déclare que sa « lettre écarlate génétique » ne cessa jamais de le suivre durant son enfance, le sang qui coule dans ses veines (et d'autres signes plus ostentatoires comme sa taille ou ses lunettes) le marquant irrémédiablement comme un paria (16).

On peut tout de même relativiser dans une certaine mesure la non-existence d'une résistance, puisque nous rencontrons dans le cours du film plusieurs personnages au courant de l'imposture de Vincent mais qui choisissent de se taire et de l'aider dans sa démarche. C'est le cas d'Irène, Hugo et Anton comme on va le voir, mais aussi de Caesar, un des hommes d'entretien de Gattaca. Il a travaillé avec Vincent lorsque celui-ci était lui-même homme d'entretien dans le complexe, et l'ayant reconnu se faisant passer pour un autre ne trahit pas son secret. Le montage final maintient l'ambiguïté sur le fait que Caesar l'ait reconnu, leur unique scène en commun ne révélant rien de particulier, Caesar proposant juste à Vincent de prendre son gobelet et de « s'en occuper pour lui ». Les scènes coupées montrent cependant que Caesar l'a reconnu et développent la relation entre les deux hommes, Caesar rendant de multiples services à Vincent et lui apportant une aide cruciale dans Gattaca. C'est aussi le cas du Dr. Lamar, que l'on voit régulièrement durant le film effectuer des tests de contrôle sur Vincent. Il révélera dans l'une des dernières scènes être depuis longtemps au courant de son imposture, et lui permet une nouvelle fois d'échapper à la détection. Ces actes relèvent en

eux-mêmes de la résistance et de la subversion, prouvant que tout le monde n'est pas dupe de la supposée supériorité génétique<sup>32</sup>.

Mais comme les réflexions d'Habermas le soulignent, ce sont aussi les enfants modifiés, dont l'avenir est déjà tracé, qui sont affectés par le nouveau système et peuvent entretenir une relation problématique à une biographie tracée d'avance pour eux. C'est la réflexion encouragée par le film lorsque l'on réalise que le pianiste dont Vincent et Irène viennent juste d'écouter le concerto a en fait six doigts à chaque main, jouant une partition ne pouvant être jouée que par douze doigts, comme le précise Irène (découverte qui fait écho à la réflexion en voix-off de Vincent commentant sa naissance, « dix doigts et dix orteils, autrefois c'est tout ce qui comptait »). On n'en saura pas plus et on ne reverra pas ce personnage, mais on peut s'interroger sur sa relation à sa destinée programmée et aux parents qui ont décidé pour lui de son devenir. De même, ses parents avaient manifestement plus de moyens financiers que Marie et Antonio et ont pu verser au généticien son « extra » afin d'augmenter leur enfant, rappelant rétrospectivement la question de l'inégalité financière des individus et des familles devant le génie génétique.

Irène est aussi l'illustration du déterminisme génétique. Elle a été améliorée mais est tout de même handicapée par une déficience cardiaque qui, tout en lui permettant de travailler à Gattaca (la « Gattaca Aerospace Corporation » comme l'indique le script (4), sorte d'équivalent de la NASA) mais pas de s'envoler vers les étoiles. Obsédée par son problème cardiaque, elle est l'inverse de Vincent qui lui a compris qu'il pouvait échapper au déterminisme génétique, malgré les remarques du directeur Josef (« personne n'excède son potentiel »). Comme il le dit à Irène une fois que celle-ci a découvert la vérité à son sujet, « ils te poussent à tellement chercher le moindre problème, qu'au bout d'un moment tu ne vois plus que des problèmes », tâchant de la convaincre qu'elle peut elle aussi s'élever au-dessus de sa programmation génétique<sup>33</sup>.

Le détective Hugo est un autre moyen pour le film de montrer un personnage qui s'élève au-dessus de sa condition génétique, son talent et son ingéniosité en remontrant à son supérieur hiérarchique, qui conduit l'enquête et le dirige malgré son plus jeune âge (peut-être vingt ans

---

<sup>32</sup> Lamar ne cesse en outre de parler de son fils, faisant comprendre à Vincent qu'il aimerait que ce dernier, en temps et en heure, lui renvoie l'ascenseur en favorisant son fils. Si ce n'est pas exactement une résistance, il existe donc un système parallèle qui permet de circonvenir l'oppression génétique régnante.

<sup>33</sup> « Son destin n'est pas scellé de la façon qu'elle imaginait, et cette prise de conscience la transforme », comme l'indiquent les notes de production (dossier de presse) (cité dans Kirby, 2000, 203).

de moins) parce qu'il a un meilleur bagage génétique (le supérieur en question n'est autre qu'Anton, l'enfant « augmenté »). Lorsqu'Hugo finit par arrêter l'auteur du meurtre au centre de l'intrigue, il félicite Anton pour son arrestation : « Félicitations monsieur, vous avez réussi », alors que celui-ci découvre en même temps que nous la situation. Surtout, dans une scène coupée Hugo confronte Anton, lui révélant qu'il a découvert qu'il était le frère de l'invalidé qu'ils traquaient, information qu'il a tenu secrète. « Je devrais vous dénoncer monsieur, je devrais vraiment. Mais j'imagine que la pitié a pris le dessus sur mon jugement. Un de mes très nombreux défauts. C'est probablement pourquoi je ne suis qu'un inspecteur de deuxième classe », regardant fixement Anton et se tenant très près de lui lorsqu'il lui dit ces dernières paroles. Il assimile ainsi ironiquement la pitié à un de ses défauts génétiques, et démontre au fier Anton, comme Vincent lors de leurs confrontations aquatiques, que la supériorité génétique est très relative, surtout en ce qui concerne l'esprit (autant l'intelligence que, comme chez les répliquants de *Blade Runner* ou l'andréide Call de *Resurrection*, l'empathie et la compassion, c'est-à-dire que des posthumains comme Anton ont bien perdu une part de leur humanité).

Mais le personnage qui personnifie le plus la relation complexe à une biographie imposée dont parle Habermas, et les limites de la supériorité génétique, est le bien-nommé Eugène<sup>34</sup> Morrow (à l'eu-topie se superpose l'eu-génie, le posthumain parfait de demain). Comme l'indique le 'trafiquant d'ADN' qui présente Jérôme à Vincent comme on le ferait d'un animal de course, « ses références sont impeccables. Une date d'expiration que vous ne croiriez pas, ce type va quasiment vivre pour toujours. Son QI dépasse le haut du graphique. Mieux que 10/10 aux deux yeux et le cœur d'un taureau. Il pourrait courir et défoncer un mur... s'il pouvait encore courir... ». On découvre alors Eugène, sur une chaise roulante.

---

<sup>34</sup> Son premier prénom est en fait Jérôme, ce qui explique que Vincent le nomme ainsi dans les citations ci-dessous. Mais comme Jérôme est en quelque sorte l'identité partagée des deux hommes – le surhomme/superhéros que chacun est censé être mais n'est pas vraiment, manquant à Vincent le corps et à Eugène l'esprit –, il est plus simple de nommer Jérôme via sa nouvelle identité, Eugène. Vincent lui-même était supposé s'appeler Anton comme son père, ce dernier, déçu, ayant finalement décidé d'en faire uniquement son deuxième prénom. Vincent n'a donc pas pu s'approprier son deuxième prénom, bientôt accaparé par son frère cadet, tandis que Jérôme choisit au contraire d'adopter son deuxième prénom et de fuir sa première identité. Jérôme/Eugène devient symboliquement le nouveau frère de Vincent/Jérôme, un autre surhomme qui prouve pourtant à nouveau sa supériorité physique mais surtout psychique (sa volonté et sa motivation à toute épreuve) et morale (même si comme on le verra plus bas la fin relativise l'altruisme de Vincent) sur Eugène. Jérôme/Eugène et Anton (qui lui-même cache à son collègue Hugo sa relation au fugitif et est mystérieusement nommé dans le script « L'Inspecteur » [« The Investigator »] jusqu'à la révélation du dernier acte) sont donc mis en parallèle, tous deux liés à la natation et à Jérôme, les deux exemples dans le film des supposés surhommes du futur. Le rapprochement entre Vincent et Eugène est quant à lui effectué dès le départ lorsque Vincent après son opération ne peut plus marcher puis doit se déplacer avec des béquilles, tandis qu'Eugène est dans sa chaise. Tous deux ont été rendus handicapés par la société.



Comme le dit Vincent en voix-off, « pour ceux qui sont génétiquement supérieurs, le succès est plus facile à atteindre, mais n'est en rien garanti. Après tout, il n'y a pas de gène pour le destin ». Ancien champion de natation, Jérôme a été renversé par une voiture et est désormais paraplégique, permettant à Vincent d'assumer son identité pour être recruté par Gattaca et pouvoir, grâce à son « GNQ » (quotient génétique) de 9,8612/10, devenir astronaute. Souffrant de son état, Jérôme souffre surtout de ne jamais avoir été à la hauteur de son bagage génétique et des attentes de ses parents et de la société. Il montre à Vincent une médaille qu'il porte apparemment toujours sur lui, une médaille d'argent comme il le fait amèrement remarquer à Vincent. Parlant de lui à la troisième personne, il explique : « Jérôme Morrow n'a jamais été destiné à être une place en-dessous sur un podium. [baissant les yeux et contemplant sa médaille] Malgré tout ce que j'avais en ma faveur, je ne suis arrivé que second ».

Comme l'explique plus tard Vincent en voix-off, Eugène n'a jamais souffert de la discrimination et de la stigmatisation dirigées contre les in-valides ; pourtant « il souffrait d'un poids différent, le poids de la perfection ». « Fabriqué » pour être un champion, Jérôme n'a jamais supporté ne pas être tout à fait à la hauteur des attentes placées sur lui. Comme le dit en voix-off Vincent de son frère Anton et de ses capacités de nageur, remarque qui pourrait tout autant s'appliquer à Eugène le champion de natation, « il n'avait aucune excuse pour échouer ». Cette pression familiale et sociale explique autant que sa paralysie son état dépressif actuel (il fume et boit tout le temps, et finira par se suicider). Plus tard, à nouveau soûl, il avoue à Vincent que son accident n'en était pas un : « J'ai marché juste quand elle [la voiture] passait. Je n'ai jamais été aussi sobre de toute ma vie. [...] Je n'ai même pas pu réussir ça ». Comme le diagnostique plus tôt Vincent en voix-off, « Jérôme avait été fabriqué [« engineered »] avec tout ce dont il avait besoin pour être admis à Gattaca... sauf le désir d'y être admis ». S'il n'y a pas de gène pour le destin, « il n'y a pas [non plus] de gène pour l'esprit humain » et la volonté humaine, comme l'indique la phrase d'accroche sur l'affiche du film. Jérôme a manqué de la volonté nécessaire, n'ayant pas connu dans la vie les mêmes obstacles que Vincent, qui ont formé le caractère, la volonté et le jusqu'aboutisme de ce dernier. Il a surtout sans doute été écrasé par la pression familiale<sup>35</sup>, et s'est peut-être inconsciemment rebellé contre une destinée écrite d'avance.

---

<sup>35</sup> Le script explicite ce que l'on peut déjà soupçonner dans le film – Jérôme est fâché avec sa famille, « déshérité » par elle, une « déception », comme Vincent l'est lui-même, expliquant un peu plus les affinités entre les deux hommes (26).

La scène nous faisant découvrir Eugène est à ce titre significative, un plan éloigné nous le montrant à l'autre bout de la pièce devant l'escalier métallique hélicoïdal de son luxueux appartement – Jérôme est littéralement écrasé par une hélice qui symbolise la forme similaire adoptée par l'ADN<sup>36</sup> (cf. image p. 674). Plus que son accident et sa chaise, Eugène est la victime de son héritage génétique, et s'il ne peut pas monter à l'étage et s'élever dans la société et sur la première marche du podium, c'est bien parce qu'il a toujours été accablé du poids qu'on a placé sur lui alors qu'il n'était qu'un embryon. Contrairement au Dr. Canter de *Surrogates* et au Jake d'*Avatar*, tous deux également paraplégiques, le souhait profond d'Eugène ne serait donc pas tant de pouvoir marcher à nouveau grâce à la science que de pouvoir échanger son ADN avec celui de Vincent – donc d'échapper à la science. La métaphore de l'escalier hélicoïdal apparaît également plus tôt, dans la clinique du « Huitième Jour », où l'on aperçoit un autre escalier du même type, accès somme toute logique à une clinique eugéniste, tandis que la version longue de la même scène voyait les parents descendre lentement de l'escalier, accentuant l'importance de ce dernier (cf. image p. 674). Un plan ultérieur nous montrera Eugène, fumant dans sa chaise au premier plan, les épaules affaissées, la cravate dénouée, regardant fixement par terre, tandis que se dresse derrière lui l'hélice massive de l'escalier, sur lequel se trouve Vincent, fringant dans son costume rectiligne, baissant les yeux pour regarder Eugène, lui annonçant qu'il est recruté par Gattaca (cf. image p. 675).

Pourtant, écrasé par son destin au point de finir par se suicider, Eugène prouvera tout au long du film qu'il a en lui les ressources, physiques, intellectuelles et surtout humaines, pour venir en aide à celui qui devient progressivement son ami. Lorsqu'il apprend qu'Anton est sur le point d'arriver dans son appartement, Eugène se jette de sa chaise roulante et parvient à grimper l'escalier en rampant, arrivant au sommet à temps pour recevoir l'inspecteur et sauver les apparences et Vincent (les plans subjectifs de l'escalier vu par Eugène tandis qu'il grimpe sur le ventre à la force de ses seuls bras soulignant le défi que cette ascension représente) (cf. image p. 675). Vincent, pourtant habitué des exploits permis par la volonté, lui demandera : « Mais comment as-tu fait pour monter jusqu'ici ? ». S'il s'agit de l'acte de bravoure du personnage, on avait déjà pu le voir prendre les opérations en main, passer énormément de temps à réaliser ses prélèvements de sang, d'urine, etc., pour le compte de Vincent, puis à convaincre celui-ci de continuer alors qu'il était prêt de flancher et tout abandonner. Comme

---

<sup>36</sup> Afin de baliser la métaphore un personnage dit dans la même scène à Vincent qu'« avec l'hélice de ce type sous le bras vous pourriez aller où vous voulez ».

il l'expliquera finalement à Vincent lors de leurs adieux: « C'est moi qui ai eu la meilleure part du marché. Je n'ai fait que te prêter mon corps. Tu m'as prêté ton rêve ». C'est justement ce dont a manqué Eugène toute sa vie : un rêve, une motivation sous-tendant sa vie, une raison concrète, personnelle et pas imposée, d'être un champion.

Une fois ce rêve réalisé et son ami envolé pour les étoiles, il ne restera plus rien à Jérôme, et déserté par le rêve, ne pouvant plus se satisfaire de l'alcool, des cigarettes et de sa vie dissolue, il met fin à ses jours. Le plus tragique dans son histoire tient à une remarque isolée que fait Vincent lors de leur discussion au night-club : « C'est toi qui devrait y aller [dans l'espace] plutôt que moi. [...] Parce que là-haut tes jambes n'auraient aucune importance ». On réalise alors à quel point Vincent a raison, et tout le tragique d'une société qui se refuse les services d'un individu aussi capable qu'Eugène pour ce qui sont bien des préjugés, puisque ses jambes ne sont effectivement absolument pas un obstacle (comme on peut de plus le constater tout au long du film en observant le travail quotidien de Vincent, qui reste assis devant son ordinateur à calculer le futur plan de vol de la fusée). Eugène, toujours en mode d'autodestruction, remarque alors, apparemment très sérieux : « J'ai le vertige », ce qui ne provoque absolument pas l'hilarité de Vincent. On ne sait pas bien s'il est sérieux en disant cela et s'il faut y voir une faille dans son armure génétique, mais la remarque semble surtout destinée à caractériser la peur panique du personnage pour les hauteurs du succès, peur qui l'a encore rabaissé en le privant de ses jambes (il répondait d'ailleurs plus tôt à Vincent l'interrogeant sur sa taille en lui donnant sa taille assis plutôt que debout). Plus encore que tous les autres personnages, Eugène est la victime du déterminisme d'une société qui a oublié de prendre en compte la valeur de la volonté et de la motivation personnelle, de « l'esprit humain » comme le veut l'affiche du film, et qui sera finalement broyé par elle.

- *L'utopie des étoiles*

C'est aussi ce qu'illustre la confrontation finale entre Vincent et Anton, tous deux partant de nuit nager dans l'océan, cherchant à prouver à l'autre qu'il est capable de nager plus loin avant d'être épuisé. Le moment est important puisque c'est justement durant la même compétition que, adolescent, Vincent a fini par battre Anton, lui sauvant même la vie, expérience qui a fait office pour lui de révélation (« Ce fut le moment qui a rendu tout le reste possible ») – il pouvait battre son frère génétiquement supérieur, tout n'était donc pas perdu et il pourrait quand même prévaloir sur ses soi-disant supérieurs et devenir astronaute. Anton a lui-même été traumatisé par l'expérience : on le voit s'entraîner féroce dans une piscine-

baignoire, nageant contre un courant artificiel (« on retient l'impression qu'il ne nage pas pour le plaisir » précise le script, 4, tandis que plus tard le script qualifie son activité d'« obsessionnelle », 72). Toutes les certitudes du fier personnage reposent sur sa conviction que les gens considérés comme inférieur par la société le sont bel et bien, à commencer par son frère, dont il a autrefois refusé de devenir le « frère de sang » pour l'entraîner plutôt dans leur compétition marine, affirmant sa supériorité plutôt que son égalité sur son grand frère. S'entraînant depuis toutes ces années, il a à cœur de prouver à Vincent qu'il est bien le plus fort et que sa vision du monde (valides contre in-valides, chacun à sa place sur l'échelle sociale) est la bonne. Mais il perd une fois de plus. S'arrêtant une première fois pour faire remarquer à Vincent qu'ils ont nagé trop loin, il se décide à continuer puisque Vincent refuse de s'arrêter. Il finit par s'épuiser et sombre, sauvé une nouvelle fois par Vincent qui le ramène sur le bord. Anton épuisé, battu, lui demande : « Comment tu fais Vincent ? Comment tu fais tout ça ? », ce à quoi ce dernier lui répond : « C'est comme ça que je l'ai fait. Je n'ai jamais économisé mon énergie pour le retour ».

La réplique résume bien le personnage, dont l'obsession pathologique est constamment caractérisée par le film (il fait tous les jours des exercices physiques exténuants, a appris par cœur, comme il le clame lui-même, le manuel « Navigation Céleste », sorte de grand frère du Code civil ou de l'annuaire, et s'entraîne symboliquement avec le livre lorsqu'il travaille ses abdominaux). S'il n'a rien prévu pour le voyage de retour en mer, Vincent n'a sans doute rien non plus prévu pour son retour de l'espace, celui-ci étant l'obsession fixe qui impulse son existence depuis l'enfance. « D'aussi longtemps que je me souviens, j'ai toujours rêvé d'aller dans l'espace », rêve qui comme le reconnaît Vincent équivaut peut-être à une volonté de fuir un monde où il n'a pas sa place. Comme il le dit encore lorsqu'il subit la très douloureuse opération qui rallonge ses jambes de quelques centimètres en lui implantant du métal, « Je fus capable d'emmener mon esprit loin de la douleur en me rappelant que lorsque je pourrai enfin me tenir debout, je serai précisément cinq centimètres plus près des étoiles ». Centimètre par centimètre, Vincent, le « self-made man » par excellence et par opposition au « made man » comme on l'a vu, est bien décidé à atteindre son rêve, les étoiles.

Le film suggère même que Vincent pourrait être coupable du meurtre du directeur de la mission, battu à mort, tandis que l'inspecteur Hugo remarque que d'après son profil génétique Vincent a une prédisposition à la violence (alors que le véritable assassin n'en a pas comme il le remarquera lui-même, invalidant un peu plus le déterminisme génétique). L'assassinat

tombe effectivement très bien pour Vincent et semble lui dégager la voie vers les étoiles comme il le reconnaît : « Un seul des directeurs de mission a jamais failli découvrir ma véritable identité. Ironiquement, il pourrait avoir plus de succès à exposer la vérité mort que vivant », alors que nous découvrons son corps. Il faudra attendre la révélation de l'identité du véritable meurtrier pour que le spectateur, en même temps qu'Anton, soit enfin persuadé de l'innocence de Vincent. Mais, ironiquement, même le vrai coupable se révèle avoir agi pour préserver la mission vers Titan, qui risquait d'être annulée par le directeur. Les étoiles font tourner la tête de plus d'un individu à Gattaca.

Atteindre l'espace, c'est bien s'élever verticalement dans l'échelle sociale, dépasser tous les autres (devenir un titan en atteignant Titan), et c'est à cela que Vincent rêve tous les jours lorsqu'il contemple le décollage des fusées depuis Gattaca. Prétendant toujours être, comme tous les employés de Gattaca, froid, distant et détaché, un scientifique/ingénieur très loin de toute exaltation, il est percé à jour par Irène qui remarque qu'il est « le seul à regarder chacun » des quelque douze décollages de fusée quotidien. « Si vous voulez prétendre ne pas vous en préoccuper, arrêtez de lever la tête comme ça ». Lorsqu'on voit pour la première fois Vincent arriver à Gattaca, avec les autres agents d'entretien, et qu'il explique en voix-off faire partie d'une nouvelle caste, le champ nous montre Vincent de dos, la tête baissée, seule sa nuque étant visible, attitude soumise (cf. image p. 672). A sa droite, un escalator qui mène vers les hauteurs de Gattaca, motif de l'escalator que l'on retrouvera plusieurs fois au cours du film et qui symbolise à son tour l'ascension impossible de Vincent, si proche et si lointaine : « Je n'étais jamais été aussi certain d'à quel point j'étais loin de mon objectif, que lorsque je me tenais juste à ses côtés », dit-il en regardant un décollage depuis Gattaca.

L'autre motif qui exprime la même idée est l'image du toit en verre transparent à travers lequel Vincent contemple souvent, depuis l'intérieur du bâtiment, les décollages. C'est justement le cas dans le même plan que celui de l'escalator : Vincent, assis sur le véhicule électrique, tête basse face à l'escalator, finit par se lever, tourner et lever la tête, avant que le plan suivant ne nous montre en contre-champ et dans la continuité de son regard une fusée s'élevant dans le ciel bleu, vue à travers la paroi de verre (cf. image p. 672). Malgré tous ses efforts physiques et intellectuels, Vincent est condamné à seulement rêver et ne jamais pouvoir briser ce toit ou plafond de verre, que Kirby relie bien à l'expression idiomatique anglaise, « glass ceiling » (2000, 201-202). L'expression traduit souvent l'idée depuis les années quatre-vingt d'une limite injuste imposée à une personne : « Une barrière officieuse ou

non reconnue à l'avancement personnel dans un emploi, en particulier d'une femme ou d'un membre d'une minorité ethnique » (OED). L'idée qu'elle soit en verre traduit son invisibilité relative, ainsi sans doute que la capacité de la personne de voir ce qui existe derrière ou au-dessus sans pouvoir pour autant le rejoindre. Le deuxième plan qui suit nous montre Vincent nettoyant justement cette paroi en verre depuis le toit, observant avec envie un nouveau décollage, le toit séparant le champ cette fois horizontalement, Vincent se tenant à sa gauche et au premier plan et la fusée décollant verticalement à sa droite et en arrière-plan (cf. image p. 673).

Dans l'intervalle, le supérieur direct de Vincent, Caesar, se moque de lui (l'escalator à nouveau visible juste derrière Vincent, s'élevant éternellement vers les hauteurs) en train de « rêver d'espace » et lui offre en remplacement un autre espace, comme il le remarque sarcastiquement : une vitre, à laver. La deuxième scène qui suit nous montre Vincent à nouveau en train de laver une vitre, observant fasciné et rêveur les employés qui entrent dans le hall de Gattaca. Caesar s'approche et lui conseille : « Quand tu laves une vitre Vincent, ne la lave pas trop bien. [...] Ca pourrait te donner des idées ». Vincent rêve désespérément de traverser la vitre/miroir et de pénétrer dans l'autre monde, celui de ses rêves, se libérant enfin des chaînes de son monde, comme on verra au chapitre suivant Néo le faire littéralement. L'ironie ici est que là où Néo ne rêve que d'échapper aux stations de travail et aux hommes en costume pour connaître l'aventure et la liberté, Vincent ne rêve que de rejoindre leurs rangs (dont on voit le reflet dans la vitre, grim pant sur l'omniprésent escalator) même si ultimement son désir est aussi l'échappé et l'aventure, en ce qui le concerne parmi les étoiles (Néo lui se retrouvera ironiquement dans « le désert du réel » et les égouts de l'avenir). Il répond enfin à Caesar qu'au moins ce dernier pourra bien le voir lorsqu'il sera de l'autre côté, confirmant son ambition.

Si la nage éperdue et quasi-suicidaire de Vincent illustre bien son obsession pour rejoindre les étoiles, sa traversée de la route le séparant d'Irène est l'autre symbole de ce jusqu'aboutisme du personnage. Ayant enlevé ses lentilles de contact pour pouvoir passer un barrage policier (modifiant l'apparence de ses yeux, Vincent truque l'accès à sa véritable identité et à son 'âme', qu'on a vu si souvent associée aux yeux), Vincent doit traverser une route pour rejoindre Irène de l'autre côté, qui insiste pour lui montrer quelque chose. Les voitures ne cessent d'aller et venir, et le myope Vincent ne distingue pas grand-chose, comme trois plans subjectifs, flous à l'extrême, nous le font comprendre. Mais plutôt que de laisser Irène deviner

la vérité, Vincent risque sa vie et traverse, quoi qu'il en coûte. Cette folle traversée est l'équivalent des traversées à la nage durant lesquelles Vincent n'économise pas son énergie pour le retour, prêt à risquer une vie sans valeur pour la chance infime d'accéder à une vie incomparablement plus attrayante.

Mais le personnage n'est pas le seul à être obsédé par l'espace, et c'est toute la société, américaine ou autre (cf. note 30, p. 466), qui semble obsédée par la conquête de l'espace. Le personnage qui personnifie le plus cette obsession est le directeur de Gattaca, Josef, qui s'avèrera justement être l'assassin. Il avoue finalement avoir tué le chef de mission pour l'empêcher d'annuler la mission vers Titan, la fenêtre de lancement étant « ouverte pendant sept jours, et ne se rouvrira pas avant soixante-dix ans ». Lorsque Vincent vient lui demander angoissé si le meurtre remet en cause le vol, le directeur l'assure d'un sourire que tout va continuer comme prévu, provoquant le sourire en coin de Vincent : « Les planètes continuent de tourner ». Comme le dit encore Josef « [...] nous poussons toujours plus loin [dans l'espace] », et si la nature des missions planétaires n'est jamais clairement dévoilée, il semble clair (une douzaine de vols habités décollent tous les jours, comme le remarque Vincent) que cette société futuriste a beaucoup investi dans l'exploration spatiale. Si Vincent veut s'élever dans l'« échelle sociale cosmique » en partant explorer les étoiles (« Il y a quoi là-haut ?/Je ne sais pas, et c'est bien ce que je compte découvrir »), la société compte de même s'élever et se perfectionner encore du même coup. Si les individus doivent être rendus parfaits, le corps social lui-même a par extension vocation à être perfectionné. Les fusées qui s'élancent dans le ciel et l'espace sont autant le symbole du rêve d'ascension sociale de Vincent que de l'humanité toute entière, les objectifs des deux se recoupant ironiquement.

Le complexe Gattaca (la NASA de ce monde futur alternatif) est le témoin de cette obsession pour les autres planètes, comme le marque notamment le pendule dans le hall d'accueil du bâtiment principal : une très grosse sphère métallique tournant sur elle-même telle une planète (les petits trous percés en son sein et laissant échapper de la lumière montrent qu'il s'agit d'une lampe, donc du soleil, ces trous symbolisant peut-être les tâches solaires), accompagnée de deux plus petites sphères qui tournent autour du corps principal. Vincent a monté le même dispositif en miniature chez lui, utilisant cette fois une ampoule électrique normale pour représenter le soleil ; l'une des sphères étant plus proches de l'ampoule que l'autre, on peut imaginer qu'il s'agit de la Terre, tandis que l'autre, beaucoup plus éloignée, serait Titan, l'objectif final de Vincent. Le motif circulaire est omniprésent dans Gattaca, les fenêtres et

ouvertures dans les murs pour lampes et spots lumineux adoptant tous cette forme. Le plan initial nous montrant le hall et le pendule, juste après la fin du générique, montre ainsi ce dernier encadré grâce à la perspective par deux ouvertures lumineuses et circulaires sur chacun de ses côtés, percées sur les deux arches du mur du fond. Le mur de droite arbore lui aussi des ouvertures circulaires symétriques de différentes tailles, qui elles n'émettent pas de lumière et dont on ne saura jamais précisément la fonction. Le mur du fond, en-dessous du pendule selon la perspective, présente également des ouvertures circulaires, où sont manifestement insérés des spots lumineux, quatre au pied de chacune des deux arches qui constituent une partie du mur, et qui éclairent en contre-plongée les arches.

La grande salle contenant le poste de travail de Vincent, un bureau parmi une centaine d'autres (et une salle parmi d'autres salles du même type), présente les mêmes caractéristiques murales, le plafond étant également composé de deux arches sur ses côtés, arborant chacune deux grandes ouvertures circulaires symétriques, elles-mêmes entourées d'une série de trous circulaires plus petits et arrangés de façon rectiligne, laissant échapper la lumière des spots qui y sont encastrés. Un plan suivant nous montrera Vincent en plan poitrine, les arches et leurs systèmes solaires l'encadrant presque symétriquement. Les planètes/étoiles et leurs planétoïdes sont donc partout dans Gattaca, sur et dans les murs et plafonds, dans l'esprit du directeur, des employés et en particulier de Vincent. Le summum de cette circularité omniprésente est atteint, hors du complexe Gattaca, lorsque l'écran propose une vue plongeante du pianiste aux six doigts au centre d'un cercle tracé sur le sol et qui fait penser à un œuf ou une cellule. Les spectateurs qui l'encerclent peuvent être vus comme autant de spermatozoïdes qui contemplant l'objet de leurs désirs, l'idéal à atteindre et à pénétrer, tandis que le pianiste est enfermé dans le déterminisme cellulaire (cf. image p. 673).

Plus largement Gattaca est un complexe tout en courbes. L'idée d'une dictature de la science se maintient dans le film, principalement via l'uniformité étouffante des employés de Gattaca (dont les costumes et les chapeaux rappellent fortement les années cinquante, décennie perçue comme celle de la conformité par excellence), plus généralement les vêtements noirs ou gris des personnages, qui font écho aux uniformes blancs des clones de *The Island*, ou aux costumes cravates si fréquents dans *Surrogates* ou surtout *Matrix* (mais aussi, dans un registre consumériste, à la dictature de la mode unicolore dans *Wall-e*). Les habitants du futur sont tous à nouveau les rouages de la machine totalitaire, n'ayant pas tant des noms ou même des numéros qu'un code génétique défini et un quotient génétique. Tous apparaissent (ou se



donnent l'air, comme Vincent et Irène) comme des personnes froides et détachées, hyper-rationnelles, les parfaits produits d'une société à la perfection toute scientifique. Les décors sont toujours lisses, impeccablement ordonnés, propres et lustrés (sauf l'appartement de Vincent, ainsi que le night-club qu'il fréquente avec Jérôme puis Irène, endroit où l'on peut enfin se 'laisser aller', antithèses de *Gattaca*). La fréquence des plans éloignés et de la profondeur de champ, en particulier dans le complexe *Gattaca*, donne l'impression de personnages écrasés par leur environnement, rouages (les innombrables « cubicles » de la salle des ordinateurs, que l'on retrouvera dans *Matrix*) de la machine qu'est lui-même le bâtiment, microcosme de la société et de l'oppression scientifique (comme le pendule et les lumières se veulent le microcosme du système solaire). Cette idée du bâtiment comme microcosme est de même véhiculée par l'identité entre le nom de l'organisation et le titre du film, qui fait référence aux initiales des quatre molécules formant l'ADN, Guanine, Adénine, Thymine, Cytosine, lettres soulignées par le générique pour poser l'existence d'un monde défini par ces quatre lettres 'magiques' – si l'univers de *Matrix* est défini et oppressé par le code binaire du 101, celui de *Gattaca* est écrasé par ces quatre lettres omniprésentes.

A l'organisation géométrique rectiligne traditionnellement associée au totalitarisme et son architecture, et que l'on retrouvait partiellement dans *The Island*, *Gattaca* substitue donc la courbe. Les stations de travail sont aussi uniformes que leurs opérateurs, mais aussi toutes semi-circulaires, faisant écho aux ouvertures lumineuses du plafond souvent visibles dans le même plan.. Un plan nous montrant Josef féliciter Vincent pour ses incroyables performances nous montre également en arrière-plan les ouvertures plus ou moins sphériques qui parsèment le mur (cf. images p. 671). Le plan nous montrant peu après Irène arriver par l'escalator et s'approcher de Vincent nous montre aussi la semi-circularité des parapets qui marquent la présence des escalators et des escaliers, de même que la fontaine visible en arrière-plan. Levant tous deux la tête, la caméra nous montre en contre-champ l'objet de leur regard, le plan d'une fusée s'élevant dans le ciel, aperçue à travers le toit en verre transparent dont nous parlions précédemment. La paroi est striée d'arcs semi-circulaires, faisant de la paroi une série de vitres elles aussi semi-circulaires. Des deux côtés de celles-ci, l'intérieur du toit arbore sur son parapet une série de motifs semi-circulaires disposés symétriquement (cf. image p. 672). Lorsqu'on découvre Vincent et les autres agents d'entretien transportés à travers le complexe *Gattaca* sur leurs engins électriques, on les voit de même passer sous une arche, qui marque l'entrée dans le bâtiment principal, où Vincent travaillera ensuite et dont les plafonds arborent souvent également plusieurs arches. Les deux plans extérieurs du bâtiment principal de

Gattaca (de jour à la fin du générique, puis plus tard de nuit sous un angle presque opposé) nous montre un building tout en longueur, composé à une extrémité d'une coupole, ainsi que d'une série d'arches qui couvrent toute son étendue horizontale et qui s'étendent sur deux niveaux, plus grandes à la base et plus petites au-dessus<sup>37</sup>.

L'oppression dont fait l'objet ce monde est en effet plus subtile et insidieuse, plus avenante, que les anciens totalitarismes, ces courbes omniprésentes faisant écho à la centralité du thème de la reproduction (« pro-crédation » proclamait la clinique dans le script). Le sexe, absent de la cité des clones de *The Island* et que ceux-ci doivent redécouvrir (comme les Utopiens de *Demolition Man* et implicitement de *Wall-e*), a été codifié et régulé dans le futur de *Gattaca*, et c'est aussi une petite victoire humaine lorsque Vincent et Irène passent la nuit ensemble, malgré les 'tares' génétiques de l'un et de l'autre. La scène répond à celle des parents faisant l'amour dans leur voiture (les deux scènes ont lieu au bord de l'océan, clairement visible), démontrant que les émotions et sentiments peuvent malgré tout poindre dans le terreau *a priori* stérile de *Gattaca* et de ce monde du futur. Vincent et Irène sont rapprochés par leur malformation cardiaque commune, alors qu'ils prouvent ironiquement avoir plus de cœur que la plupart des autres personnages du film, ce qui nous renvoie à la métaphore du cœur abordée au chapitre 4. Le cœur est un autre motif – verbal celui-là – important dans le film, Vincent remarquant également qu'il a appris le manuel de navigation céleste par cœur – « par cœur hein ? », lui répond froidement son interlocuteur – ; Eugène a « un cœur de taureau » ; tandis qu'Irène remarque à Vincent : « Quels problèmes au cœur avez-vous jamais eu ? Il a déjà été brisé ? », soulignant le parallèle entre leurs conditions cardiaques respectives.

Le plan récurrent de la fusée s'élevant dans le ciel vue à travers le toit en verre prend alors tout son sens, rappelant un phallus, ou possiblement un spermatozoïde, qui s'élève dans les cieux et qui laisse derrière lui une traînée blanche. L'humanité essaie de féconder l'espace et les autres planètes – la nature –, transportant son obsession de reproduction vers les étoiles. On a vu au chapitre 4 l'association de la fusée phallique avec le pouvoir masculin et viril, et aux chapitres 4 et 5 l'association fréquente de la technologie (et certaines technologies en particulier, comme la voiture) avec une « augmentation » de la virilité de ses utilisateurs, le posthumain se muant en « sur-homme ». On y a également vu la logique de voir des personnages féminins, les « nouvelles femmes-machines », associés à cette virilisation de la

---

<sup>37</sup> Il s'agit en réalité du *Marin County Civic Center*, conçu par Frank Lloyd Wright et achevé en 1962 (Pope & McRoberts, 12). Cf. chapitre 7, note 11, pour l'analyse du rétrofuturisme visuel du film et son association au totalitarisme mais aussi à la chasse aux sorcières des années cinquante, dont Vincent fait à son tour l'objet.

technologie, étant dominées et exploitées par les hommes (« Pères » ou maris) par le biais de la science et de la technologie. *Gattaca* souligne comme on l'a vu à quel point la nouvelle discrimination a rendu obsolètes ces anciennes catégories – donnant ironiquement raison à Haraway –, néanmoins cette insistance de la mise en scène à visualiser ces courbes et l'omniprésence du motif de la fusée s'élevant dans les airs soulignent cette volonté renouvelée de porter une puissance et un pouvoir humain essentiellement phallique et masculin vers les étoiles (Irène est le seul personnage féminin du film, à l'exclusion de la mère aperçue dans quelques scènes du premier acte, ainsi que d'une chanteuse échangeant quelques répliques avec Vincent dans le night-club). On peut aussi se souvenir de la deuxième épigraphe du film, où le bioéthicien déclarait qu'il pensait que « Mère nature » voulait qu'on la « modifie » (« tamper with »).

On a vu que la mer était associée aux scènes sexuelles du film. On la retrouve également dans trois autres scènes distinctes, théâtre de la confrontation des deux frères pour décider qui est le plus fort, mais aussi tentatives par eux de dominer la nature, leur nature. Leur compétition marine est comme la métaphore de la compétition entre les posthumains, la société entière étant fondée sur l'idée d'excellence génétique (mais ayant oublié les 'miracles' que peut réaliser la motivation et la volonté, comme le démontrent Jérôme – il en manque – et Vincent – il en a à revendre). Jérôme était ainsi à l'origine un champion de natation, qui n'a pourtant jamais pu finir mieux qu'en deuxième position. La dernière image associée au personnage – son suicide – consiste en un gros plan sur sa médaille d'argent et sa représentation de deux nageurs s'affrontant dans l'eau, tandis que Jérôme se meurt, consumé par les flammes (antithèse de l'eau, alors qu'il se tient ironiquement dans une salle faisant à la fois office de douche et d'incinérateur). Mais l'océan fait aussi écho à l'espace, et est bien un espace naturel à part entière – Vincent remarque ainsi à Jérôme : « Tu sais, ils disent que l'apesanteur, c'est la chose qui se rapproche le plus d'être encore dans le ventre de ta mère [« in the womb »] ». Rentrant régulièrement dans l'océan pour s'affronter, les deux frères reviennent régulièrement dans le ventre de leur mère (« Mère nature »), se replongeant dans le liquide amniotique et revenant pour ainsi dire sur les lieux du crime (l'origine de l'humanité, les cellules qui flottent dans leur propre liquide) pour décider qui est bien le meilleur et le plus fort des deux. C'est littéralement la survie du plus fort qui est montrée dans ces scènes, si ce n'est qu'à chaque fois Vincent prouve son humanité en sauvant Anton de la noyade, alors qu'il aurait été bien commode dans la dernière scène de le laisser couler, emportant avec lui son secret – comme on l'a vu Vincent a un cœur, défaillant et généreux tout à la fois.

Dans une scène coupée, le directeur remarque que Titan « pourrait fournir la clé des origines de la vie ». Vincent remarque surtout dans son monologue final : « Ils disent que chaque atome de notre corps a fait autrefois partie des étoiles. Peut-être que je ne pars pas finalement. Peut-être que je rentre à la maison [« Maybe I'm going home »] ». Le plan accompagnant la voix-off est celui du hublot – circulaire – de la fusée, à travers lequel avance la caméra pour embrasser la canopée étoilée (et alors que vont et viennent sur le hublot de mystérieuses lumières circulaires – peut-être les lumières pénétrant par les autres hublots du vaisseau). Se dirigeant vers son énigmatique avenir, Vincent retourne peut-être surtout vers son passé et sa première famille, et l'humanité elle-même vers son berceau, son évolution/progression se transformant ironiquement en un retour vers les origines. En partant dans l'espace ou en entrant dans l'océan, Vincent revient à la/sa nature (en rêvant depuis l'enfance, il est apparemment né pour aller dans l'espace), à ses origines et à celles de l'espèce dans l'espace, pour se régénérer comme pour oublier les injustices créées par la science et les humains.

Dans cette même scène coupée, le directeur explicite justement ce désir d'explorer « les systèmes solaires au-delà du nôtre », faisant l'association entre exploration géographique et sexuelle (« nous poussons toujours plus loin », avait-il dit auparavant) et le perfectionnement temporel de l'espèce humaine : « Bien sûr, ce ne sera pas nous qui voyagerons vers les étoiles les plus proches. Mais une espèce qui nous ressemblera, avec plus de nos forces et moins de nos faiblesses ». Le nouvel eugénisme a donc bien vocation, comme son ancêtre, à perfectionner non seulement les individus et le corps social, mais aussi l'espèce dans son ensemble, créant la posthumanité grâce à la fertilisation de l'espace. On se souvient que la notion de cyborg a été conçue à l'origine pour permettre à la NASA d'explorer l'espace, et on verra au chapitre 8 les avatars du film éponyme être conçus pour explorer une planète à l'environnement hostile à la vie humaine. Les posthumains génétiques sont ici une fois de plus le moyen d'explorer les étoiles, en même temps que le marqueur, avec l'avancée de la Frontière spatiale, du progrès (post-)humain. La boucle historique semble donc bouclée lorsque les notions d'évolution et de progrès se recoupent enfin dans le corps humain.

L'affiche principale du film fournit enfin un indice précieux ici. Aux visages de Vincent et d'Irène verticalement superposés sur sa droite, l'affiche ajoute à gauche la superposition verticale, en haut d'une planète (Saturne et ses anneaux, Titan étant une de ses lunes), en bas une cellule, les deux corps ayant comme fusionné malgré leur gigantesque différence

d'échelle, symbolisant leur égale importance<sup>38</sup>. Les omniprésentes courbes sont en réalité autant celles des planètes que celles des cellules du corps humain ; les omniprésentes sphères de *Gattaca* autant des cellules que des corps célestes. On peut penser ici au modèle Bohr-Rutherford de 1913, le premier à suggérer que la formation interne de l'atome ressemblait à celle du système solaire, des particules gravitant autour du noyau de l'atome. La découverte permit l'émergence en SF de l'idée des mondes enchâssés, de l'infiniment grand à l'infiniment petit, chaque atome pouvant être imaginé comme un système solaire à part entière, contenant en son sein ses propres mondes et civilisations (Clute & Nicholls, 1192). Dans *Gattaca* ce n'est pas tant la physique qui prévaut, malgré l'importance de la conquête des étoiles, que la biologie, et la structure sphérique est désormais associée à la cellule plutôt qu'à l'atome. On a par ailleurs vu en 2.2 l'importance de la découverte au XVIIe siècle du microscope, concomitante à celle du télescope, et par extension dans l'imaginaire SF de l'infiniment petit face à l'infiniment grand.

Le script imaginait d'ailleurs une confrontation entre Josef et Anton : au premier qui lui enjoignait de contempler la vue permise par le télescope, afin de le convaincre de l'importance de la mission (et on a vu que Josef en était tellement convaincu qu'il pouvait aller jusqu'au meurtre), Anton répondait froidement : « Je préfère mon microscope », le personnage étant lui entièrement dédié comme on l'a vu à l'idéologie génétique (66). L'affiche et le film lui-même opèrent ainsi la synthèse littérale entre les deux tropismes historiques de la SF. Planète ou cellule, la poussée est peut-être la même, suggère le film, une tentative d'exploration/conquête et de fertilisation/annexion par la fusée/seringue scientifique de « Mère nature » (l'espace/l'océan/le liquide amniotique), afin de créer un post -/sur-homme. Si les nanos renvoient déjà à l'infiniment petit comme on l'a vu, la génétique de même y réfère, message déjà véhiculé par le générique du film. Celui-ci montre en vue magnifiée des ongles (perçus comme des « défenses d'éléphant » dit le script, 1) tombant à terre avec des bruits assourdissants, des cheveux (des « troncs d'arbre », 2), des morceaux de peaux tombant telle une neige, des poils (des « morceaux de bois », 2), le tout étant ensuite révélé comme provenant du corps de Vincent en train de faire sa toilette. Le film proposera

---

<sup>38</sup> D'autres versions de l'affiche arborent également la même image de fusion. Deux autres affiches furent utilisées pour promouvoir le film, la première utilisant l'image de Vincent, la seconde celle d'Irène. Chacune des affiches montre dans sa partie supérieure le visage de son personnage respectif, avec au-dessus la légende : « Le prisonnier ». Dans la partie inférieure, la même image d'une cellule (celle également utilisée pour la fusion avec Saturne), avec comme légende : « Sa cellule » (cf. images p. 676). D'autres versions de l'affiche principale du film intercalent entre les visages de Vincent et Irène, au milieu de l'affiche, l'image de la cellule et de la planète fusionnées.

par la suite régulièrement des très gros plans de cheveux, du cil égaré de Vincent et qui manque de le trahir ou de gouttes de sang comme on l'a vu, illustrant le manque d'intimité des individus du futur, dont le moindre 'débris' peut être exploité à leur insu. Comme le note Kirby, ces plans symbolisent la façon dont « la société de *Gattaca* magnifie l'importance du matériel génétique » (2000, 206). Une telle importance a vocation à refléter celle déjà conférée dans le monde zéro au déterminisme génétique et que souligne et critique Judith Roof dans son ouvrage; comme l'a déclaré James Watson, co-découvreur de la structure hélicoïdale de l'ADN en 1953, « On pensait autrefois que notre destin était écrit dans les étoiles ; on sait aujourd'hui que, dans une large mesure, notre destin est dans nos gènes » (cité dans Kirby, 2000, 210).

L'ironie finale attenante à *Gattaca* est aussi qu'à la contre-utopie technologique de son futur, elle oppose les étoiles comme utopie, semblant en revenir vers le rêve de la SF traditionnelle, ce même rêve stigmatisé par *Blade Runner* et *Wall-e* notamment. Mais on a perçu à quel point ce rêve relevait également de la pathologie, et personne ne sait bien ce que Vincent trouvera sur Titan, comme il l'illustre plus tôt à Jérôme en exhalant la fumée de sa cigarette dans son verre de vin, illustrant le mystère de la surface du satellite. Là où les films anti-utopiques traditionnels promettent un havre bucolique ou édénique alternatif, et où *The Island* promet tout simplement l'utopie de l'Amérique et du monde zéro, *Gattaca* se termine par une fuite incertaine – Vincent rentre peut-être à la maison, mais peut-être n'exécute-t-il pas autre chose qu'une nouvelle fugue loin du domicile familial et des gens qu'ils/qui l'aiment (il abandonne autant Jérôme qu'Irène) ? Le montage final alterne le décollage de la fusée de Vincent au suicide d'Eugène, les flammes du décollage faisant écho aux flammes qui dévorent impitoyablement le corps d'Eugène (on peut penser ici à la scène similaire d'*Avatar*, où le corps du frère mort est dévoré par les flammes tandis que son jumeau s'éveille dans l'espace de son sommeil cryogénique). Eugène avait pourtant confié à Vincent la tentative de suicide qui l'avait condamné à la chaise, précisant même, soûl et arborant un teint livide le faisant déjà ressembler à un cadavre en puissance : « Si tu ne réussis pas du premier coup, essaie et essaie encore ». Vincent décide pourtant de partir et de l'abandonner à sa solitude, choisissant de fermer les yeux sur l'autodestruction programmée d'Eugène. Une fois que Vincent a atteint son objectif, sa 'double personnalité' ne le sert plus, et Eugène sait qu'il peut s'en aller. S'il y a bien une utopie dans le film, il n'y existe pas d'eutopie, et le départ de Vincent pour les étoiles est peut-être, comme le veulent certains critiques de la SF (cf. 2.2), une fuite plutôt

qu'une évasion – là où Call et Ripley 8 revenaient sur Terre, tandis que Wall-e ramenait l'humanité égarée sur la planète, la réussite de Vincent ne consiste qu'à la fuir.

On peut conclure en référant une nouvelle fois au paratexte marketing du film, qui souligne à quel point ce film extrapolatif, malgré le paradoxe temporel et le « rétrofuturisme » qui le caractérisent, a vocation à parler du monde zéro et du présent, celui de la sortie du film ou le présent actuel. Comme le chronique David Kirby (2000, 210-211), le marketing du film inclus une publicité pleine page parue dans certains des plus gros tirages de la presse quotidienne américaine (*USA Today*, *The New York Times*, *The Washington Post*, *The Los Angeles Times*) le 12 septembre 1997<sup>39</sup>. L'idée consistait à se faire passer pour une véritable entreprise de génie génétique, *Gattaca*, et proposer aux lecteurs des « Children made to order ». La partie supérieure était occupée par la photo d'un bébé, le commentaire en bas de la photo demandant au lecteur : « Jusqu'où irez-vous ? Jusqu'où ira votre enfant ? ». La partie inférieure se composait d'une check-list disposée en deux colonnes, égrainant des 'tares' et facultés à cocher rappelant celles mentionnées par le généticien de la *Eighth Day Clinic* : « maladies génétiques », « sexe », « myopie », « capacités athlétiques », « couleur des yeux », « obésité », « couleur de la peau », « calvitie prématurée », « taille », « susceptibilité addictive », « tendances criminelles », « capacités musicales », « intellect », et enfin, ironiquement, « aucune de ces réponses » [« none of the above »]. L'ironie était renforcée par la conclusion finale, véhiculée dans la phrase tout en bas de la page, reprenant le 'slogan' du film : « Malheureusement, il n'y a pas de gène pour l'esprit humain », suivi plus bas d'un numéro de téléphone, de l'adresse Internet de la compagnie (en réalité celle du film) et de l'image d'une planète fusionnant avec une cellule dont nous avons parlé plus haut. D'après le documentaire, « des milliers de personnes » se laissèrent bernier et appelèrent le numéro donné, montrant si besoin était la réceptivité du public à de telles offres.

L'autre manière qu'avait originellement le film de rappeler au spectateur qu'il avait bien vocation à parler du monde zéro plutôt que du lointain avenir était sa fin originelle, la « coda » comme elle est appelée dans l'édition DVD, qui propose la scène coupée en question. Après que la caméra ait abandonné le visage de Vincent et se soit engouffrée via le hublot de la fusée dans la canopée étoilée de l'espace, on pouvait voir un texte s'afficher en surimpression des étoiles. Il indiquait que « d'ici quelques années, les scientifiques auront achevé le Projet Génome Humain ». Il explicitait la remarque de Gaylin en épigraphe et l'une

---

<sup>39</sup> On peut observer la dite publicité dans le documentaire *Welcome to Gattaca* sur l'édition DVD de 2006.

des conclusions du film : « Nous sommes arrivés au point où nous pouvons diriger notre propre évolution », le rêve transhumaniste auquel s'oppose tant le film. Le texte poursuit : « Si nous avons acquis plutôt un tel savoir, les personnes suivantes n'auraient peut-être jamais vu le jour ». Suit alors ce que l'équipe du film appelle le « Genetic Hall of Fame<sup>40</sup> », les photographies noir et blanc de personnes historiques célèbres (hommes politiques, scientifiques, artistes et sportifs), accompagnées du nom de la maladie génétique dont elles étaient affligées : Abraham Lincoln et le syndrome de Marfan, Emily Dickinson et la psychose maniaco-dépressive (qui semble effectivement avoir une base génétique), van Gogh et l'épilepsie, Einstein et la dyslexie, J.F. Kennedy et la maladie d'Addison, Ray Charles et le glaucome, Stephen Hawking et la sclérose latérale amyotrophique, etc<sup>41</sup>. La scène se conclut par ces mots : « Bien sûr, l'autre naissance qui aurait pu ne jamais avoir lieu, c'est la vôtre ». La scène fut finalement retirée du montage suite aux séances-tests, mais synthétisait ce qui est bien le message du film. Elle était accompagnée de la mélodie pour piano déjà entendue dans le film durant le concert du pianiste aux douze doigts, rappelant au spectateur, en contre-point de ces grandes figures historiques 'handicapées', ce troublant homme « augmenté »<sup>42</sup>.

\*\*\*\*\*

Les films étudiés ici recourent donc ceux abordés aux précédents chapitres dans leur stigmatisation de la technoscience et surtout des puissances économiques qui la dirige, *Gattaca* étant le seul film à inclure (implicitement) dans sa critique le gouvernement et l'ordre politique. Tous dénoncent de même un clonage qui semble destiné à évoluer, comme le veut l'idée de la pente glissante, du thérapeutique vers le reproductif, même si *The 6th Day* propose une vision plus mesurée de la chose. Tous se retrouvent également dans leur critique du matérialisme ambiant, opposant souvent les valeurs familiales (*Godsend*, *The 6th Day*, *The Island* et la famille bientôt constituée entre Lincoln, Jordan et la fille de sa sponsor) à la déshumanisation par la science et la technologie. Touchant au vivant, à des possibilités de résurrection, de reproduction et d'amélioration/augmentation, ces films tendent également plus que les autres à rappeler Frankenstein et à convoquer l'image du « savant-fou », ainsi que

---

<sup>40</sup> Comme indiqué dans le documentaire *Welcome to Gattaca*.

<sup>41</sup> La scène telle qu'envisagée par le script était moins centrée sur les Etats-Unis (y étaient notamment mentionnés, étrangement, Homère, d'après le script « aveugle de naissance », et plus étrangement encore Napoléon, épileptique, dont il n'est pas sûr que la non venue au monde ait vraiment consterné le public anglophone). Y était surtout mentionné Darwin, « Invalide chronique » : « Même Charles Darwin, l'homme qui parla de la survie du plus fort, faisait partie de nos plus fragiles » (93).

<sup>42</sup> Kirby remarque également que *Sony Pictures*, producteur du film via la *Columbia*, organisa une séance spéciale pour des biologistes travaillant dans le domaine cellulaire, et note les nombreuses réactions de la communauté scientifique à la sortie du film (2000, 208-209).



la question religieuse, abordée de façon très différente que dans les films ‘messianiques’ du chapitre 4. Mis à part *The 6th Day* enfin, ces films ne cherchent pas autant que les autres à mettre en scène un compromis adéquat entre humanité et science/technologie, tendant à rejeter plus absolument le génie génétique.

*The 6th Day* est précisément le seul film ici à proposer une vision de l’avenir concordant avec notamment *I, Robot* ou *Bicentennial Man*, voire *Iron Man*, globalement eutopiste même si des difficultés ne manquent fatalement pas d’apparaître et de menacer l’ordre et l’harmonie initiales. Un des marqueurs de cet eutopisme est l’omniprésence des écrans (principalement de télévision) accompagnés par une absence presque totale de connotation critique : les écrans sont partout dans ce monde futur, jusque dans le miroir de la salle de bain d’Adam, mais ne pose pas de difficultés majeures. Même l’utopisme publicitaire patent de *RePet*, que l’on voit s’afficher dès la deuxième séquence du film sur l’écran (l’un des écrans) familial, ne pose pas vraiment problème, les animaux clonés étant finalement littéralement adoptés par Adam. Tous les autres films abordés au cours du chapitre représentent à l’inverse le clonage – sinon les fruits de ce clonage – comme une activité monstrueuse qui, même si elle fait l’objet d’une législation, ne peut que dévier et mener à des projets transhumanistes aliénants. Mis à part une nouvelle fois *The 6th Day*, ces films soulignent tous de même la question monétaire et l’accès très inégal des citoyens aux technologies de l’augmentation/amélioration.

On retrouve enfin ici encore le schéma de la contre-utopie technologique, où le jeune protagoniste prend peu à peu conscience de la fausseté et du cauchemar de son monde et cherche à lui échapper et/ou le renverser. *Gattaca* surtout représente une posthumanité qui a perdu une part de son humanité en passant par le filtre scientifique et porte en elle-même la responsabilité de sa déperdition. Comme dans les contre-utopies abordées antérieurement, ce n’est pas tant l’idée de perfection qui est critiquée dans ces films, ou même celle d’une technologie instrumentalisée par le Pouvoir – *Gattaca* montre surtout une (post-)humanité coupable plutôt que victime de sa propre transformation, entraînée par ses rêves vers le génie génétique comme vers les étoiles, « poussant toujours plus loin » vers sa sublimation finale... ou sa perte. La nature de la destination finale de la (post-)humanité, et de ce qu’elle découvrira à la surface de Titan comme parmi les mystères des étoiles éloignées et des cellules de nos corps, reste en effet une question laissée ouverte par le film.



Les trois chapitres de la partie nous ont ainsi permis d'étudier les différentes représentations du posthumain – robot, androïde, cyborg ou clone, voire « conscience téléchargée » et « substitut », tous les symboles et métaphores du rapport fusionnel entretenu par l'humanité à ses technologies, une humanité tellement transformée par la technologie depuis les débuts de son histoire (comme illustré si spectaculairement par *2001*) qu'elle peut être déjà qualifiée de « posthumanité ». On a vu que ces différentes figures pouvaient souvent se recouper dans leurs objectifs et s'éloigner de la stricte représentation métaphorique ou au contraire littéralisée du progrès technologique, symbolisant des minorités ethniques, sexuelles ou économiques opprimées par le Pouvoir et la technologie monopolisée par celui-ci. L'intérêt d'inscrire ces récits dans le cadre de la science-fiction ressort alors de la capacité de cette dernière à figurer un Autre métaphorique, exprimant de façons détournées des intrigues et des 'messages' qui passeraient plus difficilement dans le cadre d'un cinéma officiellement dédié au « divertissement » et au ludique. C'est tout l'attrait de la « rêverie » hollywoodienne : permettre l'expression des désirs et des fantasmes (le surhomme) tout en offrant une voie à l'expression de peurs et de problématiques (le posthumain) qui ont partie liée à la société et aux forces la travaillant, possibilités qui ne sont pas aussi évidentes dans les autres genres de 'l'imaginaire' que sont le fantastique et la *fantasy*. Ayant explicitement trait au progrès scientifique et technologique, la science-fiction permet de mettre en scène et en cause les forces si centrales aux sociétés humaines contemporaines, et qui de par leur centralité peuvent s'étendre jusqu'à en embrasser tous les aspects (relations 'ethniques', sexuelles, la place et le rôle des médias et de la tv-réalité, etc.). Elle offre également, en mettant si ouvertement en scène les espoirs et les peurs liées aux technologies, un aperçu incomparable dans l'imaginaire populaire que nous qualifions de technologique, c'est-à-dire le rapport imaginaire de la culture populaire américaine à une technologie que nous avons vu si centrale au récit et à l'imaginaire du pays, à la « mythologie nationale » américaine.

Nous avons étudié plus spécifiquement dans cette partie l'impact de la technologie sur le corps humain, tant celui-ci est au centre des rêves techno-eutopistes contemporains. Là encore le corps peut se faire métaphore, et symboliser dans sa chair, ses modifications et ses cicatrices (Calvin fascinée par la cicatrice de Spooner, la ligne de crête entre biologique et mécanique) la douloureuse fusion, métaphorique et littérale, entre l'humain contemporain et ses technologies. Le cyborg, abordé principalement au chapitre 4, se révèle ainsi une figure particulièrement puissante, comme l'avait bien vu Haraway, de la fusion et du compromis

utopique entre l'humanité et ses machines, comme les symbolise si explicitement le détective Spooner. Mais les cyborgs comme Spooner ou RoboCop symbolisent aussi, de façon autant cathartique que propitiatoire, la domination de la part humaine sur la part machinique, le triomphe ultime du cœur sur la tête. Les IAs expriment ainsi ouvertement cette peur de cerveaux gigantesques cristallisant des espoirs modernes traditionnels (les IAs sont la quintessence du savoir encyclopédique et du raisonnement logique) qui menacent depuis le tournant du XXe siècle de transformer l'homme en robot. Le cyborg est cette part du cinéma hollywoodien qui promet que si nous devons être transformés en robot, nous récupérerons quoi qu'il en soit les facultés de ces dernières tout en préservant cette mystérieuse part qui fait de nous des êtres humains.

Le chapitre 5 poursuit dans la même voie, même si son approche est plus négative et imagine des cyborgs effectivement transformés en robots par le pouvoir économique. Les vertus médicales et eutopiques des nanotechnologies y sont présentées, pourtant ce sont avant tout les capacités de destruction de ces technologies qui sont mises en avant. Cela n'est certes pas tout à fait surprenant pour un cinéma qui mise avant tout sur les crises et les catastrophes pour attirer son public, néanmoins comme nous avons essayé de le montrer les nanos présentent des caractéristiques foncièrement effrayantes et anti-démocratiques, des insectes miniatures qui investissent le corps même de l'individu et menacent de le ronger et le formater de l'intérieur. Les nanos échappent ainsi presque totalement à toute capacité de les représenter comme pleinement contrôlées par l'individu affecté par elles, invisibles et omniprésentes au point d'être associées à un virus. Pouvant pénétrer jusque dans le cerveau, les nanos promettent surtout l'affinement des techniques traditionnelles d'embrigadement et de robotisation de l'individu, tandis qu'elles sont toujours représentées comme le produit d'une recherche technoscientifique mystérieuse et éloignée du regard démocratique. Le chapitre a également été l'occasion d'aborder les premières expressions dans le corpus de l'anti-utopie (-isme) technologique, imaginant l'homme à nouveau robotisé mais cette fois de son propre chef et par sa propre faute, et imaginant de même l'application de la science et de la technologie à la société future toute entière, comme déjà dans les anti-utopies de Forster et Huxley. Incapable de faire face à ses responsabilités, fuyant les nécessaires confrontations et les véritables efforts, l'humanité préfère recourir au « technological fix », le raccourci technologique qui l'emmène en réalité si loin de son véritable objectif et fait de la posthumanité une sous-humanité. Comme au chapitre 4 (Call et Ripley 8), les créatures artificielles comme Wall-e apparaissent comme les dignes successeurs de l'humanité, des

Etrangers innocents qui montrent en quoi la science et la technologie ne sont pas ultimement à blâmer – l’humanité et ses faiblesses sont les vrais responsables de l’apocalypse.

Le chapitre 6 tend pourtant à montrer que (ce qui était déjà suggéré à la fin du chapitre 5) l’humanité étant incapable de se perfectionner moralement, et la science et la technologie n’étant pas de vraies réponses – des instruments mais pas des solutions en elles-mêmes – la meilleure solution pourrait peut-être consister en un renoncement à elles, ou en tous les cas à un renoncement à certaines sciences et à certaines technologies, en l’occurrence les biotechnologies et la modification de l’homme. La famille apparaît ici surtout (puisqu’on l’a vu déjà apparaître dans des films comme *Virtuosity* et *Hulk*) comme la vraie solution aux maux contemporains de l’humanité, la modification du génome, le ‘code-source’ de l’individu et de l’humanité, apparaissant, comme dans le cas des nanos, comme une intrusion dangereuse dans l’infiniment petit du corps humain. Le chapitre a également été l’occasion d’aborder à nouveau l’anti-utopie technologique, où l’application de l’ingénierie génétique à la société dans son ensemble était l’occasion de voir que là encore l’organisation sociale scientifique – la perfection machinique – n’était pas la solution aux imperfections (physiques, psychiques) humaines.

Si le corps humain était au centre de ces trois chapitres, on a pu néanmoins déjà étudier à la périphérie les mondes secondaires que construisaient ces mondes. C’est ce que nous allons continuer de faire dans les deux derniers chapitres, qui, s’ils placent l’emphase sur les « nouveaux mondes » proposés par la SF, n’en continueront pas moins de nous proposer des corps marqués à nouveau dans leur chair – réelle ou virtuelle –, par la fusion (post-)moderne de l’homme et de la machine. Comme nous l’avons vu, la SF a vocation à autant parler de ses mondes spéculaires que de ses héros. Si le corps lui-même constitue un monde à part entière comme le montrent les pôles nano- et bio- de la convergence, les mondes que nous allons maintenant explorer relèvent aussi du démiurgisme SF, cette fois plus en rapport avec les pôles info- et (à nouveau) cogno- de l’utopie NBIC.

## Partie 3 : Les nouveaux mondes

Pour Baudrillard dans son *Simulacres et simulation*, publié à l'orée des années quatre-vingt et de l'avènement de l'informatique personnelle, il existe « trois ordres de simulacre » : le premier ordre correspond aux « simulacres naturels, naturalistes, [...] visant à la restitution ou à l'institution idéale d'une nature à l'image de Dieu » et qu'il associe à « l'imaginaire de l'utopie ». Le simulacre social vise donc le système éternellement parfait et peut regarder vers le passé. Le deuxième ordre de simulacre concerne les « simulacres productifs, productivistes, fondés sur l'énergie, la force, sa matérialisation par la machine [...] – visée prométhéenne d'une mondialisation et d'une expansion continue, d'une libération d'énergie indéfinie » ; il correspond à l'imaginaire de la science-fiction. Le troisième ordre de simulacre, les « simulacres de simulation », est fondé quant à lui « sur l'information, le modèle, le jeu cybernétique – opérationnalité totale, hyperréalité, visée de contrôle total » ; plus rien ne correspondrait à cette phase postmoderne de l'histoire humaine, car « le bon vieil imaginaire de la science-fiction est mort, et que quelque chose d'autre est en train de surgir [...] » (177-178).

Le corpus montre bien que la science-fiction est loin d'être morte, néanmoins son imaginaire a effectivement connu des transformations importantes depuis le début des années quatre-vingt, influencées par l'avènement de l'informatique et de l'utopisme technologique y attendant. Aux rêves d'augmentation et d'amélioration du corps humain se superpose à nouveau l'idée d'une transformation du monde et de la cité. Les technologies de l'information modifient sensiblement le regard porté sur le monde, introduisant un paradigme informationnel bientôt omniprésent, où « tout est information ». Objets biologiques ou inertes, sociétés et pensées humaines sont embrassées par un nouveau matérialisme qui envisage en l'espèce le monde comme une série de chiffres – le code binaire informatique devient la métaphore la plus simple et la plus expressive pour concevoir et représenter le monde. Ce ne sont plus seulement les individus qui sont transformés en numéros par un régime technototalitaire, mais le monde entier qui devient une immense série de numéros digitaux, enfermé dans une grille virtuelle (« The Grid » de *Tron: Legacy*) comme derrière les barreaux d'une prison d'autant plus terrible qu'elle est invisible et qu'elle se représente comme porteuse de libération. Bientôt omniprésents dans les entreprises et les ménages, les ordinateurs occupent rapidement une place centrale dans l'imaginaire techno-utopiste, tandis que le numérique a

vocation à se substituer à presque toutes les anciennes technologies « analogues », refondant complètement la trame même du quotidien et du contact des individus avec le monde extérieur. Si les anciens médias planétaires avaient vocation à favoriser l'instauration de l'utopie pour McLuhan, les médias qui émergent dans les années quatre-vingt ont pour Baudrillard et de nombreux postmodernistes l'effet inverse, fragmentant la société et l'individu plutôt que les unifiant une fois pour toutes.

Dans le même temps se multiplient les filtres technologiques et médiatiques entre l'individu et son environnement – multiplication des stations de télévision et stations radio, des appareils d'enregistrement et de portabilité et de « réification » de l'« information » – compact disc, chaîne hi-fi et walkman, magnétoscope et cassette VHS, jeux-vidéos, beepers, multiplication des écrans (parfois géants) de télévision, d'ordinateurs jusque dans la rue, etc. – qui donnent parfois le sentiment de ne plus être en contact avec la réalité, ou d'avoir irrémédiablement transformé et drainé cette réalité, l'hyper-réalité médiatisée et creuse que dénonce Baudrillard. Il ne peut donc plus vraiment y avoir de science-fiction puisque la société est devenue elle-même une science-fiction, noyée sous les technologies, la « métatechnique » et le règne de la représentation (186). S'il est lui-même influencé par la science-fiction, en particulier l'œuvre de Philip K. Dick<sup>43</sup>, produisant une vision très SF du devenir de la société humaine, Baudrillard estime à l'instar d'autres observateurs que la technologie est désormais trop omniprésente et intégrée à la trame du réel pour pouvoir être encore observée à distance, représentée et rêvée. Nous sommes au contraire désormais représentés et rêvés par la technologie. Cette vision est très fortement influencée par la montée en puissance intellectuelle du « paradigme cybernétique », où l'individu avait déjà vocation à s'artificialiser et à s'externaliser sous les coups de la technique et de la technologie. L'hyper-réalité pointe la propagation du phénomène à la société et au monde tout entier. On peut estimer comme Baudrillard que la technologie – hyper-capitaliste – a vocation à vider le monde de sa substance et ne plus en faire que l'ombre de lui-même, le transformant selon des modalités que l'on a déjà aperçues aux précédents chapitres : un monde simulé et faussement libre et humain (Stepford), où la médiation télévisée et informatique est toute puissante (*Society* dans *Gamer*), et où les individus sont transformés en zombies alors même qu'ils sont persuadés être libérés par la technologie (*Surrogates*).

---

<sup>43</sup> Il cite notamment le roman *Simulacra* (1964) de Philip K. Dick (180).

La présente partie ne rompt donc pas avec les précédents chapitres, mais plutôt que de se concentrer sur l'individu et la transformation de son corps, elle se focalise sur la transformation du monde et de la société – l'(hyper-)technologisation de la société et du monde plutôt que spécifiquement l'humain, le corps social plutôt que seulement individuel. La modification du corps humain est encore présente, tant elle est centrale à l'imaginaire techno-utopiste (eutopiste comme dystopiste), et si nous avons déjà abordé l'androïde, le cyborg ou le clone, ici c'est l'avatar qui est au centre des préoccupations, la transformation/disparition de l'individu dans une pure représentation ou au contraire sa libération des contraintes et des lois morales comme physiques. *Gamer* et *Surrogates* interrogeaient déjà indirectement cette figure, l'imaginant elle et le nouveau monde virtuel (Internet, les mondes virtuels secondaires et les jeux vidéos plus ou moins mélangés comme dans les *Tron*, le mythique « cyberspace » des cyberpunks) littéralement envahir le monde zéro. La vision proposée par *Matrix* n'est superficiellement pas différente de celle avancée par *Surrogates*, les individus étant à nouveau transformés en automates avec leur participation plus ou moins inconsciente. Il n'en demeure pas moins que *Matrix* et *Avatar*, les deux principaux films que nous allons étudier ici, offrent une vision en grande partie opposée du nouveau monde virtuel, posant au contraire une possible libération de l'individu par la technologie virtuelle. Ces deux films manifestent certes des craintes importantes vis-à-vis de l'hyper-technologisation et de la médiatisation du monde soulignée par Baudrillard ; l'enthousiasme l'emporte néanmoins *in fine* sur la peur comme nous allons le voir. Là où *Surrogates* et *Gamer* mettaient en scène des héros relativement âgés, des pères de famille menacés eux et leur famille par la technologie, *Matrix* et *Avatar* se concentrent sur de jeunes hommes et femmes qui doivent décider de la direction et du sens à donner à leur vie et qui se rebellent et se libèrent grâce à elles.

Le chapitre 7 se concentre sur les trois *Matrix*, la principale expression cinématographique de l'imaginaire cyberpunk. L'humanité y a été asservi par les machines selon le schéma traditionnel, la guerre entre les deux camps apparaît superficiellement comme répondant parfaitement à la tradition. Les héros luttent comme dans *Surrogates* pour que les gens se « débranchent » [« unplug »] et rejoignent la réalité, citant même Baudrillard pour baliser la littéralisation métaphorique postmoderniste que constituerait le film. Cependant, à l'instar des deux *Tron*, dont l'enthousiasme technologiste apparaît plus immédiatement, les *Matrix* sont eux-mêmes fascinés par les possibilités offertes par les nouvelles technologies numériques, comme le merveilleux des effets spéciaux du film le montre assez. Les héros *hackers* des

deux séries combattent surtout pour réinvestir le cyberspace de leur propre sens et le mettre au service de leurs propres aspirations libertaires, voire même utopistes.

Le chapitre 8 apparaît de prime abord à l'opposé presque exact de l'imaginaire *hacker* des *Matrix* et *Tron*. Le principal film que nous y examinons, *Avatar*, est après tout un film profondément influencé par l'imaginaire des années soixante-dix, où la technologie est en superficie rejetée au profit d'un idéal arcadien de retour à la nature. Même la série cinématographique techno-eutopiste par excellence, *Star Trek*, peut y dévoiler, dans le huitième épisode de la saga, *Insurrection*, des aspirations pastorales. Ces films, ainsi que *Wall-e* et *The Day The Earth Stood Still*, et l'immense succès rencontré par *Avatar* en Amérique et dans le monde, soulignent à quel point l'antithèse naturelle et bucolique reste présente dans l'imaginaire contemporain. Néanmoins *Avatar* est aussi un film profondément marqué par l'imaginaire des jeux-vidéos et des mondes virtuels, et l'*escapism* dont il a souvent été taxé peut autant être interprété comme une fuite dans l'univers virtuel que dans une forêt posée comme antithèse de la cité. L'avatar du titre y est à nouveau le moyen, comme dans les *Matrix*, de transcender une condition humaine limitée vers un idéal posthumain étroitement lié à l'Ailleurs, non pas tant d'une autre planète que celui de l'ordinateur. Le film enfin procède à la même apologie des valeurs posthumanistes, faisant des « minorités » les vrais héros de son utopie.



## Chapitre 7 : Cyberia

« Cannot you see [...] that it is we who are dying, and that down here the only thing that really lives in the Machine? We created the Machine, to do our will, but we cannot make it do our will now. It has robbed us of the sense of space and the sense of touch, it has blurred every human relation and narrowed down love to a carnal act, it has paralysed our bodies and our wills, and now it compels us to worship it. The Machine develops – but not on our lines. The Machine proceeds – but not to our goal. We only exist as the blood corpuscles that course through its arteries, and if it could work without us, it would let us die »

(Kuno dans *The Machine Stops*, E.M. Forster, 1909)

*The Matrix* propose un univers *a priori* classique où une IA ayant atteint la conscience a donné naissance à une « espèce entière de machines » avant de se retourner contre les humains et de les asservir. Le cauchemar du film est visualisé lorsque Morpheus explique à Néo dans le deuxième acte la nature du monde réel, son discours accompagné de terribles images d'humains littéralement instrumentalisés par les machines et transformés en piles, fournissant l'énergie nécessaire à leur civilisation. Comme le dit Morpheus, « durant toute l'histoire humaine nous avons été dépendants des machines pour survivre. [souriant] Le destin, semble-t-il, n'est pas sans un certain sens de l'ironie ». Ces machines si indispensables et qui définissent même le progrès humain ont donc fini par transformer l'humain en machine, l'Histoire se retournant contre l'humain. L'une des scènes horribles du premier film montre aussi un immense champ où poussent des millions de bébés humains sous le contrôle de machines insectoïdes : « Il y a des champs. D'immenses champs. Où les êtres humains ne naissent plus... nous sommes cultivés », commente la voix grave de Morpheus en voix-off par-dessus un tableau proprement cauchemardesque. La musique atteint un crescendo tandis que la caméra nous montre en plan général un de ces champs, parcouru par de gigantesques machines agricoles sous le ciel noir éternel de l'hiver nucléaire (et que le « nous » renforce encore l'impact de la scène). Pire encore peut-être, le plan suivant nous montre un nouveau né relié à de nombreux câbles, tandis qu'un liquide noir se répand tout autour et le baigne, Morpheus expliquant qu'ils « liquéfient les morts pour pouvoir nourrir par intraveineuse les vivants<sup>1</sup> ».

Les machines et l'ordre qu'elles instaurent sont effectivement représentées comme l'ennemi, même si comme ailleurs dans le corpus les machines servent surtout à symboliser un ordre

---

<sup>1</sup> L'anthropophagie rationalisée représente peut-être le summum de l'horreur et de la commodification/dévolution de l'humanité. L'obsolescence de l'un des grands tabous humains signifie la déshumanisation de l'espèce ainsi que le retour à une nouvelle sorte de sauvagerie – la même horreur que celle représentée dans *Soylent Green* (1971) et sa célèbre révélation finale (« Soylent Green is people! »).

oppressif et inhumain, le « système » contre lequel s'insurgent les rebelles. Si ce sont les machines elles mêmes qui sont au pouvoir plutôt que d'être instrumentalisées par un CEO par exemple, ce qui nous ramène vers les territoires de la contre-utopie technologique, nous allons pourtant voir qu'elles sont loin d'être totalement rejetées par la série. Non seulement l'alternative arcadienne est-elle totalement absente de l'imaginaire de la franchise, mais les trois films, à l'image du courant cyberpunk qui l'inspire tant, proposent de plus à leur tour de récupérer et de réinvestir la technologie, de la ré-enchanter, faisant du « cyberspace » des cyberpunks leur propre terrain de jeux merveilleux. Les *Matrix* ressemblent en cela beaucoup aux *Tron*, participant du même émerveillement devant les immenses possibilités offertes par les nouveaux mondes digitaux, et c'est à une exploration enthousiaste de leurs continents qu'invitent ces films, même s'ils en mettent en scène dans le même temps les dangers.

On retrouve aussi beaucoup dans les *Matrix* et les *Tron* cette tendance fondamentale de la SF à littéraliser ce qui n'est au départ que métaphore. Toutes deux motivées par la même rêverie moderne – à quoi peut bien ressembler un ordinateur et l'Internet vu de l'intérieur ? –, les deux séries cinématographiques mettent en images et en scène un fantasme éminemment technologique (plutôt que vraiment scientifique). Ce fantasme a partie liée avec l'expérience que font des centaines de millions de personnes dans les pays occidentaux au tournant des années quatre-vingt de ces deux nouvelles technologies que sont le jeu-vidéo (encore le jeu d'arcade à l'époque des *Tron*) et le PC. Pour la première fois, l'informatique sort des locaux gouvernementaux et financiers pour investir le salon des familles, marquant une inflexion majeure dans le rapport entre l'individu et la machine. L'ordinateur, et bientôt Internet, comme on a commencé de le voir au troisième chapitre, semblent enfin concrétiser la promesse utopique de la libération de l'individu et de l'humanité, événement qui n'a pas d'autre équivalent historique dans l'histoire culturelle du pays que l'arrivée de l'automobile sur les routes et dans l'imagination de l'Amérique dans les années vingt. On a pu voir à quel point l'automobile pouvait encore être associée à la sublimation des pouvoirs de l'individu, en particulier l'homme et sa virilité, il sera donc intéressant d'examiner à cette aune la représentation de l'ordinateur et d'Internet.

Si l'idée s'est répandue depuis les années quatre-vingt que « tout est information », que l'information est le constituant fondamental et la matière première de la société (post-)moderne, alors les *Tron et Matrix* représentent bien là encore la littéralisation de l'idée – tout est *vraiment* information et chiffres dans leurs mondes, en particulier *Matrix* qui

explique que notre monde est en fait le vrai Internet, le vrai monde digital. Le monde y est littéralement la simulation théorisée par Baudrillard pour représenter – métaphoriquement – la société postmoderne, le premier film citant le philosophe en voyant le livre (ou plutôt, une simulation de son livre...) trôner sur l'étagère de Néo et être utilisé par lui (gros plan sur la couverture) pour ses activités illicites de *hacker* subversif. C'est pourtant précisément cette littéralisation métaphorique qui pousse le philosophe en interview à rejeter *Matrix* comme une adaptation pertinente de sa théorie postmoderniste : « ces gens prennent l'hypothèse du virtuel pour un état de fait et la transforment en fantasme visible » (Baudrillard, 2003). Or c'est l'essence même de la SF hollywoodienne que de matérialiser les hypothèses et les fantasmes pour créer une intrigue qui permette d'en mettre en scène les caractéristiques et les implications. Au-delà de la concrétisation d'une rêverie et d'un fantasme (post-)moderne, ces films tentent de réfléchir la nouvelle technologie digitale et sa signification pour la société et l'individu. Surtout, ces deux séries ne cherchent pas en définitive à condamner la nouvelle technologie – elles en chantent au contraire les louanges, mettant en images le caractère merveilleux du monde digital et la sublimation des pouvoirs de l'individu en son sein (l'avatar). C'est à un nouveau merveilleux que convient ces films, premières et plus importantes expressions par l'imaginaire populaire de l'émergence de l'ordinateur et d'Internet. Si *Gamer* et *The Surrogates* représentent ces technologies sur le mode négatif de la déshumanisation du corps humain et du corps social, les *Tron* et *Matrix* au contraire, tout en partageant une partie de leurs angoisses, embrassent les nouvelles machines.

La deuxième moitié des années quatre vingt-dix voit la multiplication des films proposant le monde zéro comme une simulation destinée à tromper l'humanité (*Matrix*, *The Thirteenth Floor*, 1999), une cité (*Dark City*, 1998) ou un seul individu (*The Truman Show*, 1998), comble du fantasme paranoïaque. Pourtant, si tous reflètent un relatif trouble quant à la perception du réel dans un monde hyper-médiatisé (Truman est le sujet d'une émission de télé-réalité), tous n'ont pas vocation à traiter du rapport de l'humanité à la technologie et à l'utopisme technologique, le sujet qui nous intéresse ici. *The Thirteenth Floor* illustre la manière dont le trouble introduit par les automates et la cybernétique (si l'on peut créer des êtres artificiels qui nous ressemblent absolument, qui nous dit que nous n'en sommes pas nous-mêmes ?) peut s'appliquer au monde tout entier : si l'on peut créer des mondes virtuels ressemblant au nôtre, qui nous dit que notre monde n'est pas lui-même une simulation ? L'ironie est alors qu'en imitant Dieu et en créant la vie et un monde, on en est amené à se réinterroger sur l'existence possible d'un dieu, de la science et de la technologie recréant

paradoxalement les conditions d'existence d'une divinité, tandis que le thème classique des mondes emboîtés les uns dans les autres refait surface. Ce sont au contraire bien les *Matrix* et, dans une moindre mesure, les *Tron*, qui se concentrent sur le merveilleux technologique et l'utopie qui pourrait se cacher à l'intérieur de l'ordinateur, et mettent en scène la rencontre et le choc entre l'humanité et le nouveau monde virtuel. Surtout, ces films mettent en scène le combat entre l'Autorité et les « petites gens » pour le contrôle de la technologie et la nature du nouveau monde en train de se construire.

### 1. L'énigme du monde (2)

*Matrix* reprend le schéma déjà aperçu avec *The Island*, où le héros archétypique de SF, et plus ou moins adolescent ou jeune homme (parfois femme), se pose de plus en plus de questions sur le monde et surtout la société qui l'entoure. La SF se fait alors la métaphore d'une rébellion contre un certain ordre, souvent paternel et, comme on le verra en 7.2, patriarcal. Les machines du film sont les symboles d'un ordre techno-capitaliste, et la révolte du héros consiste surtout à se libérer grâce à la technologie informatique et échapper à un système conformiste et étouffant, où les ordinateurs n'ont pas d'autre but que de maximiser les profits et asservir (littéralement, métaphoriquement) la (post-)humanité.

#### a). De l'autre côté du miroir

Le parallèle qu'établit systématiquement *Matrix* avec *Alice in Wonderland* (« J'imagine qu'en ce moment tu te sens comme Alice, tombant dans le trou du lapin », dit Morpheus à Néo) vise à comparer et à assimiler la distanciation d'Alice à celle du film : en entrant dans le terrier du lapin, puis plus explicitement encore en passant « de l'autre côté du miroir », Alice pénètre dans un monde autre qui ressemble au monde zéro tout en pastichant et en inversant ses institutions et conventions. C'est en particulier à *Through The Looking Glass* que réfère le film : Néo est en quelque sorte assimilé, avalé par un miroir qui se liquéfie soudainement et se répand sur son corps lorsqu'il avale la pilule rouge que lui a offert Morpheus (cf. images pp. 600 & 681). Passant de l'autre côté de la glace, Néo va bientôt tomber littéralement de/dans la Réalité et découvre l'envers du décor. Le motif du reflet se multiplie dans le film, de la réflexion dans le rétroviseur lorsque Trinity voit Néo être embarqué par les agents, au miroir brisé qui renvoie son reflet fragmenté à Néo, en passant par le double reflet de celui-ci dans les lunettes de Morpheus, la poignée de la porte de l'Oracle, la petite cuillère qu'il parvient à tordre de par la seule pensée, etc. (cf. image p. 680). C'est bien Néo qui est l'être dédoublé et

fragmenté du film (les écrans de contrôle qui montrent son image dans la salle d'interrogatoire du premier épisode, les écrans de télévision qui le démultiplie lors de l'entretien avec l'Architecte dans *Reloaded*, cf. image p. 687), se partageant entre deux mondes et deux personnalités distinctes (Thomas Anderson/Néo).

La plupart de ces scènes de reflet se situent d'ailleurs à des moments clés dans le parcours de Néo, lorsque celui-ci paraît être sur le point de franchir une nouvelle étape : c'est le cas au moment clé où Néo doit choisir entre les pilules rouge et bleu dans le premier épisode, se reflétant alors dans les lunettes de soleil de Morpheus (cf. image p. 680). C'est à nouveau le cas lorsqu'il s'apprête à saisir la poignée de la porte et entrer chez la mystérieuse Oracle (gros plan sur la poignée et le reflet) ; c'est encore le cas chez l'oracle lorsque Néo, inspiré par les paroles zen d'un petit garçon, parvient pour la première fois à utiliser son esprit pour intervenir sur le monde extérieur et tord une petite cuillère, dans laquelle il se reflète. Très vite plongé dans le doute quant à la réalité du monde qui l'entoure mais aussi quant à sa propre personnalité et identité, Anderson/Néo doit suivre la devise classique inscrite chez l'Oracle et que celle-ci lui fait remarquer : « Connais-toi toi-même », afin de décider enfin laquelle des deux apparitions est vraiment le reflet, la reproduction, et laquelle l'original... à moins que Néo ait surtout besoin de réunir ses deux personnalités séparées en une seule et retrouver ainsi l'harmonie. C'est donc autant à un voyage, une quête de découverte personnelle et intérieure qu'invitent les films, qu'à une quête pour la dé-couverte du monde.

En pénétrant de l'autre côté de la glace, Néo, comme Alice avant lui, permet la distanciation cognitive théorisée par Darko Suvin, nous emmenant littéralement hors du monde zéro et nous permettant de le contempler de très loin et depuis une perspective autre. Néo est alors en mesure de découvrir la vérité sur son monde : celui-ci est artificiel, une construction reposant sur de pures conventions (un « code »), et peut donc être remodelé, transformé à volonté dès que l'on comprend et que l'on peut déchiffrer ce code. C'est le cas des « opérateurs » que l'on voit si souvent dans les films, plantés devant leur écran en train de contempler une série de chiffres défilant éternellement à l'écran (la même image que l'on voit au début de chaque film et qui emmène le spectateur de l'autre côté de la paroi virtuelle) mais dont ils sont capables de faire sens : « Il y a beaucoup trop d'informations pour décoder la Matrice. On s'y habitue. Je ne vois même plus le code. Tout ce que je vois c'est [montrant du doigt les chiffres sur les écrans] une blonde, une brunette, une rousse... » . Le monde et la société, malgré leur apparente complexité, ne sont donc rien de plus qu'une série de chiffres, et il ne faut rien

d'autre que la bonne perspective, la bonne « distanciation », pour pouvoir les observer et en faire enfin sens. « Si tu prends la pilule rouge, tu restes au Pays des Merveilles, et je te montrerai la vraie profondeur du trou du lapin » : *Matrix* s'inscrit dans la même entreprise subversive qu'Alice, tentant de déplacer les éléments du quotidien afin de créer une sorte de dissonance cognitive qui permettrait au spectateur de mieux percevoir l'artificialité de la société (victorienne, américaine) qui l'entoure en comprenant la portée métaphorique du schéma qui lui est proposé. Ce faisant le film contrevient effectivement à la conception postmoderniste de la SF par Baudrillard, pour qui dans l'hyper-réalité « [...] il n'y a plus de double, on est toujours dans l'autre monde, qui n'en est plus un autre, sans miroir ni projection ni utopie qui puisse le réfléchir – la simulation est infranchissable, indépassable, *mate*, sans extériorité – nous ne passerons même plus 'de l'autre côté du miroir', ceci était encore l'âge d'or de la transcendance » (183). Il n'y a qu'un seul monde pour Baudrillard, ou plutôt, il n'y en a plus du tout, nulle échappé ou évasion n'en étant plus possible. Il existe donc bien un merveilleux dans *Matrix* qui n'a rien à voir avec la vision sombre et décadente de Baudrillard, le film posant la possibilité, comme on le verra dans la deuxième section, de reconstruire une cité utopique et de déconstruire le règne de la simulation.

Le film utilise également la métaphore du sommeil, mettant fréquemment en scène Néo sortant lentement ou soudainement du sommeil, posant la question de la réalité des événements aperçus précédemment et de ceux qui vont suivre. Lorsqu'on découvre Néo au début du premier film, il est en train de dormir devant son ordinateur, l'écran de celui-ci changeant soudain et les mots « Réveille-toi Néo » apparaissant, imitant la couleur verte et la police des caractères du générique. Néo doit se réveiller et répondre au message qui s'affiche, mais aussi se réveiller du rêve collectif, de l'« hallucination consensuelle qu'était la matrice » (*Neuromancer*, 12). La première séquence du film, celle qui voit de si étranges événements se dérouler (Trinity, les agents et leurs cascades physiquement impossibles) relevait-elle du rêve qu'était en train de faire Néo ? Chacun des films de la trilogie commence par Néo en train de dormir et/ou rêver. *Reloaded* s'ouvre à nouveau sur une périlleuse aventure de Trinity, affrontant encore des policiers puis poursuivie par un « agent », avant que Néo ne se réveille en sursaut et que l'on réalise que l'on était dans son rêve (qui s'avèrera prophétique, troublant encore la distinction rêve/réalité). *Revolutions* s'ouvre sur un Néo plongé dans le coma et rêvant qu'il est coincé dans une station de métro, lieu de passage entre la Matrice et la Réalité, entre le rêve et la réalité.

Réveillé en sursaut par son réveil après la nuit passée au night-club dans le premier acte du premier épisode, Néo est rappelé à la réalité par son réveil (deuxième scène de réveil, à peine à 11:30 minutes), dont la sonnerie poursuit le rythme de la musique du club, comme s'il existait une étrange continuité entre les deux mondes et états. Lorsqu'il se réveille encore en sursaut après son interrogatoire (troisième scène de réveil, à 21:30), Néo pense émerger d'un cauchemar marqué par l'impossibilité de ce qu'il vient de vivre (sa bouche s'effaçant de son visage, un insecte métallique lui pénétrant dans le ventre) ; pourtant le téléphone sonne au même moment et Morpheus est au bout de la ligne, l'entraînant dans une nouvelle aventure tout aussi impossible que la précédente. Quelques minutes plus tard dans la voiture, Trinity extrait de son ventre la créature insérée par Smith et ses collègues au commissariat, un événement qui, Néo en était persuadé, appartenait au domaine du rêve. Il crie alors, effaré, « Mon dieu ce truc c'était pour de vrai ! ». Pourtant Néo est sur le point d'être le témoin et l'acteur d'événements plus étranges encore, plongé dans un monde onirique – la pluie battante et l'orage qui gronde au-dehors et ponctue les dialogues, le grand bâtiment déserté, la cheminée et les fauteuils poussiéreux mais suggérant un milieu aristocratique, connotant la maison hantée, d'étranges individus qui lui parlent de choses plus étranges encore. C'est à ce moment-là que Morpheus (jusqu'à présent une voix profonde désincarnée, qu'on découvre enfin, enrobé d'un long manteau noir et alors que l'orage au-dehors semble faire écho à son inquiétant sourire<sup>2</sup>) fait bientôt référence à Alice et remarque à Néo qu'il « ressemble à un homme qui accepte ce qu'il voit parce qu'il s'attend à se réveiller ».

Ce n'est ironiquement pas loin de la vérité. Une fois le miroir traversé, Néo se réveille soudainement dans la Réalité (quatrième réveil, à 32:30), une réalité monstrueuse et tout aussi fantastique (les tuyaux et câbles qui pénètrent dans son corps, les millions d'individus plongés dans des « pods » sarcophages tout autour de lui, la machine insectoïde qui se précipite sur lui). Il perd bientôt à nouveau connaissance puis se réveille (cinquième réveil, à 35:30) à bord du vaisseau de Morpheus. Pourtant ce n'est qu'un réveil passager, et Néo reperd vite connaissance, pour se réveiller à nouveau plus fugitivement encore (sixième réveil, à 35:45), avant le réveil (septième, à 36:40) qui lui permettra vraiment de découvrir son nouvel environnement. Pourtant Morpheus lui propose bientôt de s'allonger à nouveau et entrer dans une simulation, provoquant un nouveau réveil (huitième, à 39:25), Néo ouvrant grand les yeux pour contempler les révélations que lui fait alors Morpheus. Traumatisé par celles-ci,

---

<sup>2</sup> Il y a une forte connotation fantastique au film, où des individus comme Morpheus sont connotés comme des vampires comme cette scène le montre bien. On verra en 7.3 la relation d'une telle caractérisation à l'une des contre-cultures urbaines contemporaines, le « mouvement gothique ».

Néo panique bientôt et perd à nouveau connaissance, se réveillant une dernière fois (neuvième scène, à 44:25).

Néo est donc en droit de demander au client qui vient frapper à sa porte et qui remarque son embarras : « Tu a déjà ressenti ça toi, quand tu ne sais pas si tu es éveillé ou encore en train de rêver ? ». C'est justement au Grand Réveil que convie Morpheus en enjoignant dès le départ à Néo de se « réveiller » sur l'écran de son ordinateur, message d'ouverture auquel la chanson du générique final fait écho lorsqu'elle hurle au spectateur en guise de conclusion : « Wake up », comme le veut son titre, interprété par un groupe au nom tout indiqué pour ce film, « Rage Against The Machines ». Le spectateur a vocation à suivre le même cheminement que celui de Néo au cours du film et se réveiller enfin de l'illusion consensuelle de la Matrice. Morpheus (Morphée en français) est pourtant le dieu mythologique des rêves, la figure qui conduit dans le monde onirique plutôt que celui qui en délivre. En délivrant Néo d'un monde qui ressemble au nôtre et qui est présenté comme l'Amérique de 1999, Morpheus lui représente une Réalité qui n'a pourtant rien à voir avec la nôtre : « Tu as vécu jusqu'à présent dans un monde de rêve Néo. Voici le monde, tel qu'il existe aujourd'hui », lui révélant alors ainsi qu'au spectateur les scènes post-apocalyptiques qui définissent la Réalité.

Le nom du vaisseau commandé par Morpheus, le Nebuchadnezzar, fait lui-même référence au rêve d'un roi babylonien du même nom dans l'Ancien Testament, rêve que le prophète Daniel interprète comme annonçant la venue prochaine du Messie qui délivrera le peuple d'Israël, référence au rôle que devra jouer Néo dans la lutte contre les machines et la rédemption de Zion<sup>3</sup>. Comme le demande Morpheus à Néo : « As-tu déjà fait un rêve Néo, que tu étais persuadé être la réalité ? Et si tu ne pouvais plus te réveiller de ce rêve ? Comment saurais-tu quel est le monde du rêve, et le monde réel ? ». Morpheus lui-même se laissera prendre au piège, lorsqu'il déclare à la fin de *Reloaded* et qu'il explique en substance la raison de son nom, dépité d'apprendre que Néo n'est pas vraiment l'Elu (et tandis qu'il contemple justement la destruction du Nebuchadnezzar) : « J'avais rêvé un rêve [« I had dreamed a dream »]... mais désormais ce rêve m'a quitté ». Morpheus était celui qui entretenait un rêve quant à l'avenir de l'humanité, et qui s'aperçoit (ou croit s'apercevoir, puisque Néo est bien l'Elu) qu'il a été berné par une illusion, le rêve-projet se transformant en rêve stérile.

---

<sup>3</sup> <[http://people.uncw.edu/zervosg/Apocalypse/PR337/nebuchadnezzars\\_dream.htm](http://people.uncw.edu/zervosg/Apocalypse/PR337/nebuchadnezzars_dream.htm)>, dernier accès le 15/08/2011.



Tandis que Néo dort au début du premier acte, défilent sur l'écran des articles relatant la « traque mondiale » pour retrouver le « terroriste international » Morpheus, dont le gros titre d'un journal qui défile à l'écran nous indique qu'il vient d'échapper à la police à l'aéroport d'Heathrow. Avant d'être contacté par celui-ci Néo était donc déjà intéressé et interpellé par le personnage, et on apprendra plus tard que cela fait en réalité des années que Néo est obsédé par la figure de Morpheus. S'il est finalement initié par Morpheus (la figure paternelle et le mentor) et Trinity (la maîtresse expérimentée), Néo ressentait déjà un certain malaise, le besoin d'en savoir plus, et entretenait une certaine fascination envers ce terroriste échappant à toutes les polices du monde (on aperçoit des journaux en japonais et arabe, connotant comme un lien entre Morpheus et le terrorisme islamiste) et que Smith décrit plus tard comme « l'un des hommes les plus dangereux au monde ». Néo se réveille-t-il pour découvrir la vérité sur son monde, ou est-il sur le point d'engager le « rêve de sa vie », échappant enfin à sa médiocre condition et pour enfin combattre « le système », ou ne fait-il encore que fuir la/sa réalité ? Trinity peut donc plus tard lui susurrer à l'oreille :

Je sais pourquoi tu es ici Néo. Je sais ce que tu fais tous les jours. Je sais pourquoi tu as du mal à dormir, pourquoi tu vis seul, et pourquoi nuit après nuit, tu restes assis devant ton ordinateur. Tu le cherches. Je le sais parce que moi aussi je cherchais la même chose autrefois. Et lorsqu'il me trouva, il me dit que je ne le recherchais pas vraiment. Je cherchais une réponse. C'est la question qui nous rend tous fous. C'est la question qui t'a amené ici. Tu connais la question, tout comme je la connaissais également. [...] La réponse est proche, Néo, et elle te cherche. Tu la trouveras si tu le veux vraiment.

Ce faisant Trinity semble tant parler à Néo qu'à une génération entière de jeunes hommes et femmes qui, attachés à leurs ordinateurs, s'interrogent sur le monde et sa validité. Ils remettent en cause, intuitivement, un « système » qui promet de les intégrer à sa mécanique bien huilée et faire d'eux de simples rouages dans la gigantesque machine qu'est la société moderne. On a vu au chapitre précédent que les enfants et adolescents étaient particulièrement réceptifs à la science-fiction, non seulement parce que celle-ci autorise, encourage, glorifie et récompense le processus imaginaire, mais aussi parce qu'elle remet en cause un monde zéro qui est souvent l'objet d'interrogations et de critiques de leur part. Trinity confie à Néo ce que chacun d'eux aimerait s'entendre dire, la validation de leurs doutes, la promesse qu'il existe effectivement autre chose, une réalité supérieure. Lorsque Néo répond à Trinity en verbalisant la fameuse question : « Qu'est-ce que la Matrice ? », il pourrait tout aussi bien dire « Qu'est-ce que la Réalité ? » ou même « Qu'est-ce que la Société ? ».

Plus tard dans la voiture, lorsque Néo fait mine de descendre et de s'en aller, Trinity le retient et lui parle de la route devant laquelle il se tient : « Tu sais où elle mène, et je sais que ce n'est pas ce que tu veux ». Effectivement, Néo rentre dans la voiture. Malgré les mystères et le danger, Néo veut savoir et veut tout plutôt que revenir vers sa vie grégaire. Lorsque Néo répond à Morpheus qu'il ne croit pas au destin car « Je n'aime pas l'idée que je ne contrôle pas ma propre existence », et que Morpheus lui répond que « Je sais exactement ce que tu veux dire », les deux hommes signifient leur rébellion commune contre l'idée que leurs existences sont tracées d'avance et déterminées par des forces supérieures.

Tu es ici parce que tu sais quelque chose. Ce que c'est, tu ne peux pas l'expliquer, mais tu le sens. Tu l'as senti toute ta vie. Quelque chose ne tourne pas rond dans le monde [« There's something wrong with the world »], tu ne sais pas ce que c'est, mais c'est là, comme une écharde dans ton esprit [« like a splinter in your mind »], qui te rend fou. C'est ce sentiment qui t'as mené jusqu'à moi.

Lorsque Néo demande au client qui lui rend visite si lui aussi ressent parfois cette incertitude d'être en train de dormir ou de rêver, il a une réponse intéressante : « Tout le temps ». Néo est loin d'être le seul jeune homme à ressentir comme un malaise, la suspicion qu'il y a plus, devrait avoir plus dans l'existence que sa petite réalité étriquée. Le client poursuit : « Tout le temps. Ça s'appelle la mescaline. C'est la seule façon de décoller ». Les drogues sont le moyen classique de franchir les « portes de la perception » de Huxley et de s'évader (et c'est précisément la mescaline que Huxley utilisa pour ce faire). Lorsque Morpheus propose la pilule rouge à Néo, il ne lui offre pas autre chose qu'une drogue qui lui permettra de s'évader et d'accéder à la réalité transcendante qu'il lui promet, posant même la possibilité que tout ce qui suit, les trois actes suivants du film et même les deux suites, relèvent de l'hallucination narcotique.

Pourtant *Matrix* propose une alternative : l'ordinateur, une drogue à part entière qui ouvre elle aussi sur un monde nouveau et permettra à Néo, dès la fin du premier épisode, de décoller littéralement. On ne saura jamais ce que le client du début vient acheter à Néo exactement, lui remettant 2000 dollars en liquide contre un mystérieux minidisque que Néo dissimule dans un livre creux, comme s'il s'agissait d'un sachet de drogue. Comme l'échange entre Néo et son client le souligne (« Si tu te fais prendre avec ça... »/« Je sais je sais, on ne s'est jamais vu »), la transaction implique quelque chose d'illégal. On apprendra dans la scène suivante que Néo

est un *hacker*, ce qui laisse supposer qu'il s'agit d'un virus ou d'un *crack*<sup>4</sup> quelconque. On revient alors à l'idée de la drogue : Néo est dépendant de l'informatique et de la technologie (on le découvre endormi devant son ordinateur, un casque sur les oreilles, en train d'écouter de la musique électronique) tandis que son client ne jure que par la mescaline de Huxley. Mais tous deux, quel que soit le « crack » qu'ils préfèrent, se rejoignent dans leur sentiment partagé de vivre un (mauvais) rêve et leur envie de « décoller » vers une réalité supérieure.

Disant à Néo qu'il a besoin de « se déconnecter » [« to unplug »] et sortir de chez lui, le client de Néo s'appuie sur un message désormais traditionnel : il ne faut pas passer trop de temps devant son ordinateur et entouré de technologies comme c'est, de manière spectaculaire, le cas de l'appartement de Néo (plan large d'un appartement jonchés d'ordinateur, de disquettes, d'une chaîne hi-fi), il faut sortir et se mêler au « monde réel ». L'informatique et « le réseau » seraient donc l'illusion et le danger, et le client remarque sarcastiquement que Néo « a l'air encore plus blanc que d'habitude ». Et Néo ne vient-il pas de voir son ordinateur s'adresser soudainement à lui ? Pourtant Morpheus démontrera à Néo que c'est tout l'inverse, et que la réalité qui l'attend au-delà de la porte est en fait l'illusion, tandis que les ordinateurs contiennent la clé de la vérité et de la liberté, les véritables « portes de la perception ». Lorsqu'il franchit le miroir, Néo pénètre en substance à travers l'écran d'un ordinateur pour découvrir une réalité supérieure et donc plus authentique que la précédente. Là encore le film SF littéralise la métaphore, comme il le fait de celle de la porte. Lorsque Néo doit franchir la porte de l'appartement de l'Oracle, Morpheus lui déclare : « Je te l'ai dit, je ne peux que te montrer la porte. C'est à toi de l'ouvrir et la franchir », rendant le moment solennel » (c'est à ce moment-là que la caméra opère un gros plan sur la poignée et nous montre le reflet de Néo). L'enjeu du scénario de *Reloaded* est un certain « keymaker », un programme qui s'avère capable d'ouvrir les portes les plus mystérieuses, celle qui mènent vers les endroits les plus inattendus, voire des réalités parallèles, et qui permettra même à Néo de rencontrer le Dieu de la Matrice. Porte, miroir ou sommeil, l'idée reste la même : comme le héros archétypique de SF, Néo s'éveille d'un long sommeil et s'avèrera être le Messie destiné à révolutionner la société et instaurer – peut-être – Utopia. Comme le veut le titre du principal ouvrage utopique de H.G. Wells (1910), *When The Sleeper Wakes...*<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Un programme informatique qui permet typiquement de contourner une protection anti-copie, sur un DVD par exemple.

<sup>5</sup> Il s'agit du titre original du roman, publié sous forme sérielle entre 1898 et 1899, à l'orée du XXe siècle. Wells en publie une version remaniée sous la forme d'un roman en 1910, *The Sleeper Awakes*.

b). *Matrix* et la contre-culture (1)

La Matrice est partout, tout autour de nous. Même maintenant, dans cette pièce. Tu peux la voir lorsque tu regardes par la fenêtre, ou quand tu allumes la télévision. Tu peux la sentir quand tu vas au travail. Quand tu vas à l'église. Quand tu paies tes impôts. C'est le monde qui a été mis devant tes yeux pour te cacher la vérité. [La vérité que] tu es un esclave Néo, né dans les chaînes, né dans une prison que tu ne peux pas sentir, goûter ou toucher. Une prison pour ton esprit.

Ni Morpheus ni le film ne définiront jamais plus précisément le « système », mais cette citation suggère que, parmi les principales institutions de la Matrice, se trouvent « la télévision », « le travail », « l'église » et le fisc, les mêmes phénomènes qui sont souvent représentés comme persécutant les individus et formant une partie importante de la réalité quotidienne du public, notamment anglophone (l'église). Chacun peut se reconnaître dans cette description de la Matrice, ainsi que dans le portrait que Morpheus et Trinity font de Néo, l'insatisfait qui, comme Lincoln Six-Echo, voudrait qu'« il y ait plus » (« I wish there was more »).

Poursuivant l'initiation de Néo, Morpheus entraîne Néo dans la rue du monde zéro, ou ce qui se révélera être plutôt une reproduction de celui-ci, la simulation d'une simulation, pour la plus grande surprise du spectateur – où s'arrête la réalité et où commence la simulation/le rêve ? Marchant dans la rue, symboliquement à contre-sens du flux humain qui s'écoule pressé et compact dans leur direction, Morpheus et Néo font face des individus anonymes, tous habillés de noirs et de couleurs sombres (une bonne sœur est visible dans la foule), l'air sérieux et grave, sans traits distinctifs, les rouages du système (cf. images p. 682) :

La Matrice est un système Néo. Ce système est notre ennemi. Quant tu es à l'intérieur, qu'est-ce que tu vois ? Des hommes d'affaires, des enseignants, des avocats, des menuisiers. L'esprit des gens qu'on essaye de sauver. Mais jusqu'à ce que ce soit le cas, ces gens font toujours partie du système et sont donc nos ennemis. Tu dois comprendre, la plupart de ces gens ne sont pas prêts à être débranchés, et beaucoup d'entre eux sont si inertes, si dépendants du système, qu'ils se battront pour le protéger.

Morpheus et Néo dans leurs vêtements alternatifs ont la chance d'avoir 'vu la lumière' (une des chansons intra-diégétiques du film entonne durant le troisième acte, « I'm beginning to see the light »), mais la plupart des gens vivent toujours dans l'ignorance, toujours persuadés que le « système » est bon et incapables de s'en passer. Au moment où Morpheus mentionne « le système », la caméra montre dans la continuité du regard de Néo un très inquiétant policier en train de verbaliser une voiture et qui tourne la tête au ralenti vers Néo et la caméra,

rendu plus inquiétant encore par son air sévère et ses lunettes de soleil (motif qui signale un personnage qui connaît la Vérité, appartenant au rang des résistants ou à ceux des agents et de l'Autorité). Le policier symbolise le système, qui menace Néo et un spectateur qui lui aussi commence grâce au film à mieux comprendre que « quelque chose ne tourne pas rond dans le monde »<sup>6</sup>. Dès la première séquence les policiers sont présents et tentent d'arrêter Trinity, et continueront sans cesse à apparaître pour tenter d'appréhender les héros, jusqu'à être massacrés par eux lors de la fusillade dans le hall d'entrée de la tour au quatrième acte<sup>7</sup>. Mais dans leur sillage (et prenant parfois même possession de leur corps tels des démons) apparaissent surtout les « agents », sortes de « Men In Black » ou agents des services secrets (ils sont toujours en costume cravate, portent des lunettes de soleil noires et ont systématiquement une oreillette vissée à l'oreille) qui, comme l'explique Morpheus, « montent la garde devant toutes les portes, gardent toutes les clés », empêchant quiconque de s'échapper du monde et du système (on retrouve donc le motif de la porte qui mène vers l'Ailleurs). Tout de noir vêtus et constamment connectés à la Matrice et aux autres machines via leurs oreillettes, ils sont l'équivalent des « censeurs » de *The Island*, s'assurant que le « système » continue de fonctionner et empêchant les jeunes rebelles d'aller trop loin dans la subversion.

Pour que Néo puisse échapper à la Matrice, devenir un surhomme et le Messie, il lui faut d'abord rejoindre les marginaux qui partagent le secret de l'artificialité du monde. Le jeune client qui vient rendre visite à Néo au début du premier film se révélera être l'agent indirect du changement. Les amis du client, se tenant derrière lui devant la porte de Néo, annoncent déjà l'univers dans lequel Néo est sur le point de plonger (cf. image p. 677). Une jeune fille porte un piercing au nez lui permettant d'accrocher un collier de son nez à son oreille, rappelant les coutumes africaines (elle porte également un collier qui a pour effet d'allonger son cou comme on en rencontre surtout en Afrique) et surtout indiennes. La jeune fille porte également le dessin d'une larme entre les sourcils, ce qui lui donne un peu plus l'apparence d'une jeune indienne, annonçant également les nombreux Indiens/hindous que la caméra nous montrera à Zion dans *Reloaded* et ailleurs même dans *Revolutions*. La scène annonce aussi le motif et le thème de l'Autre 'tiers-mondiste' et de l'alternative sociale et contre-culturelle que

---

<sup>6</sup> Etant donné son apparence ce policier est aussi sans doute un clin d'œil au terminator antagoniste de *Terminator 2* (1991). Le T-800 y revêtait déjà l'apparence d'un biker et faisait équipe avec une femme (Sarah Connor) et son fils adolescent (John Connor, futur Messie de l'humanité) contre l'antagoniste qu'était le Policier.

<sup>7</sup> Policiers ou agents de sécurité, l'important est qu'ils portent l'uniforme qui les assimile à l'Autorité, autant que le costume cravate des « agents » les marque comme des ennemis et que l'uniforme des rebelles marque leur appartenance à la contre-culture.

propose le film (en particulier *Reloaded*) au « système », comme on le verra plus bas. Tous sont néanmoins habillés de noir et de cuir, l'un d'eux portant également des lunettes de soleil noires qui annoncent celles qu'arboreront bientôt Néo et ses camarades, tandis que la jeune fille arbore des cheveux noirs de jais, soulignant qu'aux tropes tiers-mondistes les rebelles superposent une contre-culture plus typiquement occidentale. La petite troupe, qui convainc bientôt Néo de la suivre vers un sulfureux night-club, fait donc déjà écho aux rebelles dont Néo viendra bientôt rejoindre les rangs et symbolise par avance le syncrétisme contre-culturel et utopique de la série.

Néo se décide à suivre la petite troupe vers la boîte de nuit après avoir repéré le tatouage d'un lapin blanc sur l'épaule de la belle jeune fille face à lui, écho au message qui s'est précédemment affiché sur son ordinateur : « Suis le lapin blanc ». La jeune fille l'enjoint sensuellement de les suivre (« Viens, ça sera sympa. Je te le promets... »), finissant de convaincre le jeune homme que le reste (« Je dois aller au boulot demain ») est moins important. Néo s'encanaille et part à l'aventure dans une étrange et inquiétante boîte de nuit (musique « métal », personnages dansant dans des cages, individus habillés façon SM, mains baladeuses sur des formes recouvertes de latex noir, tandis que l'on aperçoit dans le même plan Néo en arrière-plan isolé dans un coin, solitaire manifestement peu habitué à un tel univers), commençant déjà à s'éloigner de sa petite vie conventionnelle. Néo, dont le numéro d'appartement (101, comme les cours d'introduction de première année dans les universités américaines) indiquait déjà qu'il se tenait, littéralement sur le palier de la porte, figurativement sur le palier d'une extraordinaire aventure et d'incroyables découvertes, est donc déjà bien engagé sur la voie qui le mènera dans le trou du lapin et à travers le miroir, l'apprenti rebelle.

C'est justement dans cette boîte de nuit qu'il fait la rencontre de Trinity, mystérieuse et intimidante femme entièrement vêtue de vinyl ou latex noir et parfaitement à l'aise dans l'environnement SM de l'endroit. Son nom n'est pourtant pas tout à fait étranger à Néo : « Trinity... LE Trinity ? Qui a piraté la base de données du fisc ? », ce à quoi celle-ci répond modestement : « c'était il y a longtemps ». Le fisc fait donc bien partie des institutions du Mal, mais surtout Néo a déjà entendu parler de Trinity car elle était auparavant une *hacker* de haut vol, avant d'être recrutée par Morpheus dans les rangs de la résistance. On a vu que Néo restait lui-même planté devant son ordinateur, vendant de mystérieuses disquettes, et la suspicion sera confirmée un peu plus tard par Smith durant son interrogatoire : Néo est lui-

même un *hacker*, Trinity est une des légendes de son monde et comme elle ses activités de piratage traduisent la suspicion fondée qu'il entretient à l'égard du monde. On en saura pas plus sur les origines des autres résistants, mais l'idée est posée que les *hackers* sont en première ligne du combat, particulièrement réceptifs au message subversif de Morpheus. On verra d'ailleurs continuellement par la suite les « opérateurs » plantés devant leur écran d'ordinateurs, décodant la Matrice et aidant les rebelles à s'y mouvoir. « Je pensais juste que... tu étais un mec/La plupart des mecs pensent la même chose ». Il n'y a donc pas que des hommes qui s'intéressent aux ordinateurs et au piratage, et Trinity est aussi là pour rappeler que l'intérêt de la nouvelle génération pour la nouvelle technologie informatique n'est pas qu'une histoire masculine.

Morpheus révélera par ailleurs plus tard à Néo que « Nous avons une règle. Nous ne libérons jamais un esprit une fois qu'il a atteint un certain âge », un esprit trop âgé ayant du mal à « laisser partir » sa réalité. Il faut donc être *hacker* et jeune pour rejoindre la résistance, tandis que la boîte de nuit continue de caractériser la subversion au cœur du film : on aperçoit la bande ayant amené Néo dans l'endroit en train de boire et de fumer, tandis que le SM et une sensualité vaguement subversive imprègnent l'endroit. C'est juste après l'image de la main baladeuse et le changement de focus de la caméra de cette main à Néo qu'apparaît Trinity, dont le premier plan, un plan rapproché qui ne dévoile que ses épaules nues, assimile encore à la sensualité et la Tentation. Le plan suivant la montre de dos, Néo visible en arrière-plan tandis que ses épaules et son dos sont découverts, invitant le spectateur à observer son corps. Elle se rapproche alors de Néo, avant de s'approcher encore un peu plus, arrivant cette fois à quelques centimètres et troublant visiblement l'innocent Néo, chuchotant à son oreille le monologue que nous citons plus haut (« Je sais pourquoi tu es ici Néo. Je sais ce que tu fais. Pourquoi tu ne dors pas la nuit... »).

C'est à ce moment-là que Néo est violemment ramené à la 'réalité' par son réveil, le monde réel (?) se rappelant à son bon souvenir. Il est 9h18 et il est en retard à son travail. Si l'appartement était encore un endroit relativement neutre, et si la boîte de nuit symbolise la rébellion et la subversion, la scène suivante sur le lieu de travail de Néo symbolise au contraire le « système » dans toute sa splendeur monstrueuse. Le plan suivant montre ainsi une tour filmée en contre-plongée pour en accentuer l'immensité et l'inhumanité, le long de laquelle trône le nom de l'entreprise qu'elle abrite : Metacortex, nom qui balise le lavage de cerveau symbolique dont sont victimes les humains prisonniers de la Matrice et de la tour (cf.

image p. 677). On verra un peu plus tard Néo installé dans son petit *cubicle* qui symbolise comme souvent dans le cinéma moderne l'aliénation de l'employé de bureau, rouage insignifiant d'un gigantesque système, la Machine sociale. On se souvient de Charlot travaillant à la chaîne dans *Modern Times* (1936), avant d'être littéralement avalé dans les rouages de la machine, scène devenue le symbole de l'aliénation de l'ouvrier d'antan dans la machine industrielle et le système qu'elle symbolisait. On peut aussi se souvenir ici des ouvriers de *Metropolis* (1927), dévorés par le Moloch que devenait soudainement la machine industrielle. L'industrie a cédé la place à l'économie de service, et l'usine et la chaîne de montage au gratte-ciel et au *cubicle*, mais l'idée fondamentale reste la même, celle de l'esclavage de l'humain à la Machine et au Système qu'elle sous-tend et symbolise. Ici les humains sont déjà dans le ventre du monstre, et l'objectif est bien pour eux d'en prendre conscience pour pouvoir espérer en réchapper et découvrir un Ailleurs alternatif. L'employé perdu dans le labyrinthe des *cubicles* rectilignes et exactement semblables les uns aux autres, dans un minuscule espace qui n'a pas grand-chose de privatif, quelque part dans une immense tour de bureaux, représente le symbole (post-)moderne de l'aliénation propre à l'économie de services. Les machines du film, comme on le sent déjà, ne sont pas autre chose que les « agents » du « système », et c'est autant le corps que l'esprit des citoyens qui est et reste prisonnier d'un carcan dont le travail abrutissant est la synecdoque principale.

On découvre ensuite Néo, engoncé dans un costume cravate dans lequel il est manifestement très mal à l'aise et paraît un peu ridicule (le bouton inférieur n'est pas fermé, le tissu n'est pas très élégant), debout devant son supérieur, assis à son bureau, qui lui fait remontrance de son retard. Ce 'patron' archétypique se révèle très proche physiquement de l'antagoniste futur du film, l'agent Smith, signifiant l'identité entre les deux personnages. Lorsque ce patron remarque ennuyé que « Vous avez un problème avec l'autorité, M. Anderson », il souligne le cœur du film : face à son supérieur hiérarchique acariâtre et Metacortex, ou face à l'agent de la Matrice, Néo s'insurge contre une Autorité qui cherche à régner et opprimer sa pensée et sa liberté d'agir (cf. image p. 679). En l'appelant « M. Anderson », le patron souligne que le nom de Néo est en fait le pseudonyme qu'utilise (Thomas) Anderson sur Internet, son 'nom de guerre'. Cette habitude qu'il a de l'appeler ainsi le rapproche encore de l'agent Smith, qui porte tout au long des trois films (à l'image des autres agents) un costume trois pièces similaire et s'adresse systématiquement à Néo en l'appelant « M. Anderson », de façon plus menaçante encore que ce patron. Le jeune Thomas Anderson se rêve Néo, mais l'Autorité, le patron ou le policier, le rappelle à la Réalité en lui signifiant sans cesse son nom original.



Lorsque son patron fait la psychanalyse de Néo, en lui faisant remarquer que « Vous pensez être spécial. Que les règles ne s'appliquent pas en ce qui vous concerne. Evidemment vous avez tort », il souligne rétrospectivement à quel point c'est lui qui a tort – Néo est bien spécial, et il prouvera que les règles ne s'appliquent pas à lui en devenant un terroriste international et en brisant les lois de la société et de la physique elles-mêmes (cf. image p. 679). Lorsque Smith ira en se multipliant dans les deuxième et troisième épisodes, se clonant et s'auto-répliquant littéralement jusqu'à avoir apparemment envahi le monde entier dans le dernier acte de *Revolutions*, il montre encore en quoi les êtres froids et inhumains de son type, les agents du système qui ressemblent vaguement également à d'anonymes hommes d'affaires (« Smith » étant le nom le plus neutre et anonyme qu'on puisse imaginer), ont vocation à se multiplier et envahir le monde (cf. image p. 688). Comme le lui dit Morpheus dans le premier épisode, « pour moi vous vous ressemblez tous ». En prenant possession du corps des gens normaux, les agents du premier film et Smith dans les deuxième et troisième épisodes symbolisent cet esclavage et ce 'formatage' (l'esprit humain est bien comme un logiciel qu'on modifie) des individus par la machine du système<sup>8</sup>. Les individus formatés comme Smith, symbolique à la fois du *secret service* ou du FBI (l'Autorité policière) et du *businessman* générique, a vocation à s'auto-reproduire, à se 'cloner', étouffant l'individualisme et l'originalité du monde. L'Oracle explique à Néo dans *Revolutions* que Smith est « toi, ton opposé, ton négatif » ; lorsque Néo affronte les millions de Smith (qui parle désormais de lui à la première personne du pluriel), symboliquement au milieu du *downtown* de la ville (dans *Reloaded*), il illustre le combat de l'individu/individualité contre les robots, les humains embrigadés par la technologie/le système. La scène où l'on voit Morpheus et Néo marchant à contre-sens de la foule n'avait pas d'autre vocation que de caractériser en termes visuels le « système », mettant en scène une rue américaine générique, une foule en noir et blanc et un

---

<sup>8</sup> Joshua Clover souligne les liens que l'on peut tracer entre *Matrix* et le film *Office Space*, sorti sur les écrans six semaines avant *Matrix* et dont le héros est lui aussi un « cubicle slave » (Clover, 77). Mais on peut penser aussi à *Fight Club*, sorti six mois plus tard. On y voit aussi un « cubicle slave » faire la rencontre faussement fortuite d'un leader charismatique qui lui fait prendre conscience de l'étroitesse matérialiste de son existence et lui ouvre les portes du 'monde d'en bas' et de la nuit. Il y redécouvre notamment son corps et apprend à se battre presque aussi bien que Néo (*Matrix* aurait très bien pu s'intituler *Fight Club*). Ils finissent par prendre les armes et utiliser des bombes dans leur entreprise de subversion de la société américaine, les résistants étant de plus en plus nombreux à suivre ce mystérieux leader. Le film se tourne à son tour vers le fantastique lorsque l'on découvre que ce surhomme n'a en fait jamais existé ailleurs que dans l'imagination du protagoniste et qu'il est depuis le début le leader de la 'résistance', le « Fight Club » titulaire. Il se divise donc lui aussi en deux personnalités distinctes, se séparant comme Anderson/Néo entre son identité diurne et son alter-ego surhumain nocturne. Le film se conclut sur l'explosion des tours capitalistes.

policier menaçant, avant que n'intervienne d'ailleurs Smith – les deux individus/individualités face à la masse des robots qui composent la société contemporaine, la Matrice<sup>9</sup>.

La frappante ressemblance entre le patron et l'agent Smith pointe enfin l'aspect possiblement onirique des aventures d'Anderson/Néo : peut-être que toutes ses extraordinaires aventures ne relèvent au final que du rêve, Anderson se transformant dans le super-héros Néo et son patron dans le grand ennemi qu'est l'Agent Smith (cf. images p. 680). C'est un mécanisme classique au cinéma, et on peut penser ici à la version de 1939 de *The Wizard of Oz*. Dorothy, une fois échappée à la morne réalité de sa ferme et du Kansas et transportée dans le monde 'parallèle' qu'est Oz, découvre des individus merveilleux qui sont joués par les mêmes comédiens que ceux qu'elle côtoie tous les jours à la ferme, soulignant ainsi l'aspect onirique et fantasmagique de son aventure. Tous les membres de sa famille et ses connaissances ont leur double fantasmagique, le Pays d'Oz lui-même est le double inversé, magique et réenchanté du Kansas, et la magie et la science s'y mêlent joyeusement (le magicien Oz n'est qu'un vulgaire scientifique) pour transmettre quelques enseignements à une Dorothy elle aussi lancée dans une aventure initiatique, elle qui désirait fuguer loin du domicile familiale et de l'oppressant conformisme dont le Kansas, tout autant que le Connecticut (*The Stepford Wives*) est l'un des symboles traditionnels<sup>10</sup>.

On peut citer aussi la version de 2003 de *Peter Pan*, où le grand oppresseur du monde merveilleux de *Never Land*, le capitaine Crochet, est interprété par le même acteur que celui jouant Mr. Darling, le père des « enfants perdus ». Si Morpheus est la figure paternelle positive du film, celui qui transmet son enseignement à Néo et l'initie au monde, l'agent Smith est le versant négatif de cette même figure, la personnification de l'Autorité, comme Vader est la face noire et Obi-Wan Kenobi le versant lumineux de la figure paternelle dans les *Star Wars*. Pour schématiser, le patron et Smith (et le système et les machines en général) sont le Surmoi freudien, la figuration de l'interdit, et de l'autorité paternelle (et on reverra intervenir la figure paternelle dans *Reloaded* via l'apparition de Dieu) là où Morpheus et Trinity (latex, SM et cuir, rébellion et terrorisme, etc.) sont le Ça/fantasme qui tend les bras à

---

<sup>9</sup> Le film cite, pour appuyer ce message, la série télévisée *The Prisoner* (1967), dont on aperçoit fugitivement des images sur l'écran de télévision de l'appartement traversé précipitamment par Néo, poursuivi par les agents, à la fin du premier épisode. Dans la série, un homme est kidnappé et enfermé dans une cité soi-disant parfaite mais monstrueuse, où tout le monde porte un numéro et où l'on cherche à briser l'individualité du héros.

<sup>10</sup> On peut citer aussi le *Star Trek* de 2009, qui montre la rébellion d'un jeune Kirk opprimé par l'Iowa et qui part vivre parmi les étoiles. On a vu que c'était aussi le rêve de Vincent dans *Gattaca*, un rêve qui était posé par le film comme un désir *escapist* de fuite loin du monde et de sa réalité terrestre pour une réalité supérieure et plus pure. Le même schéma se reproduit avec Luke Skywalker, fatigué dans le premier épisode de *Star Wars* de son oncle et de la ferme dans laquelle il peine et s'ennuie profondément.

Anderson (et on verra plus bas que Zion est associée aux énergies dyonisiaques et (Néo-)païennes). Néo se divise alors, à la manière de Hulk et des super-héros traditionnels, entre son Moi quotidien et son alter-ego fantasmagique qui se rebelle les armes à la main contre « le système » et dans les faits ravage tout ce qui a autour de lui. Cypher peut alors prévenir Néo, sur le point d'être arraché à la Matrice et projeté violemment dans le monde réel : « Attache ta ceinture, parce que le Kansas, c'est fini pour toi ».

La remontrance d'Anderson a lieu tandis que deux employés sont en train de nettoyer depuis l'extérieur les vitres du bureau du patron, et Anderson ne peut s'empêcher de tourner la tête vers ceux-ci, vers le bruit dérangeant que font leurs balais-brosses contre la vitre et le trouble que l'eau savonneuse apporte à celle-ci (cf. image p. 678). Face à la figure de l'Autorité, Anderson/Néo est une fois de plus attiré par l'ailleurs, par ce discret mais lancinant bruit qui ne cesse de l'interpeller, râpant les parois de la réalité pour faire entendre une autre 'petite musique', un son lancinant qui attire l'attention vers l'à-côté, pousse au regard en coin, vers l'extérieur et ses promesses. Le trouble sur la vitre convoque de son côté à nouveau le motif du miroir, la vue offerte par la vitre se troublant, rappelant la présence de murs dans ce bureau étrié et la présence d'un au-delà mystérieux mais prometteur, la boîte de nuit SM dans laquelle était encore il y a quelques secondes Néo et bientôt Zion. Aux hauteurs lumineuses et diurnes, rectilignes et symétriques de Metacortex, répondent les ténèbres du night-club, des mystérieux rendez-vous sous les ponts, des rues détrempées par l'orage et des étroites ruelles menant aux lieux de rendez-vous des résistants (le bâtiment déserté dans lequel on retrouve Morpheus et sa bande dans les premiers et troisième actes du premier épisode, le lieu de rendez-vous au début du premier acte de *Reloaded*). « Le temps est venu de prendre une décision, M. Anderson », conclut le patron. « Soit vous décidez d'arriver à l'heure à partir d'aujourd'hui, ou bien vous choisissez de trouver un autre emploi ».

Thomas Anderson va rapidement faire son choix et décider d'abandonner son ancienne vie médiocre pour se transfigurer en Néo, Superman et le Messie de l'humanité tout à la fois. Le veule et timide Thomas Anderson se transforme bien en Superman lorsqu'il vole dans *Reloaded*, donnant raison à Link lorsqu'il dit que Néo « est en train de faire son Superman ». Si le « super-héros » est le « héros » moderne, la transposition à l'âge métropolitain et technologique du héros antique (suivant la logique du réenchâtement du monde et de la SF en tant que nouvelle mythologie), il est aussi le Sauveur qui vient littéralement sauver la veuve et l'orphelin (comme Iron Man qui fait l'admiration des enfants et vient littéralement

sauver les femmes et les enfants afghans des terroristes arabes dans le premier épisode). Là où le premier film conte le cheminement d'Anderson jusqu'à devenir Néo (le dernier plan du film le voit littéralement s'envoler vers les cieux – c'est un dieu – et vers de nouvelles aventures – c'est un super-héros), les deuxième et troisième épisodes le voient assumer son statut de Sauveur : il vient sauver *in extremis* Morpheus dans le troisième acte puis Trinity dans le quatrième de *Reloaded*, toujours en débarquant des airs tel Superman, avant de se battre pour l'humanité et le monde face à un Smith qui menace de prendre le contrôle du corps et de l'esprit de chaque individu<sup>11</sup>.

Le fantôme du modeste Thomas Anderson devient donc réalité, et son nom de guerre *hacker*, son pseudonyme Internet, son avatar, Néo, devient sa véritable personnalité. Lorsque plus tard Néo est à nouveau en ligne avec Morpheus, celui-ci a des mots presque sublimes : « Ils t'ont sous-estimé. [...] Tu es l'Elu, Néo. Tu as peut-être passé les dernières années à me chercher, mais moi j'ai passé ma vie entière à te chercher ». Lorsque Néo rencontre enfin Morpheus et lui serre la main en lui disant que c'est un honneur de rencontrer une telle icône de la subversion (le terroriste recherché par toutes les polices du monde et qui recrute les *hackers* élus), celui-lui lui rétorque : « non, c'est moi qui suis honoré ». La séquence à Metacortex introduite par le sermon et la question et les deux alternatives que pose son patron à Néo (« Le temps est venu de prendre une décision, M. Anderson. Soit [...] soit [...] » [« either... or »]) est suivie par celle au commissariat. L'agent Smith, au visage si ressemblant à celui du patron

---

<sup>11</sup> On peut également remarquer ici l'aspect vaguement rétro des films (en particulier le premier), doté uniquement de téléphones à cadran circulaire et dont certaines voitures, comme celle qui emmène Néo vers Morpheus dans le premier acte, font penser à d'anciens modèles. La coupe du costume cravate de l'agent Smith le fait également vaguement ressembler à un personnage des années cinquante, tandis que Morpheus porte également typiquement des costumes à l'aspect très rétro. L'association aux années cinquante pointe une possible association avec le conformisme dont cette décennie est typique, Smith ressemblant à un *company man* tandis que Morpheus tend plus vers le gangster impeccablement vêtu. On a vu que l'association était déjà présente dans *Gattaca*, qui va beaucoup plus loin dans cette direction en mettant en scène des Citroën DS et autres anciens modèles de voitures (mais dont le son futuriste indique qu'elles sont électriques), tandis que les personnages accompagnent leurs costumes cravates de feutres typiques des années cinquante. L'association est très fréquente dans les films du cycle 'réalité virtuelle' de la deuxième moitié des années 1990, poussant Paul Meehan notamment à les qualifier comme appartenant à un sous-genre qu'il qualifie de « Tech-Noir » (*passim*). Comme le nom l'indique l'idée semble être aussi, notamment dans *Blade Runner* (le film qui lance vraiment la vague), *Gattaca*, ainsi que dans *Dark City* (1998), d'associer ces films au film noir des années quarante et cinquante, films éminemment urbains qui traitent typiquement de corruption des autorités et d'individus broyés par le « système »... et par une femme fatale. *Dark City* tend également à référencer le cinéma expressionniste allemand, ce qui est relativement logique puisque le film noir est lui-même influencé par ce genre et que noir, expressionnisme et SF sont déjà reliés par l'œuvre de Fritz Lang (mais aussi, comme le note Meehan, Godard et son *Alphaville* (1965), où le détective Lemmy Caution mène déjà une enquête rappelant l'univers de Raymond Chandler ; Jean-Luc Picard se glisse d'ailleurs dans la peau d'un détective chandlerien dans *Star Trek: First Contact* et son holodeck). Une dernière influence est celle du *steampunk*, qui introduit l'idée de la superposition esthétique du futur et du passé. Néanmoins dans *Gattaca* et *Matrix* ce rétrofuturisme a surtout pour effet de rappeler les années quarante (le fascisme européen) et cinquante (le conformisme américain).

de Néo, remarque à ce dernier, l'épais dossier résumant les frasques du *hacker* Néo sous les yeux :

Il semble que vous viviez deux vies. Dans la première vous êtes Thomas A. Anderson, programmeur pour une société informatique respectable. Vous avez un numéro de sécurité sociale, vous payez vos impôts, et vous aidez votre propriétaire à sortir ses poubelles. L'autre vie concerne les ordinateurs, où vous utilisez l'alias *hacker* Néo et où vous êtes coupables d'à peu près tous les crimes virtuels contre lesquels il existe une loi. Une de ces vies a de l'avenir. Pas l'autre.

Effectivement, Thomas Anderson va bientôt s'effacer pour céder la place à son reflet, au « Moi digital » de Néo comme le qualifie Morpheus, sa vraie personnalité ironiquement révélée par le monde digital. Comme le lui dit son patron, Metacortex est « une des plus grandes entreprises mondiales de son secteur, parce que chaque employé comprend qu'il fait partie d'un tout », le « système » qui étouffe l'individualité et contre lequel se rebellent Morpheus et Néo. En abandonnant son ancienne vie et en suivant le « terroriste » Morpheus, Néo (anagramme de « One », Morpheus qualifiant constamment le Messie Néo de « The One », tandis que ce dernier habite au 101) se rebelle contre le « système » collectiviste moderne et proclame son individualité. A la fin du film, Néo a donc la réplique classique qui était déjà celle de RoboCop et Lincoln, répondant à l'agent Smith qui persiste à l'appeler « M. Anderson » : « Je m'appelle Néo ». Néo tient donc autant d'une Alice qui découvre un monde alternatif où l'on peut enfin échapper au rigorisme victorien et moquer celui-ci, que d'un Charlot qui échappe à la machine et à l'automatisation et qui se retrouve (plus ou moins malgré lui) à la tête de la subversion humaine contre l'oppression machinique. Il devient enfin le Messie appelé à libérer la (post-)humanité, confirmant les paroles prophétiques de son client au début du premier film, alors que Néo lui remettait le mystérieux minidisque : « Alleluia ! Tu es mon sauveur, mec, mon Jésus-Christ attitré ».

La lutte de Néo est *in fine* comme on l'a vu une lutte pour acquérir une véritable identité. Le cheminement initiatique de Néo au cours des trois films, mais plus particulièrement du premier épisode, marque l'initiation du personnage à la réalité (aux réalités) du monde ainsi que la découverte de soi, le passage du frêle Thomas Anderson au surhomme Néo et sa rébellion contre le « système » symbolisant le passage à l'âge adulte. Le schéma est idéal pour parler au jeune public et permet de concilier cheminement personnel (devenir un adulte) et social (transformer le monde). C'était le même schéma qu'empruntait *Star Wars*, le jeune et innocent Luke Skywalker, simple fermier, étant bientôt entraîné dans une aventure

intergalactique, apprenant qu'il est lui aussi à sa façon l'Elu, celui qui doit renverser l'Empire et rétablir la Démocratie parmi les étoiles. Il est initié par Obi Wan-Kenobi (Morpheus) et Yoda (l'Oracle) et apprend petit à petit à mieux se connaître. Lorsque Luke part affronter Vador dans les marécages de son inconscient sur l'instruction de Yoda (*The Empire Strikes Back*, 1980), il découvre son propre visage se dissimulant sous le masque du cyborg, scène qui prend son sens lorsqu'on découvre à la fin du même épisode que Vader est le père de Luke. En tuant Vader et indirectement l'Empereur, Luke devient enfin un homme. Lorsque Néo tue enfin Smith en se jetant en lui et en ne faisant plus qu'un avec lui, avant de le tuer de l'intérieur, il devient également un homme (scène répétée à peu près à la fin de *Revolutions* lorsque Smith assimile Néo, avant que celui-ci ne ré-émerge et tue à nouveau Smith de l'intérieur).

Dans le même temps Luke a appris à utiliser la Force et est capable de bouger des objets à distance, comme Néo. Tous deux sont initiés à la Force par des figures paternelles qui rappellent les maîtres zen et d'arts martiaux du cinéma asiatique (en particulier Yoda), et devenant un Jedi, Luke passe au statut de samouraï équipé d'une épée futuriste. On a enfin vu en 2.3 que l'Empire, s'il symbolise aussi le Mal traditionnel à la *fantasy*, s'appuie aussi sur la technologie pour maintenir son oppression (Vador est un cyborg, les stormtroopers sont des clones, l'Etoile de la mort est une sorte de planète mécanique dont l'antithèse dans *Return of the Jedi* est la lune d'Endor, recouverte d'une forêt luxuriante et peuplée de 'gentils sauvages' qui vivent dans les arbres). C'est en essence le « monomythe » dont parle Joseph Campbell que les deux séries mettent en scène (30 et *passim*), et qui constitue la trame des contes de fées et mythes mondiaux (3). La quête du héros y symbolise tant la régénération individuelle et psychique que la régénération sociale et mythique, la représentation fictive mais cathartique du « rite de passage » individuel et collectif (23). C'est ce qui amène Campbell à rapprocher le rêve (individuel) et le mythe (collectif) (19) : « Le schisme de l'âme, le schisme du corps social, ne sera pas résout par un quelconque projet de retour aux bons vieux jours (l'archaïsme) ou par un programme garantissant de réaliser un futur idéal (le futurisme) » (16). Pour Campbell le seul espoir de régénération et de complétude n'est pas temporel (le passé ou l'avenir, l'Arcadie ou le futur utopique) mais imaginaire, le domaine de la représentation. C'est seulement grâce à l'imaginaire que l'individu et la collectivité peuvent symboliquement et psychiquement passer le cap, grandir, se renouveler et se régénérer, grâce aux mythes, contes de fées et, peut-être, à des films qui mettent à leur tour en scène le monomythe (on en verra un autre exemple avec *Avatar*).

Les deux séries ont donc en commun de mettre en regard développement et régénération individuels et collectifs et, comme on va le voir plus en détail dans la deuxième section, d'appeler aux religions, aux mythes et aux mystiques de différentes cultures pour véhiculer leurs contes. Les deux séries ont aussi en commun de mettre en abyme leur futurisme SF : *Star Wars* commence par l'avertissement que tout ce qui va nous être conté ne se déroule pas dans l'avenir mais dans un lointain passé, tandis que dans *Matrix*, si l'histoire s'avère être réellement située dans le futur, les événements ont également lieu dans le présent, même si celui-ci est illusoire. C'est une façon de plus qu'ont ces films de rapprocher leurs intrigues de contes certes modernes (la Machine) mais aussi éternels (l'affrontement au Père, le rite de passage). C'est aussi dans cette superposition, et cette façon si particulière qu'ont les deux séries de puiser dans les traditions nationales et mythologiques les plus diverses (peut-être grâce à Campbell lui-même, dont le livre, publié en 1949, est célèbre) que leurs grands succès et résonances auprès du public sont à rechercher<sup>12</sup>.

On touche alors à nouveau à l'aspect religieux, mythique et mythologique de la SF, déjà aperçu au deuxième chapitre, et on peut également penser ici au *2001* de Kubrick ('cité' par *Matrix* lors du gros plan sur un bébé en train d'être cultivé par les machines, qui rappelle le « star child » de *2001*), film qui cherche tant également à parler de l'humanité, son passé et son avenir en termes mythiques. Mais on touche aussi à une des distinctions entre les deux séries, qui a plus trait à l'histoire de la science-fiction : aux étoiles de *Star Wars* succèdent les égouts et l'intérieur de la Terre. A la vision très classique du voyage dans les étoiles de l'un, répond l'imaginaire post-apocalyptique de l'autre, typique de la *New Wave* et des cyberpunks, mais aussi cette « nouvelle frontière » que sont l'ordinateur, Internet et les mondes digitaux. De même, c'est surtout dans les *Matrix* que s'exprime un imaginaire de la contre-culture et une révolte contre un Système qui est à l'inverse très générique dans *Star Wars* (l'Empire). Enfin, l'utopie attenante aux *Matrix* ne consiste pas dans un retour au *status quo ante* et simplement à la démocratie (la restauration du Parlement), mais à une progression vers une nouvelle forme de démocratie, plus libertaire voire anarchique, ce que Zion surtout illustre. Si le premier *Matrix* avait vocation à représenter la dystopie voilée qu'est le monde zéro, *Reloaded* et *Revolutions* illustrent quant à eux l'utopie, ou l'hétérotopie, alternative ; comme chez More, il paraît effectivement plus logique de souligner dans un premier temps les maux du monde zéro avant de décrire l'alternative utopique au désordre du monde.

---

<sup>12</sup> On peut aussi déjà voir dans *Star Wars* un certain postmodernisme dans la mesure où ce dernier superpose tant de genres et inspirations différentes (la SF et le *space opera*, la *fantasy*, le film de samouraï, le Western).

## 2. L'hétérotopie utopique

*Revolutions* et en particulier *Reloaded* décrivent en effet la nature de l'alternative à la Matrice qu'est Zion, la cité de l'humanité libre. Au modèle cauchemardesque de la société contemporaine, les films proposent un contre-modèle où le désir et une liberté plus ou moins anarchique règnent enfin, et où l'humanité représentée par Mère s'oppose aux froides mathématiques et à la technologie oppressante de Père. Si nous nous concentrons ici sur le contre-modèle eutopique proposé par les *Matrix* (Zion, Mère), nous aborderons aussi les développements de la dystopie ou fausse utopie qu'est la Matrice fournis par *Reloaded* et *Revolutions*. On ne peut à nouveau vraiment comprendre l'eutopie que par contraste à la dystopie.

### a). La Nouvelle Jérusalem

Le premier film dessinait la métaphore filée d'une société américaine opprimée par un système (littéralement, métaphoriquement) inhumain, arpentée par les agents de l'Ordre et dans les interstices nocturnes et urbains (les ruelles, les night-clubs, etc., et littéralement lorsqu'ils rampent derrière les parois des murs, puis dans les égouts, pour échapper à la police) duquel se faufilent les 'rebelles' à l'ordre établi. Les deux suites poursuivent sur cette idée, mais plutôt que de se focaliser sur la Matrice, c'est-à-dire l'oppression déguisée qu'est le monde zéro, elles s'attardent plus sur Zion, l'alternative à l'ordre des machines. Malgré ses limitations matérielles Zion est, comme son nom l'indique, l'u-/eutopie de l'avenir. Dernier refuge d'une humanité pourchassée, Zion se doit aussi d'être la réponse et l'antithèse de la cité générique (jamais nommée, une cité américaine parmi d'autres) de la Matrice. A l'Ordre étouffant, au métro-boulot-dodo et au *cubicle* du monde zéro, Zion doit opposer un ordre plus libertaire et hédonique. L'idée passe principalement par trois grandes caractéristiques de l'ordre (ou du désordre) qui règne à Zion.

On voit premièrement, durant le premier acte de *Reloaded*, dans une des grottes qui composent aussi la cité, ce qui ressemble très fortement à une *rave*. Après un discours enflammé de Morpheus qui enjoint aux dizaines de milliers de gens présent de garder espoir, les musiciens se précipitent sur leurs percussions, et la foule déchaînée commence à danser follement dans la pénombre éclairée par les seules bougies. On comprend, à la remarque qu'adresse alors Niobe à Morpheus (« toi aussi autrefois tu dansais ») que la scène est habituelle et relève sans doute du rituel plus ou moins religieux (Morpheus tient autant de



l'orateur politique que religieux dans le discours qui précède). Exorcisant ses peurs, la foule s'abandonne au rythme endiablé des percussions, danse et saute en l'air. La caméra filme alors en panoramique les corps des individus anonymes au ralenti, tandis que la musique garde son tempo normal, faisant des gros plans sur les innombrables mains et pieds qui s'agitent frénétiquement (dans ce qui ressemblera bientôt à de la boue au sol), sur les corps athlétiques et plus ou moins dévêtus des hommes (beaucoup d'hommes torse-nu) et des femmes de toutes les ethnicités qui composent la foule (cf. images pp. 685-686). La foule y affirme son unité fondamentale, tandis que chaque individu y est libre d'exécuter les mouvements qu'il désire ; les gestes et les mouvements des corps se répondent mais ne sont pas pourtant pas aussi synchrones qu'ils le seraient dans un défilé militaire, ou les voix dans une chorale. Chacun se voit offrir un degré important de liberté au sein de la folie collective – c'est un concert où chacun danse au rythme de la même musique, est entouré de centaines ou de milliers d'autres personnes avec qui on a plus ou moins l'impression de 'communier', tout en se trouvant ainsi précisément plongé dans l'anonymat de la foule, plus libre de ses mouvements et incité à la folie passagère à laquelle invite chaque nouveau morceau de musique, la même idée qui sous-tend le carnaval.

La caméra cherche surtout à souligner la sensualité de l'ensemble, s'attardant sur Link et son épouse, Zee, qui dansent ensemble de façon très sensuelle et même érotique, tandis que le montage alterne avec des scènes de Néo et Trinity en train de faire l'amour, quelque part plus à l'écart, mais toujours accompagnés de la musique rythmique. L'adéquation est claire entre les danseurs entremêlés, Link et Zee et Néo et Trinity, tous s'abandonnant aux plaisirs sensuels et charnels du moment. Les derniers plans vont même plus loin dans la suggestion sexuelle, une femme y dévoilant plus que les autres ses formes et étant portée par les cuisses, tandis qu'on aperçoit des seins à travers les vêtements transparents. Plusieurs femmes dansent le dos collées contre le torse de l'homme qui se tient derrière. La transpiration est visible sur les corps, un homme secoue ses cheveux et projette au ralenti la transpiration autour de lui, etc. A l'agitation des corps de la foule répond celle de Trinity et Néo faisant l'amour, jusqu'à la jouissance de ce dernier, qui marque la fin d'une séquence qui place clairement Zion sous la tutelle des énergies dionysiaques.

Une orgie est donc assez explicitement suggérée par le film, la sexualité de la danse faisant écho à la scène, située dans le premier acte du premier épisode, du night-club plus ou moins SM où Néo rencontrait Trinity, et qu'on a étudié plus haut. Le SM est réservé à la Matrice (on

le retrouvera dans une nouvelle scène de night-club dans *Revolutions*, tandis que Trinity porte exclusivement sa combinaison de vinyl dans la Matrice), suggérant la violence et les rapports de pouvoir qui règnent dans le monde zéro. Zion à l'inverse est la capitale de l'amour libre, la cité où l'on se mélange à l'envie, où la musique est moins violente et moins technologique (pas de « métal » ici), où les vêtements sont plus colorés et naturels (pas de fibres synthétiques et/ou froides et intimidantes, connotant la rébellion, comme le vinyl, latex, spandex, PVC ou cuir), où la prise de plaisir (la drogue, les ordinateurs, le sexe sadomasochiste) n'est pas bridé et où les ethnies et les sexes se mélangent bien plus clairement. La femme portée par les cuisses s'avère l'être par une autre femme, suggérant aussi une homosexualité libérée, même si les films n'iront pas plus loin dans cette direction. Comme le disait un jeune personnage dans le premier épisode, qui avait créé la « femme à la robe rouge » qui détonait tellement de par sa sensualité dans une rue remplie de costumes cravates, « nier nos propres impulsions revient à nier la chose même qui fait de nous des êtres humains ». A la question traditionnelle du cinéma SF quant à savoir ce qui définit l'humanité, *Matrix* apporte donc sa réponse : un plaisir libéré. C'est ce que vient encore souligner la scène de *Reloaded* où la caméra s'engouffre entre les cuisses d'une belle blonde, son corps étant rendu par les chiffres verdâtres de la Matrice, montrant à l'emplacement de son vagin une explosion signifiant son orgasme, image que l'on peut rapprocher du « big bang » qui ouvre le générique de *Revolutions*. Le « Mérovingien » explique en voix-off que l'humanité est « hors de contrôle » [« out of control »], c'est-à-dire explicitement que le libre-arbitre est l'illusion sur laquelle repose la Matrice ; mais l'idée sous-jacente est aussi que les êtres humains sont des êtres « hors de contrôle » car motivés par leurs désirs et plaisirs, et que rien ne peut ou ne doit venir limiter ou canaliser l'hédonisme humain.

La deuxième grande caractéristique de Zion est aussi qu'elle est une véritable eutopie multiethnique et multiculturelle. On ne cesse d'y rencontrer des individus anonymes que la caméra fait mine de filmer accidentellement, ou des personnages plus importants (dotés d'un nom mentionnés verbalement ou dans le générique), issus de toutes les ethnies et cultures : les noirs sont très présents (Morpheus, Link, Zee, Lock, Niobe, de nombreux danseurs de la *rave*), notamment certains qui portent des dreadlocks comme c'est le cas de d'un des Conseillers. On peut repenser ici aux Dreads de *Surrogates* et plus généralement à la fréquence avec laquelle les Afro-Américains sont associés, comme on l'a vu (4.2, 5.3), avec une résistance salutaire face à une oppression capitaliste et machinique souvent associées aux 'blancs', les constructeurs du « système », ce que soulignent bien Lisa Nakamura et Claudia

Springer dans leurs essais respectifs sur les films (dans Gillis, 126-137 et 89-100). Les Indiens sont également très présents, notamment parmi la foule (certes multiethnique) qui accueille Néo à sa descente de l'ascenseur (on y aperçoit également un moine bouddhiste). Néo rencontre dans les limbes de la station de métro, au début de *Revolutions*, une famille de programmes arborant étrangement l'apparence d'Indiens, tandis que le père de famille parle à Néo autant d'amour que de karma. Ce ne sont en effet pas seulement les habitants de Zion mais les résistants et les personnages positifs en général, les membres de la « contre-culture », qui sont associés à la « multi-culture ». L'Oracle elle-même est une Afro-Américaine, tandis que Séraph est un Asiatique.

On retrouve plus généralement l'influence indienne et asiatique tout au long des trois films, la franchise étant en cela fidèle aux cyberpunks, qui eux-mêmes accordaient comme on l'a vu (3.3) une importance considérable à l'Asie en général et au Japon en particulier, l'autre grand pays dont l'économie et l'imaginaire sont voués au progrès technologiques et aux machines<sup>13</sup>. C'est ce que Morley & Robbins qualifient de « techno-orientalisme » (cité dans Cornea, 2007, 195), l'association de l'Asie, et du Japon en particulier, aux technologies de pointe et plus généralement à la SF. On a vu que *Blade Runner* arborait déjà les traces de cette influence japonaise, avec l'omniprésence de personnages asiatiques qui peuplent ses rues et ses bas-fonds, le chef japonais du début du film ou la geisha qui ne cesse de survoler la cité pour vanter les mérites des articles commerciaux les plus divers. On retrouvait la même influence dans *Johnny Mnemonic*, le parfait condensé cinématographique des tropes et thèmes cyberpunks<sup>14</sup>. L'influence asiatique dans les trois *Matrix* est flagrante dès les premières images des trois films, les lignes verdâtres verticales étant autant composées du code binaire que de symboles katakanas, l'un des alphabets japonais, qui défilent de façon verticale comme l'écriture asiatique traditionnelle. Lorsque Néo se rend chez l'Oracle, il y rencontre un jeune garçon occidental au crâne rasé, habillé de la tunique des moines bouddhistes et parlant comme eux, discourant comme le ferait un maître bouddhiste ou zen.

---

<sup>13</sup> L'évolution comparée des cinémas SF américains et japonais est par ailleurs particulièrement intéressante à effectuer tant les deux sont parallèles depuis les années cinquante au cinéma. Le cinéma japonais SF contemporain, dominé par l'animation, s'est d'ailleurs fait dans une très large mesure l'écho du cyberpunk américain. Il n'est pas accidentel que les deux cultures peut-être les plus tournées vers l'idéal technologique/-iste soient également les principales productrices de SF au monde, et il est étrange de les voir ainsi relier par la technologie via l'arme atomique. On a vu enfin au chapitre 4 l'influence que pouvait avoir l'animisme traditionnel japonais dans la popularité dans l'archipel des créatures artificielles, notamment des petits robots mignons, les « kawai ». Le cyberpunk et *Matrix* constituent à ce titre la rencontre logique (si ce n'est tardive) des deux principales cultures SF mondiales.

<sup>14</sup> La présence de Keanu Reeves dans le rôle titre achève de faire de ce film comme un premier jet de *Matrix*, une première tentative de représenter à l'écran l'imaginaire cyberpunk.

Dans le premier film, Néo apprend le ju-jitsu, puis, comme le montre l'écran sur lequel défilent les différentes formes de combat en train d'être téléchargées dans l'esprit de Néo, le kempo, le tae-kwon-do, puis le kung-fu (« I know kung-fu »). Morpheus l'entraîne alors dans un dojo, où tous deux sont vêtus des kimonos traditionnels (Morpheus est bien le mentor et maître de Néo). L'écho de la scène dans *Reloaded* est celle qui voit Néo affronter l'asiatique Seraph dans un nouveau dojo tandis que retentissent à nouveau les percussions asiatiques traditionnellement associées aux scènes d'arts martiaux dans le cinéma chinois. Au niveau plus formel, les scènes d'action, de combats à mains nues, de fusillades chorégraphiées et même de combats à l'épée et/ou au sabre (la scène du combat dans le château du Mérovingien) sont clairement inspirées du cinéma chinois cantonais, plus particulièrement du *wu xia pan* (le film de sabre) et des polars hongkongais des années quatre-vingt et quatre-vingt dix. Un des principaux réalisateurs et chorégraphes du cinéma hongkongais, Yuen Wu Ping, est d'ailleurs le chorégraphe de ces scènes (Gillis, 30, 58 ; Williams, dans Haber, 122-135)<sup>15</sup>. L'idée de filmer des fusillades comme des ballets et de mettre en scène des bonds impossibles provient directement du cinéma cantonais, les films de John Woo en particulier<sup>16</sup>.

Au-delà de l'hommage, les *Matrix* arborent une fascination complète pour les cultures et les spiritualités asiatiques. Le premier épisode nous montrait les muscles du corps de Néo être réadaptés au monde réel via un équipement faisant beaucoup penser à l'acupuncture, parallèle confirmé par Geoff Darrow, le *conceptual designer* des films (dans Lamm, 256-265)<sup>17</sup>. Si l'association de la vision du monde comme une illusion aux philosophies platoniciennes et gnostiques est inévitable, les films soulignent surtout leur parenté avec les visions hindouistes, bouddhistes et taoïstes. Si Néo peut être rapproché du Christ (il meurt et ressuscite à la fin du premier épisode), il doit surtout être comparé à Bouddha, puisque comme lui il accède progressivement à la véritable conscience et s'éveille enfin à la réalité (le « wake up » du premier film doit donc aussi être lu comme un appel à l'éveil spirituel, Néo devenant « l'Eveillé », traduction du terme sanskrit Bouddha). Comme le dit Néo dans le monologue d'origine, « pour être libre, vraiment libre, vous ne pouvez pas changer votre cage. Vous devez vous changer vous-mêmes » (*shooting script*, dans Lamm, 393). Morpheus apprend à

---

<sup>15</sup> De nombreux réalisateurs, acteurs et techniciens hongkongais partent travailler à Hollywood dans le sillage de la rétrocession de 1997. Yuen Wu Ping travaillera grâce à *Matrix* sur *Crouching Tiger, Hidden Dragon* l'année suivante, qui fait découvrir au public occidental le *wu xia pan*.

<sup>16</sup> Celui-ci sort son *Face/Off* en 1997, offrant au public américain son premier grand contact avec ce type si particulier et expressionniste de cinéma d'action.

<sup>17</sup> « Ils avaient discuté de ce plan [l'Infirmier] et voulaient qu'il soit plein d'acupuncture, et de médecine homéopathique, [...] » (258).

Néo dans le premier épisode que la résistance a été créée par un homme qui fut le premier à développer des pouvoirs. « Après sa mort, l'Oracle fit la prophétie de son retour », qui marquerait la fin du monde de la Matrice et la libération de l'humanité. Un tel retour associé au millénium fait penser au Christ, et Néo meurt et ressuscite effectivement à la fin du premier film. Pourtant Morpheus sous-entend clairement que Néo est la réincarnation du premier Messie. Peu de temps après cette révélation les deux hommes rendent visite à l'Oracle, qui doit déterminer si Néo est bien l'Elu. Néo rencontre dans son salon un groupe d'enfants, dont celui au crâne rasé et portant une tunique bouddhiste qui tord des cuillères par la pensée. Un personnage informe Néo que les enfants sont « les autres potentiels », c'est-à-dire les autres possibles réincarnations du premier Messie. On est ici dans l'imaginaire bouddhiste et les réincarnations successives du fondateur en la personne du Dalaï Lama.

Au personnage qui parle à Néo de karma, *Revolutions* ajoute une musique intitulée *Navras*, référence à l'expérience émotionnelle et sensorielle théorisée dans l'hindouisme. La musique reprend les paroles d'une Upanishad, le chœur proclamant en sankrit : « De l'ignorance mène moi à la vérité/De l'obscurité mène moi la lumière/De la mort mène moi à l'immortalité<sup>18</sup> ». Dans leur esthétique visuelle et sonore même les *Matrix* témoignent donc de l'hybridation et de l'Orientalisme les plus complets. Parmi les scènes les plus emblématiques du syncrétisme des films et de l'influence asiatique on peut citer ici Morpheus qui, au terme de la course-poursuite sur la voie rapide de *Reloaded*, dégaine dans le même temps un pistolet-mitrailleur et un katana, qu'il tient dans chaque main et qu'il va utiliser à tour de rôle, son long manteau de cuir noir ressemblant alors à une cape flottant au vent.

Une autre scène de combat est elle située dans un château/palais à l'euro-paléenne (où habitent l'aristocrate français, le « Mérovingien », et son épouse, « Perséphone », interprétés respectivement par des comédiens français et italiens, donc issus du monde 'classique'). Néo y affronte ses ennemis, dont plusieurs Asiatiques, avec des armes de point occidentales (épées, boucliers, lances, tridents), au milieu d'un décor Renaissance (double escalier et piliers en marbre) et de statues classiques représentant les héros et dieux gréco-romains (tandis qu'œuvre le « super-héros » et dieu moderne, Néo). La scène de combat adopte pourtant le style typique du *wu xia pan*, tandis que tous les personnages sont habillés de façon très moderne (costumes, pantalon en vinyl, veste en cuir, etc.) et arborent les inévitables lunettes de soleil. La scène est caractéristique du syncrétisme thématique et formel des

---

<sup>18</sup> DVD *Matrix Revolutions*, featurette *Revolutionary Composition*. Le chœur, chantant des paroles en latin, anglais ou ici sanskrit, est souvent utilisé en SF pour renforcer le sublime ou le merveilleux de certaines scènes.

*Matrix*, où la culture classique élitiste (les statues et tableaux de la scène, et plus généralement les références mythologiques et philosophiques, Platon, Kierkegaard, Baudrillard, etc.) rencontre et fusionne avec une culture populaire mondialisée. La pratique était déjà caractéristique des cyberpunks et Gibson en particulier, non seulement dans leur mariage « high tech and low life » (cf. 3.3) mais aussi dans un désir très postmoderniste de brouiller les anciennes frontières et distinctions hiérarchiques. On a vu le phénomène se reproduire plusieurs fois déjà au cours de l'étude du corpus, fascination et apologie structurelle et structurante du cinéma hollywoodien depuis les années quatre-vingt pour une culture populaire joyeuse, décomplexée et ici syncrétique.

Plus généralement, c'est la mixité et le syncrétisme ethnique, culturel et religieux qui sont mis en avant par *Reloaded*. Le grand conseil qui règne sur Zion est composé de douze personnes (possible référence biblique), dont sept noirs, un asiatique, le reste étant 'blanc', même si la distinction n'est pas toujours facile à établir comme on va le voir. Le même plan large qui nous les montre met aussi en scène les sept femmes et cinq hommes le composant, tandis que c'est une femme qui siège à peu près en son milieu (personne n'est installé au centre exact de la table semi-circulaire et du champ, afin de traduire l'idée qu'il n'y a pas de leader unique à Zion) et qui semble être la porte-parole du Conseil. Plusieurs personnages portent des dreadlocks, dont Link, tandis que l'un des conseillers arbore une coupe afro (personnage, le conseiller West, interprété par le philosophe Cornell West, spécialiste des religions et qui a beaucoup écrit sur le « racial reasoning » américain, comme le souligne Nakamura, dans Gillis, 131).

C'est justement dans le syncrétisme et la difficulté à catégoriser un certain nombre de personnages que réside une des spécificités des trois films, qui aiment à mettre en scène des individus plus ou moins métis dont la classification est difficile. C'est le cas de Keanu Reeves lui-même, clairement occidental mais aux yeux légèrement bridés qui le connotent comme déjà partiellement asiatique, ce qu'il est effectivement en partie (Leòn & Nakashima)<sup>19</sup>. Tank, l'opérateur dans le premier film, est interprété par Marcus Chong, un métis afro-américain/chinois, ce qui se manifeste à nouveau à ses yeux partiellement bridés<sup>20</sup>. Le capitaine Mifune, malgré un nom qui l'associe au Japon (et le comédien ressemble beaucoup à Toshiro Mifune, célèbre pour ses rôles de samouraïs), est pourtant interprété par un acteur

---

<sup>19</sup> On voit Reeves parler chinois dans *The Day The Earth Stood Still*, tandis qu'il interprète justement Bouddha dans *Little Buddha* (1993).

<sup>20</sup> <<http://www.imdb.com/name/nm0159059/>>, dernier accès le 10/08/2011.

néo-zélandais d'origine samoane<sup>21</sup>. Le contrôleur qui accueille l'équipe à Zion au début de *Reloaded* est lui aussi manifestement métis, australien aux origines partiellement afro-américaine (les films ont été tournés à Sidney)<sup>22</sup>. On a donc beaucoup de mal à situer avec exactitude certains personnages, tandis que Zion véhicule l'impression, à l'image de sa *rave* orgiaque, d'un joyeux mélange harmonieux des ethnies et des cultures.

Les religions semblent aussi harmonieusement mêlées, troisième et dernière caractéristique eutopique importante qu'on a déjà entre-aperçue. Lorsqu'il entre dans la grotte où doit avoir lieu la *rave*, le jeune « kid » retire ses chaussures, la caméra faisant un panoramique sur les innombrables autres chaussures déposées à l'entrée (on a vu que les danseurs étaient pieds nus), assimilant la grotte à une mosquée. La fin du panoramique nous montre l'entrée monumentale et sculptée dans la roche de la grotte, qui fait penser à celle d'une mosquée et connote plus généralement un exotisme non-occidental. Le plan suivant nous montre le jeune homme dépassant en courant des femmes vêtues de sahris et de plats circulaires remplis de victuailles, connotant ici l'hindouisme. On a vu également l'apparition occasionnelle de moines tibétains, tandis que Néo et Morpheus ont affaire à une « Oracle », que Morpheus lui-même porte le nom d'une divinité grecque et que le nom de Trinity, et celui du vaisseau des héros, le Nebuchadnezzar, font respectivement référence au Nouveau et à l'Ancien Testament. Plus généralement les habitants de Zion, mais aussi les programmes de la Matrice, empruntent leur nom à de nombreuses cultures et religions du monde : Kali, Persephone, Seraph, Ajax, Niobe, Cain, etc. On a vu que certains noms pointaient une signification précise (e.g., Morpheus et les rêves), tandis que les autres semblent surtout avoir pour but de signifier une communauté humaine qui, massacrée par un ennemi technologique commun, s'est enfin rassemblée en un tout syncrétique eutopique.

Les noms des vaisseaux (certains donnés dans les films, les autres dans les court-métrages animés) participent de la même idée : le Logos, le Brahma, le Gnosis, l'Icharus, le Prometheus, le Novalis, le Shiva, même l'Avatar<sup>23</sup>. La stratégie est commode pour que les auteurs puissent citer pêle-mêle religions, mythologies et philosophies, et contribue encore à donner cette impression eutopique d'une (post-)humanité qui a littéralement fusionné avec la

---

<sup>21</sup> <<http://www.pacificstarmap.com/who-we-are/nathaniel-lees>>, dernier accès le 10/08/2011.

<sup>22</sup> <<http://www.imdb.com/name/nm1369377/>>, dernier accès le 10/08/2011.

<sup>23</sup> On a déjà eu l'occasion de voir que les noms donnés aux vaisseaux spatiaux étaient au moins aussi importants que ceux donnés aux personnages dans les films SF, et des vaisseaux comme le Millennium Falcon de *Star Wars*, l'Auriga et le Betty d'*Alien Resurrection* et ici le Nebuchadnezzar sont presque des personnages à part entière – même des machines inanimées peuvent jouer un rôle important dans ces films.

machine mais aussi avec elle-même, tout en maintenant au moins nominativement les anciennes traditions et les termes et rituels correspondants. L'idée est aussi que la (post-)humanité a beau être hédoniste, elle n'en est pas moins attirée par la spiritualité, comme l'indiquaient déjà dans le premier épisode les références à la drogue et à la mescaline, façon d'allier prise de plaisir, spiritualité et mysticisme.

Un plan emblématique est celui dans *Reloaded* où la caméra fait un panoramique sur l'étal d'un marchand. Elle montre pêle-mêle plusieurs représentations très kitsch (la Cène dans une boule de neige) du Christ, des statues en plastique de Bouddha et Shiva, des bougies en train de se consumer renforçant l'idée de spiritualité. On aperçoit parmi elles tout un assortiment d'objets d'occasion, dont une Barbie, un petit ballon de foot, et plusieurs mini-console de jeu bon marché, tandis que retentit une petite musique de boîte à jouet qui renforce l'atmosphère de marché aux puces (Néo marche dans une rue bondée, apparemment quelque part en Asie). On est à la fois ici dans le mélange des cultures et des religions et dans le mélange total entre culture traditionnelle et populaire, entre spiritualité et consumérisme. L'idée générale est que la culture populaire procède justement d'un tel syncrétisme et de telles réappropriations des objets et des concepts les plus hétérogènes. Malgré le ridicule et le toc de ces objets ils signifient bien quelque chose désormais de par leur réinvestissement par la culture et l'imaginaire populaire, la « rue » des cyberpunks, réinvestissement populaire dont *Matrix* est l'emblème. Zion symbolise un syncrétisme peut-être postmoderne mais surtout immanent à la culture populaire et qui continue à travers le consumérisme contemporain.

Nakamura a enfin des remarques intéressantes sur la représentation de l'autre racial dans la franchise. Si les noirs notamment sont clairement héroïsés par les films, comme c'est systématiquement le cas dans le corpus, il n'est pas moins vrai qu'ils font l'objet de certains stéréotypes classiques. Elle cite ainsi la critique de *Reloaded* par Roger Ebert, qui remarque qu'il

est devenu commun pour les films de science-fiction épique [« science fiction epics »] d'inclure un ou deux acteurs afro-américains [...] parce que pour les adolescents blancs qui sont le public cible de ces films, les Afro-Américains personnifient une attitude cool, un certain cachet, de l'authenticité. Morpheus est le centre de pouvoir du film, et le rôle de Néo est principalement d'étudier son enseignement et absorber son « mojo » (128)

On retrouve de même la caractérisation, structurelle dans le corpus, des Afro-Américains comme plus religieux, la voix du bon sens et de la rébellion contre l'oppression imposée par les Euro-Américains (l'Agent Smith), souvent de la spiritualité. Morpheus rappelle beaucoup le Prophète de *Surrogates*, et



Zion peut être comparée à la « réserve » de ce même film. On verra une distinction du même ordre être tracée dans *Avatar*. Dieu lui-même est représenté par la série, et bien sûr il est blanc.

## b). Le complexe de Dieu (2)

Zion et l'utopie du désir libre s'inscrivent en faux du modèle de la Matrice, son ordre bien rangé et ses vertus cardinales que sont « le travail » (on ne verra personne travailler dans Zion, même pas au niveau des machines), « l'église » et « le fisc ». En ce qui concerne l'église, on voit à quel point le christianisme, tout en étant présent, est emmené vers le terrain de la spiritualité plutôt que celui de la théologie, tandis que les religions/philosophies asiatiques sont celles qui ont vraiment la haute main. Une scène importante ici est celle de la rencontre entre Néo et le 'Créateur', l'Architecte, l'auteur de la Matrice. Celui-ci est un homme blanc relativement âgé (la soixantaine), à la moustache et à la barbe blanche comme on s'imagine traditionnellement Dieu dans la tradition judéo-chrétienne. Il est tranquillement assis dans une pièce d'un blanc immaculé, comme s'il était assis au milieu d'un nuage, et porte, comme les « agents » et le patron de Thomas Anderson, un costume cravate, même si le sien est blanc. A la satire du Dieu chrétien, l'Architecte (le Grand Programmeur) ajoute, comme on l'a vu en 4.3 lorsque nous parlions des IAs, la satire de l'hyper-rationalisme cartésien. Le regard froid et méprisant, littéralement distant de Néo comme le plan large des deux hommes à chaque extrémité du cadre le souligne, habillé de blanc quand Néo est tout en noir (Zion qui rencontre la Matrice), l'Architecte aime à jargonner sans cesse et affectionne les adverbes (« concordantly », « assiduously », « inexorably », « undoubtedly », « precisely », « thus »). Il parle de la Matrice comme d'une « harmonie d'une précision mathématique », utilise volontiers le terme « ergo » (pour connoter le cogito cartésien), évoque sans cesse les « équations » et la « programmation » de la Matrice.

L'Architecte est Dieu le Père et Descartes tout à la fois<sup>24</sup>, la satire (comme Descartes/Deckard pouvait déjà l'être, ainsi que les IAs) de l'idéal rationaliste occidental et de l'humanisme tel qu'il peut être représenté par les tenants du posthumanisme. On a vu que Descartes est associé au dualisme corps/esprit, déclarant de façon inhumaine la primauté du second sur le premier quitte à faire des animaux des « machines », idée amplifiée et satirisée par les IAs. Une scène comme celle de la *rave* est aussi là pour rappeler que le corps est aussi important que l'esprit. C'est peut-être l'esprit qui est avant tout asservi et trompé par les machines, mais le corps lui

---

<sup>24</sup> Même si certains commentateurs veulent y voir Freud. L'Architecte/Dieu personnifie le Surmoi de Néo et de la société, l'incarnation même de l'Autorité, ainsi que le pouvoir patriarcal, d'où le rapprochement possible.

aussi subit le coup de leur oppression, servant de source énergétique aux machines. Si celles-ci pouvaient se passer de l'esprit humain pour n'utiliser que les corps elles le feraient, se dispensant d'une illusion sociale comme l'est la Matrice. Cependant, comme le dit Morpheus à Néo dans le premier épisode, « le corps ne peut vivre sans l'esprit ». Morpheus remarquait également avec gravité que les muscles du corps de Néo n'avaient jamais servis auparavant, et les corps des habitants de Zion, ainsi que leur danse aussi religieuse qu'athlétique, montrent qu'ils prennent soin de celui-ci, la spiritualité de la danse se mêlant au plaisir sensuel, éminemment physique, qui l'accompagne. La drogue (la mescaline, le minidisque du premier film) est donc à nouveau utile pour signifier autant le décollage du corps que celui de l'esprit, plaisir physiologique et mental tout à la fois.

L'Architecte se révèle aussi être l'esclave de l'utopisme traditionnel, c'est-à-dire un idéal de perfection assimilé ici un mode de pensée mathématique et machinique totalement inadéquat pour penser le monde et l'humain : « la première matrice que j'ai créée était bien sûr parfaite, une œuvre d'art, aucun défaut, sublime, un triomphe qui n'a eu d'égal que son échec monumental ». Ici l'Architecte fait écho aux paroles de l'Agent Smith dans le premier épisode, qui faisait la révélation suivante à Morpheus :

Saviez-vous que la première Matrice avait été conçue pour être un monde humain parfait ? Où personne ne souffrirait. Où tout le monde serait heureux. Ce fut un désastre. Personne ne voulut accepter le programme. Des récoltes entières furent perdues. Certains pensent que nous manquions du langage informatique adéquat pour représenter votre monde parfait. Mais à mon avis, en tant qu'espèce l'être humain définit sa réalité à travers la souffrance et la misère. Le monde parfait est un rêve dont votre *cerebrum* primitif tenta toujours de se défaire. C'est pourquoi la Matrice fut repensée pour ressembler à cela [regardant par la fenêtre le *downtown* de la cité] : le pic de votre civilisation.

C'est ce que confirme le Créateur lui-même : « L'inévitabilité de son échec m'est apparente aujourd'hui du fait de l'imperfection inhérente aux êtres humains. Donc je l'ai repensée, en me basant sur votre histoire, pour mieux refléter les aléas et les aspects grotesques de votre nature ». On a vu en 4.1 la reine Borg de *Star Trek: First Contact* faire déjà un discours similaire, se moquant des imperfections et des faiblesses biologiques humaines et faisant l'apologie de la perfection machinique et, aurait-elle pu ajouter pour emboîter le pas à l'Architecte, mathématique. Les IAs étudiées en 4.3, la Viki d'*I, Robot* et l'Ariia de *Eagle Eye*, faisaient aussi en substance la même remarque, même si elles désiraient protéger l'humanité d'elle-même.

C'est pourtant aussi en substance ce que dit l'Architecte, proposant aux humains le modèle de société qui leur convient le mieux, celui le plus à même de correspondre à leurs imperfections et de les satisfaire. Comme Viki et Ariia, mais aussi l'Auto de *Wall-e*, l'Architecte propose aux humains un modèle de société que la machine conçoit comme s'approchant le plus de l'idéal de « poursuite du bonheur » humain [le « pursuit of happiness » de la Déclaration d'Indépendance, la programmation essentielle d'Ariia comme on l'a vu]. Lorsque le Dieu technologique mentionne les « aléas et aspects grotesques » de la nature humaine, apparaît sur le mur d'écrans de contrôle qui encercle la pièce (la salle de contrôle d'où Dieu observe le monde) quelques-unes des images qui selon les auteurs illustrent ces « aléas » : des images d'archive entre-aperçues montrant Hitler, Staline, Mussolini, Hirohito, Roosevelt, Kennedy, une explosion atomique, le plan de milliers de crânes entassés les uns sur les autres et qui est devenu iconique des exactions des Khmers rouges, un Africain mourant de faim, un Asiatique défiguré (un Vietnamien ?), puis Ariel Sharon, les deux présidents Bush, Kim Jong Il, Saddam Hussein, Ben Laden. Comme dans les films cités plus haut les machines soulignent donc les erreurs humaines (on a vu qu'Ariia notamment n'acceptait pas les entorses démocratiques commises par le Président) et décident en substance de gouverner à sa place. Dans *Wall-e*, le vaisseau-monde qu'est l'Axiome (nom qui ne déplairait pas à l'Architecte) vaut bien mieux aux yeux d'Auto que le cauchemar post-apocalyptique que la Terre est devenue par la faute des humains. Heureusement pour Néo et le spectateur, Zion et les rebelles sont là pour montrer une possible alternative aux crimes et aux guerres humains et à l'ordre étouffant des machines, démontrant au *Deus Ex Machina* que les humains sont capables de changer. C'était la même possibilité qui était suggérée à la fin de *The Day The Earth Stood Still*, les extraterrestres renonçant à leur projet de destruction de la planète pour laisser une deuxième chance à l'humanité (on a vu que Klaatu y était à nouveau interprété par Keanu Reeves)<sup>25</sup>.

On est alors une fois de plus confronté à la définition même que l'on peut donner de l'eutopie. Les *Matrix* associent, comme les contre-utopies technologiques étudiées en 5.3 et 6.2, la perfection eutopiste à un idéal machinique et mathématique inhumain et déshumanisant,

---

<sup>25</sup> On peut également mentionner ici *The Fifth Element* (1997), où la créature artificielle, innocente et candide, tape le mot « war » sur un clavier et contemple de plus en plus horrifiée des images d'archives de défilés et discours fascistes, de guerres, des camps d'extermination, etc., avant l'apogée que constitue la photo d'une explosion thermonucléaire. Comme Klaatu, elle finit par décider que l'humanité mérite tout de même une deuxième chance et la sauve de la destruction. L'extraterrestre et la créature artificielle restent des figures importantes dans la mesure où elles permettent la distanciation cognitive et cet autre regard jeté sur la société humaine (ils sont d'ailleurs souvent représentés découvrant la nature humaine sur un écran de télévision).

créant un « système » hyper-rationnel, inhibiteur et abrutissant, « la précision pure et horrible » dont parle Morpheus à leur propos dans le premier épisode. Cependant les films proposent aussi une autre acception de la contre-utopie, c'est-à-dire ici une alternative utopique à la première acception de l'utopie. L'utopie mathématique que vante l'Architecte est à jeter aux oubliettes, disent les films, s'inscrivant ainsi dans le courant de pensée posthumaniste ; mais on peut toujours cependant imaginer et représenter un modèle social idéal sinon parfait, en l'occurrence une société multiculturelle et multiethnique, qui ne soit pas dirigée par un seul individu et qui accorde une importance égale aux ethnies et aux deux sexes. Une telle eutopie laisse libre cours aux désirs physiques et à la liberté individuelle tout en évitant le matérialisme de la société de consommation au profit d'une spiritualité syncrétique et sans doute athée. Si la perfection telle qu'elle est définie dans les mathématiques et les sciences est à rejeter et ne peut que nous asservir aux machines ou même nous transformer en elles, une perfection alternative, littéralement populaire, syncrétique, hédoniste et spirituelle, est possible<sup>26</sup>.

### c). Le Complexe de Mère (1)

L'Architecte a une autre remarque importante. Continuant d'expliquer à Néo l'échec de ses tentatives utopiques successives, il explique avec toute la morgue qui est la sienne qu'il a fallu « un esprit moindre, ou peut-être moins limité par les paramètres de la perfection. Un programme intuitif [prononçant ce dernier mot avec dédain], créé à l'origine pour étudier certains aspects de la psyché humaine. Si je suis le père de la Matrice, alors elle est sans nul doute sa mère ». Néo devine alors de qui il s'agit : l'Oracle. A l'oppression du système mis en place par un Dieu le père aliéné de l'humanité de par son culte de la perfection mathématique, répond donc la bonté de la Mère, qui on l'a vu est l'alliée des résistants et rêve d'une paix et d'une harmonie entre humains et machines. Au fantasme de perfection du Père répond la sagesse d'imperfection de la Mère, qui est tout l'inverse de celui-ci : plaisantant, fumant, préparant des cookies dans sa cuisine lorsque Néo lui rend visite dans le premier épisode, Mère ne se prend pas autant au sérieux et fait surtout montre de plus de générosité et

---

<sup>26</sup> La référence de Smith aux « récoltes » perdues du fait de la rébellion des humains contre l'oppression utopique réfère sans doute aux êtres humains du futur qui sont « cultivés » et « récoltés » par les machines, comme on en a l'illustration dans le premier épisode. Néanmoins la possibilité existe que cette remarque fasse référence à un monde d'essence rurale, une utopie arcadienne comme on en a déjà aperçues. L'utopie arcadienne serait alors également rejetée par les *Matrix*, ce qui de toute façon fait peu de doute lorsqu'on songe à Zion et au degré d'engagement des films avec l'environnement urbain et le sublime technologique, comme on va le voir plus bas. *Matrix* est aussi cyberpunk dans la mesure où son imaginaire ne réserve que très peu de place à l'Arcadie.

d'altruisme. Aux mathématiques de Père, la psychologie de Mère, ce qui rappelle l'avantage que donnent structurellement les films du corpus aux sciences « humaines » face aux sciences « inhumaines » que sont plus facilement les sciences dures.

Plus généralement le corpus donne la préférence aux sciences abstraites et/ou désintéressées qui s'intéressent plus à la compréhension et au respect de l'univers, de la nature et de l'individu (la psychologue Carter de *Virtuosity*, les paléontologues de *Jurassic Park*, les biologistes et anthropologues de *The Day The Earth Stood Still* et *Avatar*) qu'à la maîtrise et au dominion sur les natures planétaires et humaines par les agents de la technoscience. On voit cependant ici que le mathématicien peut faire l'objet de représentations divergentes : être cartésien froid et inhumainement détaché du monde ici, il est l'opposé des mathématiciens que sont le professeur Barnhardt de *The Day* ou du professeur Malcolm de *Jurassic Park*. Atrociement détaché dans un cas et privilégiant les équations aux êtres humains, obnubilé par une perfection qui n'est souhaitable qu'en mathématiques et en géométrie (le caractère symétrique et rectiligne de l'architecture totalitaire et de la cité technologique de *The Island*), il est dans l'autre cas le savant qui n'a que faire de dominion et s'occupe plutôt de contemplation et de la *théôria*, un parangon de désintéressement et donc de sagesse. La balance penche peut-être du mauvais côté dans *Matrix* du fait du caractère chiffré et binaire de la Matrice, qui rappelle le mysticisme pythagoricien (« tout est nombre ») et une représentation littéralement binaire et chiffrée (le chiffre mathématique, le chiffre d'affaires) de la réalité. Mais l'idée est surtout d'associer les machines aux mathématiques, aux sciences dures et aux hommes (blancs) dans ce tout qu'est le « système », la Matrice.

Au-delà de l'opposition entre humains et machines et entre machines elles-mêmes, les films mettent donc aussi en scène un idéal de mixité et d'équité sociale, où la tyrannie du Père céderait la place à la démocratie de la Mère. Où Père est non seulement un homme mais est aussi blanc (doublement blanc du fait de son costume, satire des connotations normalement positives de cette couleur divine et angélique, Néo étant en noir comme d'habitude), quand Mère est une femme, qui plus est noire. Père symbolise la triple oppression (les hommes, les blancs, le christianisme traditionnel) dénoncée par le posthumanisme, quand Mère est son inverse exact. On peut ainsi entendre Néo crier sur l'un des écrans de contrôle de Dieu, « You can't make me do anything, you old white prick! », tout en lui faisant un doigt d'honneur.

L'Architecte que rencontre Néo est sans doute la matérialisation digitale de l'IA qu'il rencontrera dans le dernier acte de *Revolutions* et que le générique de fin appelle « Deus Ex

Machina » ; l'IA choisit donc ironiquement la représentation occidentale traditionnelle de Dieu le Père et du scientifique atteint par le « complexe de Dieu » pour apparaître à Néo, comme si ces images et valeurs correspondaient parfaitement à l'esprit d'une machine. De même la salle de contrôle dans laquelle Néo le rencontre est située dans un gratte-ciel, continuant l'association du premier film entre les tours et le pouvoir masculin (le symbole phallique traditionnel, la même envie de « pousser toujours plus loin » et plus haut que dans *Gattaca*, la Babylone (post-)moderne que dénonce *Metropolis*), la plongée zénithale dans les profondeurs de Zion étant l'écho antithétique du plan en plongée de la tour Metacortex dans le premier film. L'Oracle à l'inverse habite un immeuble décrépît aux murs recouverts de tags. Plutôt que d'observer l'humanité sur ses écrans de contrôle tel un voyeur goûtant son omnipotence et songeant sans cesse à sa majestueuse supériorité, elle prépare benoîtement des cookies pour les enfants que l'on a aperçus dans son salon, et se révélera prête à se sacrifier pour eux. Au Père les mathématiques, les machines, les caméras de surveillance, le mythe de la perfection, à la Mère les humains et le bonheur de vivre.

Certains lieux communs survivent ici, de même que dans *Avatar*, où Mère est associée à des valeurs traditionnellement féminines. Elle est le plus souvent dans sa cuisine en train de préparer à manger, elle s'occupe des enfants, ou part donner à manger aux pigeons. Elle rappelle beaucoup la grand-tante de Spooner dans *I, Robot*, en plus sage encore et philosophe, la matriarche noire qui est un véritable puits de sagesse. Comme Morpheus, elle continue la caractérisation des Afro-Américains comme étant plus pragmatiques et lucides que les Euro-Américains, tout en continuant à caractériser les femmes comme plus psychologues et intuitives, plus à même de comprendre les individus et leurs désirs intimes que Père et ses chères mathématiques.

On a vu que l'étrange religion syncrétique des habitants de Zion n'est jamais développée, mais la foi de l'Oracle et le caractère messianique de Néo semblent confusément correspondre à ces croyances. Tous ne croient certes pas en Néo dans Zion, comme le scepticisme de Lock le montre. Néanmoins on a pu voir, notamment par le biais du discours de Morpheus, à quel point la croyance de ce dernier était répandue, associant même peut-être la *rave* à cette foi et à Néo (peut-être que tous les habitants de Zion ne pratiquent pas les bacchanales ?). Si tout n'est donc pas clair, la trilogie avance clairement sa spiritualité ainsi que sa religion syncrétique et féminine face au rationalisme phallocrate des machines (et l'androgynie relative de Keanu Reeves ne symbolise-t-elle pas là encore le rapprochement des deux sexes,

de même que son union avec Trinity ?<sup>27</sup>). Quant au christianisme, l'aspect masculin et dominateur en est rejeté, l'aspect féminin (l'Oracle/Mère, Trinity) en étant seul validé, les autres personnages masculins positifs (Morpheus) étant associés à d'autres religions ou mythologies. On peut aussi se rappeler ici de Cypher, le Judas du premier épisode, dans les lunettes duquel on apercevait d'inquiétantes lueurs rouges peu avant la trahison et le meurtre de ses camarades, et dont le nom semble tant le rapprocher de Lu-Cypher<sup>28</sup>.

On peut enfin songer ici au discours du « Mérovingien » dans *Reloaded*, autre figure masculine représentant la machine<sup>29</sup> qui déclare qu'il n'y a « qu'une seule constante, un seul facteur universel, l'unique vérité qui existe – la causalité. Action, réaction. Causes et conséquences ». Le programme masculin ne pense qu'en termes binaires (des un et des zéros partout, le restaurant de Mérovingien est d'ailleurs situé à l'étage 101 d'une tour) et ne voit qu'un fonctionnement rigide sous-tendant l'univers. Un autre film aurait pu faire parler à son personnage de la « logique » de l'univers et des machines (c'était le cas de Viki dans *I, Robot* par exemple, où Viki, le cerveau géant symbolisant l'hyper-rationalisme, représentait l'inhumaine logique, quand Sonny et son cœur artificiel représentait la part d'humanité de la machine, des rôles tenus ici respectivement par Père et Mère). Le Mérovingien continue peu après : « Telle est la nature de l'univers. On se bat contre lui, on se bat pour nier cette vérité, mais bien sûr c'est un mensonge. Derrière nos façades assurées nous sommes hors de contrôle<sup>30</sup> ». Ici le personnage récapitule partiellement le message du premier film, où Néo déclarait qu'il ne croyait pas au destin car il n'aimait pas l'idée de ne pas contrôler son existence. Morpheus lui faisait prendre conscience que le contrôle qu'il croyait avoir était illusoire, lui permettant finalement de prendre la haute main sur le cours de son existence. Le programme qu'est le Mérovingien exprime la 'ligne du parti' des machines, selon laquelle les humains n'ont pas, n'ont jamais eu (bien avant l'arrivée des machines) le pouvoir et le contrôle de leur existence, et que seules comptent les lois de l'univers. Néo lui prouvera *in*

---

<sup>27</sup> On voit qu'on est loin des héros « posthumains » bodybuildés des années quatre-vingt comme RoboCop.

<sup>28</sup> Ce qui n'empêche pas certains critiques de voir dans les habitants de Zion une communauté « pré-chrétienne » sur le point d'être évangélisée par Néo (Schwarzbaum).

<sup>29</sup> Et secondé par deux hommes de main tout de blanc vêtus, continuant l'association entre cette couleur et les antagonistes (cf. aussi note suivante).

<sup>30</sup> On a vu un peu plus haut le jeu de mot sur ce « hors de contrôle » [« out of control »]. Le Mérovingien, en tant que programme informatique plus ou moins rebelle à la Matrice (il fait passer en contrebande d'autres programmes de la Matrice vers la Réalité), est un personnage liminaire. Acquis d'un côté à la vision machinique de la causalité rigide et de l'absence de libre-arbitre, il goûte aussi les plaisirs matériels (le vin rouge, la nourriture, le sexe – d'où aussi sa caractérisation en tant que personnage français, tandis que son épouse est italienne). *Revolutions* le montre de même trôner dans un nightclub à nouveau connoté SM. Ses hommes de main albinos symbolisent bien cet entre-deux : ils sont vêtus du même blanc que l'Architecte, mais arborent aussi des dreadlocks.

*fine* qu'il a tort en sauvant Zion, démontrant que l'humanité peut reprendre le pouvoir sur les lois de l'univers (les lois de la physique bravées par Néo) et les lois des machines.

Pourtant cette victoire sur le monde et le destin ne passe pas par les machines (contrairement à la 'foi' occidentale moderne) mais par la spiritualité. Face aux grandes certitudes et à la logique il faut « croire » comme le dit l'Oracle, et prendre conscience, comme elle ne cesse de le répéter dans *Reloaded* et *Revolutions*, que l'avenir n'est pas tracé d'avance. « Le choix. Tout le problème c'est le choix », comme le réalise Néo en discutant avec l'Architecte, les choix existentiels que l'on doit prendre, être Thomas Anderson ou Néo, conformiste ou rebelle, choisir ou non de se battre pour changer la société. Lorsque l'Architecte révèle que l'Oracle l'a aidé à construire la Matrice en complétant son immense intellect par son approche intuitive, il explique que la solution clé passe par la nécessité de donner aux gens le choix, « même s'ils ne le perçoivent qu'à un niveau presque inconscient ». Les gens sont donc aussi responsables de leur sort, ce qui nous ramène à la contre-utopie technologique – les machines et le système ne nous sont pas tant imposés que nous ne les imposons à nous-mêmes. Sans penser à son degré de dépendance sur ces invisibles machines (le « Engineering Level » de Zion), sans avoir aucune idée de leur fonctionnement, les individus ne réalisent pas non plus que cette ignorance scelle leur dépendance vitale et bientôt leur oppression, préférant s'en remettre aux instances supérieures (l'Architecte-dieu) et inférieur (les machines) et ne se préoccuper de rien d'autre que la place qu'on leur assigne. Ils vivent donc dans un monde illusoire, sans apercevoir la trame de la réalité, le code binaire qui constitue celle-ci.

Pour le Mérovingien, autre figuration de l'Autorité (c'est un homme blanc, un aristocrate qui vit dans un château au mur duquel sont exposées des statues, tableaux et armes (néo-)classiques, un Européen (un Français), entouré d'hommes de main), « le choix est une illusion créée pour séparer les gens qui ont le pouvoir de ceux qui n'en ont pas ». Il a raison dans la mesure où le choix offert aux individus par le « système » actuel est en grande partie illusoire, la liberté supposément offerte par la démocratie moderne n'étant qu'une simulation, l'ombre de la vraie liberté. Pourtant il a ultimement tort comme le signifient Néo et l'Oracle au spectateur, puisque l'on peut changer le cours des choses si l'on prend conscience de la vraie nature de l'illusion qui nous entoure, changeant alors le monde pour le meilleur. En acquérant ses pouvoirs quasi-divins, Néo peut changer littéralement, concrètement le monde, comme c'était le cas de John Murdoch, le héros de *Dark City* (1998). Une fois ses pouvoirs acquis et une fois la vraie nature de la simulation qu'est son monde révélée, Murdoch peut



transformer sa société en utilisant les mêmes machines qui servait à l'opprimer. A la nuit éternelle de la sombre cité succède ainsi un splendide lever de soleil et bientôt l'océan, synonyme de pureté et, avec son éternel horizon, de liberté infinie et d'Ailleurs merveilleux.

Comme le Mérovingien, l'Architecte non plus ne croit pas au choix, comme le souligne l'Oracle en se moquant de lui dans *Revolutions*. Elle souligne à quel point il ne comprend pas la notion même de choix : « Il ne les comprend pas, il ne peut pas, pour lui ce sont des variables dans une équation. Chacune à leur tour, les équations doivent être résolues et additionnées. C'est son objectif, équilibrer les équations ». Il a fallu qu'elle intervienne afin de pouvoir créer la Matrice en donnant le choix, presque inconscient, aux humains d'y vivre. C'est pourquoi Zion peut être finalement sauvée : l'Architecte comme le Mérovingien ne voient que les équations et les chiffres qui composent la Matrice et ne songent qu'à arriver à la symétrie qui oppresse tant l'humanité, mais ce faisant ils passent à côté de la nature et de la force humaine, au final la vraie nature de l'univers. Ironiquement même le Mérovingien et le *Deus Ex Machina* vivent donc dans un monde d'illusions. Même Smith est le résultat de cette volonté inhumaine d'équilibrer les équations, comme le souligne l'Oracle à Néo dans la même scène : « il est toi, ton opposé, ton négatif », « le résultat de l'équation essayant de s'équilibrer ». A l'équilibre de la machine correspond le déséquilibre humain, et les deux personnages, dont l'affrontement constitue le climax du film dans l'acte quatre (Smith a désormais les mêmes pouvoirs que Néo, il peut voler etc.), symbolisent alors le Bien et le Mal si typiques de la *fantasy* (« I see the darkness spreading »). Comme si souvent dans ce dernier genre (et on a vu que *Star Wars* tenait autant de la SF que de la *fantasy*), le monde, l'univers entier sont l'enjeu de la lutte, et Deus, le Mérovingien et Smith ne sont pas fondamentalement différents des Saruman et autres adversaires emblématiques du genre.

L'Oracle au contraire, ainsi que Néo et les humains, savent que l'univers et l'Histoire ne sont pas dictés par le déterminisme des équations mais par les choix humains, savent qu'on est ultimement maître de son destin. C'est pourquoi l'Oracle veut au contraire rompre l'équilibre des équations [« to unbalance it »] et provoquer une dissymétrie libératrice, libérant l'énergie dionysiaque et anarchique du monde. Peu importe alors que Néo fasse lui-même en définitive partie du système. L'Architecte lui révèle en effet que son propre rôle messianique, et celui des résistants et de Zion, a été prévu par la Matrice. Même une perfection mathématique comme l'est la Matrice, l'avoue avec regrets le Grand Programmeur, est accompagné de bugs, et Néo est ce bug, une « anomalie systémique ». Néo n'est en fait que le sixième Messie

de l'histoire de la Matrice, et Zion la sixième itération de l'utopie alternative (référence à Bouddha et aux autres grands prophètes et messies des religions du monde ?). On comprend que certains individus, à l'esprit plus naturellement revêche que la moyenne, ne peuvent se satisfaire de l'ordre des machines. Leur existence implique le besoin d'une valve, une soupape qui leur permettrait de quitter le système et se regrouper à Zion, d'où ils mènent leur insignifiante guérilla, comme les « scraps » de *Demolition Man* qui ne pensent qu'à tagger les murs de la cité. Après environ trente ans, la Prophétie (initiée par les machines) se vérifie en la personne du Messie, qui ne sert en définitive qu'à évacuer le trop-plein de rébellion, conclure le cycle et amorcer le suivant. Les pseudo-rebelles de la Matrice n'ont donc jamais vraiment menacé le système. Néo se rebelle bien sûr contre une telle fatalité, et parviendra finalement, en sauvant Zion, à démontrer que l'Histoire n'est pas écrite par avance et que le fatalisme n'a pas lieu d'être, inaugurant (apparemment) une ère inédite dans l'histoire (post-)humaine.

Zion échappe ainsi à son propre rôle de simulation (simuler une vraie rébellion) et passe au statut de vraie utopie alternative – ou d'hétérotopie, comme l'a définie Foucault, c'est-à-dire un « espace autre » existant véritablement, à la différence d'une utopie imaginaire :

des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui sont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquels les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables.

Pourtant il existe plusieurs types d'hétérotopies comme le souligne bien Foucault, et on peut en retenir deux ici. D'un côté des lieux qui ont en commun avec les utopies qu'ils reflètent, satirisent et mettent en question le reste de la société, fonctionnant eux aussi comme les miroirs que traversent Alice et Néo :

Le miroir, après tout, c'est une utopie, puisque c'est un lieu sans lieu. Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface, je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité [...]. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en retour ; c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas. A partir de ce regard qui en quelque sorte se porte sur moi, du fond de l'espace virtuel qui est de l'autre côté de la glace, je reviens vers moi et je recommence à porter mes yeux vers moi-même et à me reconstituer là où je suis [...]

Ce que Foucault décrit, c'est la distanciation cognitive de Brecht et Suvin, le mécanisme structurel des genres « cognitifs » que sont l'utopie, la satire et la (bonne) science-fiction (cf. 2.2). L'intérêt de l'analyse de Foucault est qu'il identifie l'ailleurs à un ailleurs spatial plutôt que temporel, et surtout un ailleurs qui existe vraiment. Il identifie ainsi, parlant des sociétés « primitives », des « hétérotopies de crise », « des lieux privilégiés, ou sacrés ou interdits, réservés aux individus qui se trouvent, par rapport à la société, et au milieu humain à l'intérieur duquel ils vivent, en état de crise. Les adolescents, les femmes à l'époque des règles, les femmes en couches, les vieillards, etc. ».

Cependant on touche ici à l'autre grande catégorie d'hétérotopies, la principale sans doute, celle des endroits qui ne sont pas tant destinés à remettre en cause qu'à fuir un temps les espaces publics et centraux pour échapper au regard collectif, à la société en général ou la famille en particulier, pour laisser passer une crise physique ou psychique, pour se transformer en adulte, etc. D'autres hétérotopies encore sont destinées à 'se lâcher', adopter un comportement impossible voire interdit ailleurs, comme la maison close ou la foire comme le remarque Foucault, ou bien encore le carnaval ou la *rave* de *Reloaded* qui on l'a vu tend implicitement vers l'orgie et la bacchanale. Mais cette *rave* est-elle vraiment destinée à transformer le monde par effet de contagion et réaffirmation par les rebelles de leur humanité, ou n'est-elle qu'une soupape occasionnelle, permettant au reste de la société de ronronner comme d'habitude ? Le Dieu de la Matrice révèle qu'il s'agit de la deuxième option, que Néo et ses acolytes ne sont que des pseudo-rebelles qui n'empêchent rien du tout ; Néo lui démontre que l'hétérotopie qu'est Zion peut gagner en force et bouleverser effectivement le système... même si la fin ne nous montre pas d'autre bouleversement que le lever de soleil sur les tours symbolisant l'oppression (cf. image p. 688).

Foucault parle aussi des hétérotopies « de déviation : celle dans laquelle on place les individus dont le comportement est déviant par rapport à la moyenne ou à la norme exigée », comme les maisons de repos, les cliniques psychiatriques ou les prisons... ou Zion. Même à l'intérieur de la Matrice existent ce que nous avons appelé plus haut les « interstices », principalement des boîtes de nuit interlopes associées au sadomasochisme, où le building déserté (un hôtel ?) dans lequel Morpheus et les siens se retrouvent régulièrement, les égouts (comme ceux des « scraps ») ou les toits, deux moyens de fuir les Autorités (les héros y affrontent et y fuient régulièrement policiers et agents). Pourtant ces interstices ne relèvent-ils pas aussi de l'asile inoffensif, de l'hétérotopie carnavalesque et finalement bénigne de Zion, ou des « lieux de

repos » dans lesquels on envoie commodément les malades pour ne plus s'en préoccuper ? L'ambiguïté des hétérotopies consiste donc en cette idée qu'elles n'ont pas tant vocation à remettre en cause qu'à remettre en selle, à permettre à l'individu concerné ou à la société elle-même de relâcher la pression en s'éloignant au moins un temps. Loin d'être subversifs comme le voudrait le marxiste Suvin des textes « cognitifs » et des futurs et ailleurs alternatifs de la (bonne) SF, ces lieux permettent donc au contraire à l'ordre établi, au « système » de perdurer, ce que souligne l'Architecte. En tolérant, voire en encourageant des subversions qui n'en sont pas vraiment, et en réservant des espaces où les « jeunes » rebelles peuvent se laisser aller comme c'est le cas des *raves* ou des boîtes de nuit, la société encourage une pseudo-subversion qui est elle-même illusion et simulation.

La vraie réussite de Néo consiste donc à déjouer les plans de l'Architecte en sauvant Zion, mais c'est peut-être une victoire à la Pyrrhus, et les films, surtout le premier, ont suggéré que la plupart des gens ne voudraient de toute façon pas être débranchés même en connaissant la vérité (la Matrice est une confortable illusion). Cypher trahit ses camarades pour être rebranché, ne supportant pas la pauvreté et la précarité du réel, y préférant le confort matériel que la Matrice offre, le préférant à la plénitude psychique et spirituelle qu'offre Zion (Cypher veut être riche et célèbre). Ce qui s'applique à Zion s'applique aux films eux-mêmes, et Foucault cite d'ailleurs la salle de théâtre et de cinéma comme de possibles hétérotopies, où tout devient soudainement possible, où l'on voit des individus qui nous ressemblent dire et faire les choses les plus (physiquement, moralement) impensables. Or au théâtre et au cinéma, le spectateur à l'inverse reste parfaitement sage et tranquille et n'envisagera que très rarement d'émuler ce qu'il vient de voir, parce que « c'est du cinéma », ou parce que « c'est de la science-fiction », ou bien encore parce que tout cela « est utopique ».

Si cinéma et science-fiction ont donc vocation à se rencontrer du fait du lien ontologique qui les lie à la science et surtout à la technologie (le cinéma comme cinématographe, machine qui rêve de machines), ils se recourent à nouveau dans la distanciation qu'ils offrent vis-à-vis du monde réel, distanciation qui comme le pose Romanyszyn est de l'essence même de la technologie (cf. 4.3). Pourtant cette distanciation, si elle peut se faire salutaire et cognitive comme le reflet inversé du miroir, ou le filtre qui révèle la vraie structure du réel, le « code » qui compose la trame du réel, peut aussi inversement éloigner du réel à tel point qu'on oublie de se retourner et de contempler le monde zéro depuis la distance et la nouvelle perspective qu'on lui propose. La science-fiction se fait alors véritablement *escapist*, fuite ou évasion,

complice de ce qu'elle dénonce. La technologie et, peut-être, la science-fiction et la *fantasy* (une science-fiction et une *fantasy*) peuvent alors autant voiler le monde que le dévoiler, améliorer et augmenter le monde et l'humain tout en les diminuant, la machine n'offrant pas tant de pouvoirs aux humains qu'elle ne leur en enlève, la problématique fondamentale du corpus.

La Matrice et les *Matrix* sont à l'image de la station de métro qui ouvre *Revolutions*, un purgatoire séparant deux mondes dont on ne sait plus bien lequel est le Paradis (la réalité est un désert post-apocalyptique) et l'Enfer (la Matrice est celle qui permet à Néo et aux autres de révéler leur « Moi digital » et de prendre le dessus sur les lois légales, morales et physiques elles-mêmes). On peut repenser ici aux philosophies orientales si centrales à l'imaginaire de la série : hindouisme et bouddhisme proposent tous deux de dévoiler l'illusion du monde, pas tant pour dénoncer celui-ci que pour aider l'individu à prendre conscience de la vraie nature des choses, à s'éloigner de ses seules perceptions sensorielles et du matérialisme pour mieux vivre sa vie. *Matrix* est donc à nouveau hybride ici en cela qu'il intègre l'esthétique et l'imaginaire des cinémas chinois et japonais, ainsi que les philosophies/religions asiatiques, tout en proposant un idéal révolutionnaire et libertaire, voire donc anarchiste, clairement occidental. On pourrait à la limite dire qu'à un idéal de connaissance de soi-même asiatique, les films superposent un idéal révolutionnaire et libertaire typiquement occidental.

Si Néo doit prendre conscience de l'illusion qu'est le monde, il cherche bien en effet à révolutionner ce dernier, comme le soulignent le titre du troisième épisode ainsi que le monologue de Néo concluant le premier épisode :

Je sais que vous existez. Je peux vous sentir maintenant. Je sais que vous avez peur... vous avez peur de nous. Vous avez peur du changement. Je ne connais pas l'avenir. Je ne suis pas venu vous dire comment les choses allaient se terminer. Je suis venu vous dire comment elles allaient commencer. Je vais raccrocher ce téléphone, et ensuite je vais montrer à ces gens ce que vous ne voulez pas qu'ils voient. Je vais leur montrer un monde sans vous. Un monde sans règles et sans contrôles, sans frontières ou limites [« without borders or boundaries »]. Un monde où tout est possible. Ce qui se passe maintenant est un choix que je vous laisse. (*shooting script*, dans Lamm, 393)

Néo semble ainsi parler autant au spectateur en se mettant dans la peau d'un rebelle anarchiste (« vous avez peur de nous. Vous avez peur du changement ») qu'au « système » et l'Autorité invisible qui nous contrôle à nos dépens. Comme on l'a déjà partiellement vu le monologue final était pourtant quelque peu différent dans le *shooting script* : « Autrefois lorsque je

regardais ce monde, tout ce que je voyais étaient ses bordures, ses limites, ses règles et ses contrôles, ses chefs et ses lois. Mais maintenant je vois un autre monde. Un monde différent où tout est possible. Un monde d'espoir. Un monde de paix ».

L'utopisme est donc bien là, l'idée que l'on peut changer le monde zéro pour le meilleur, en modifiant son regard et sa perspective sur celui-ci. Le tropisme libertaire et anarchiste apparaît en filigrane une nouvelle fois, avant que l'envol de Néo vers d'autres cieux, vers la réalité supérieure et la liberté des airs ne signifie une dernière fois les miracles que peut accomplir le Grand Réveil. Le syncrétisme ethnique, culturel et religieux est essentiel à la vision utopiste de la franchise, ainsi que l'idée d'une libération totale du désir et des comportements. Pourtant comme on va le voir cette libération ne passe pas tout à fait par la destruction des machines.

### 3. L'utopie du compromis

La promesse utopique des *Matrix*, mais aussi des *Tron*, n'est pourtant pas seulement que l'on peut renverser « le système » et imposer la liberté et la libération du désir et des peuples, imposant le syncrétisme et l'hybridation. Elle consiste aussi à réconcilier les humains et les machines en proposant une fois encore de réinvestir la technologie, les contre-cultures s'en emparant pour la libération des individus. On a vu que l'idée émerge déjà dans les années soixante, mais c'est bien à partir des années quatre-vingt qu'elle s'impose. Les *hackers* sont en première ligne d'un tel projet.

#### a). *Matrix* et la contre-culture (2)

L'originalité des cyberpunks tient à ce qu'ils sont non seulement capables de verbaliser un tel discours de libération de la technologie, mais aussi à leur capacité à mettre sur pied, à représenter une alternative qui tienne la route. En s'appuyant sur le « cyberspace » comme figure centrale du nouvel imaginaire science-fictionnel américain, les cyberpunks proposent pour la première fois une vraie alternative aux deux termes habituels du débat technologique – la « machine » ou le « jardin », pour reprendre les termes de Leo Marx. Une troisième voie est possible, disent les cyberpunks, et malgré l'importance d'Internet dans leur imaginaire celle-ci est relativement complexe et multiforme, allant des augmentations biomécaniques (de nombreux cyborgs peuplent leurs pages) à la réalité virtuelle, en passant par des IAs qui sont souvent elles-mêmes marquées par l'ambivalence. Le « Neuromancien » titulaire du roman de Gibson est une divinité technologique qui se rapproche plus des anciennes déités grecques que

du Dieu et du Diable chrétien, dépassant dans une certaine mesure le moralisme traditionnel pour une vision plus ludique, et sans doute parfois plus nihiliste, du rôle de la technologie dans les sociétés (post-)modernes humaines. Le terme même de Neuromancien indique bien enfin la nouvelle mystique que les cyberpunks cherchent à conférer à la technologie et au cyberspace en particulier – un Nouveau Monde doté de ses propres créatures et divinités, le substrat d'une nouvelle religion et d'une nouvelle représentation du monde. Neuromancien et les IAs suivantes sont les « deus ex machina » du XXI<sup>e</sup> siècle, qui échappent au contrôle de l'humanité, constituant un immense danger pour celle-ci mais aussi et peut-être surtout son meilleur espoir. Si pour les contre-utopies technologiques l'espoir consiste à espérer que « la Machine stoppe », pour les cyberpunks il vaudrait mieux que la machine passe effectivement par la Singularité transhumaniste et nous sauve de nous-mêmes.

Il peut donc paraître paradoxal de voir *Matrix* associé à une telle vision machiniste, et parfois si proche du transhumanisme. Pourquoi William Gibson lui-même qualifie-t-il le film de « sans doute l'artefact cyberpunk ultime<sup>31</sup> », lui qui a pourtant écrit la nouvelle et jusqu'au scénario de *Johnny Mnemonic*, sorti quatre ans auparavant ? A première vue *Matrix* se situe dans le droit sillage des visions traditionnelles d'opposition binaire entre l'homme et la machine. M. Keith Booker par exemple parle du « ton en grande partie anti-technologique des films » de la série (2006, 258). Lorsqu'il découvre le « désert du réel » à Néo (phrase empruntée à Baudrillard), Morpheus lui explique la genèse du paysage post-apocalyptique que nous avons sous les yeux :

A un certain point du XXI<sup>e</sup> siècle, toute l'humanité fut unie dans la célébration. Nous nous sommes émerveillés de notre propre splendeur en donnant naissance à IA [...] une conscience unique qui a engendré une espèce entière de machines. Nous ne savons pas qui a frappé en premier, nous ou eux. Mais nous savons que c'est nous qui avons brûlé le ciel » [« it was us that scorched the sky », pointant le doigt vers l'hiver nucléaire qui recouvre le globe]

Les informations données par Morpheus correspondent dans les grandes lignes au schéma traditionnel (*Terminator*) de la guerre nucléaire contre une IA belliqueuse, décrivant la Singularité d'après les termes paranoïaques traditionnels. Pourtant la précision ajoutant que c'est l'humanité qui a en fait provoqué l'apocalypse introduit une première dissonance, introduisant une fausse note dans la petite musique traditionnelle. Pourquoi une telle variation ? Les films n'apporteront pas de réponse, laissant libre l'imagination du spectateur

---

<sup>31</sup> <[http://www.williamgibsonbooks.com/blog/2003\\_01\\_01\\_archive.asp#90244012](http://www.williamgibsonbooks.com/blog/2003_01_01_archive.asp#90244012)>, entrée du 28/01/2003, dernier accès le 03/03/2010.

de s'aventurer dans cette direction, et réservant aussi aux *Animatrix* la primeur de faire la chronique de ce monde futur<sup>32</sup>.

On apprendra dans *Reloaded* que la grande alliée de la résistance, l'Oracle, sans qui rien ne serait possible, est elle-même une machine, plus précisément un « programme » qui est la co-créatrice de la Matrice. Dans *Revolutions*, Néo fait la connaissance d'une famille indienne, un gentil père de famille, son épouse et leur fille, présent avec lui dans la station de métro où ils attendent le train qui doit les emmener loin de la Matrice et vers la Réalité. Pourtant tous trois s'avèrent être également des programmes. Ici *Matrix* rejoint *Tron* dans l'idée que tous les programmes ne sont pas les ennemis de l'humanité, et que seuls certains d'entre eux (l'Architecte, le Mérovingien) constituent la vraie menace. Comme l'explique le père de famille à Néo, « chaque programme doit avoir son utilité. S'il n'en a pas, il est supprimé ». Lui-même est le programme qui « administre les opérations de recyclage de la centrale énergétique », tandis que sa femme « programme des logiciels interactifs, elle est très créative », dit-il avec un grand sourire. Très accueillant envers Néo, il lui révèle qu'il aime profondément sa femme et sa fille, et que cette dernière est la raison de leur présence en ces lieux. Fruit accidentel de leur amour, la petite fille n'a aucune utilité pour la Matrice, et doit donc être supprimée, effacée, les parents prenant de gros risques pour faire passer clandestinement leur fille dans l'autre monde, où elle sera en sécurité. Néo découvre donc à cette occasion que les programmes sont capables d'amour, malgré le fait que « c'est une émotion humaine ». La famille lui démontre que les machines sont elles aussi capables d'émotion et d'amour, qu'elles ont elles aussi un cœur. De leur côté Morpheus et Trinity s'allient avec un autre programme, Seraph, pour sauver Néo du Purgatoire dans lequel il se trouve. Sur le terrain neutre que constitue la station de métro, « Nulle part » comme le dit le père de famille, humains et machines peuvent donc commencer à se rapprocher, comprenant qu'ils ont en commun une certaine humanité, mais que les deux camps sont liés à leur façon irrémédiablement liés à la machine.

---

<sup>32</sup> *The Animatrix* est le nom donné à neuf court-métrages (environ neuf minutes chacun) d'animation, produits au Japon en 2003 à l'occasion de la sortie sur les écrans de *Reloaded* et *Revolutions*. Trois épisodes sont écrits par les frères Wachowski, scénaristes/réalisateurs des films, notamment le diptyque *The Second Renaissance*, qui fait essentiellement des machines les victimes de l'humanité, et de leur révolte une révolution justifiée.

On peut également souligner l'importance du jeu-vidéo *Enter the Matrix* (2003), qui comme les courts-métrages développe certains aspects de l'intrigue de *Reloaded* et *Revolutions* et pour lesquels les acteurs des films ont tourné quelques scènes (qui apparaissent durant les séquences « cinématiques » du jeu) (Kaveney, 80). Ces métrages et le jeu peuvent être qualifiés d'« interquels » (sur le modèle de « prequel » et « sequel »), puisque la plupart se déroulent, dans la chronologie de la franchise, entre chacun des trois films.



L'idée était déjà avancée dans *Reloaded* par un des Conseillers (les membres du directoire) de Zion, qui emmenait Néo au « niveau des machines » (« The Engineering Level »), le niveau inférieur dans lequel se trouvent les innombrables machines qui assurent le bon fonctionnement quotidien de la cité. Ils y ont un de ces nombreux débats au sujet de la technologie et des machines que nous avons déjà eu l'occasion de rencontrer au cours des chapitres précédents. Néo avoue n'y avoir jamais mis les pieds : « Oui, les gens sont comme ça, personne ne s'intéresse à la façon dont ça marche tant que ça marche ». Les habitants de Zion, tout préoccupés qu'ils sont de leurs petites vies et de la guerre contre les machines, n'ont pas conscience du degré de dépendance de leur propre cité sur ces mêmes machines. Le Conseiller aime à se rendre régulièrement à ce niveau inférieur car « J'aime à me rappeler que cette cité survit grâce aux machines. Ces machines nous maintiennent en vie, pendant que d'autres veulent notre mort ».

C'est le paradoxe que *Reloaded* et *Revolutions* cherchent à mettre en exergue, l'idée qu'il faut dépasser le binarisme et cesser d'opposer technophiles et technophobes. Si le premier film dénonce la gigantesque machine qu'est devenue la société américaine, les deux suites soulignent à quel point le monde moderne est dépendant des machines et que la solution ne passe pas par leur destruction totale et indiscriminée. « Parfois je pense à tous ces gens toujours branchés à la Matrice, et lorsque je contemple ces machines, je ne peux pas m'empêcher de me dire que d'une certaine façon, nous sommes branchés à elles », dit le Conseiller. Quoi qu'on fasse de nos jours les machines sont omniprésentes, embrassent chaque aspect de l'existence, et même une utopie alternative comme Zion dépend d'elles pour sa survie. Mais, répond Néo, « nous contrôlons ces machines, elles ne nous contrôlent pas ». L'objectif est donc, comme on l'a souligné, non pas de détruire les machines mais de s'assurer qu'elles restent soumises aux humains. Pourtant le Conseiller veut aller plus loin : « mais qu'est-ce que le contrôle ? », ce à quoi Néo répond : « si nous le voulions nous pourrions les éteindre ». Le Conseiller lui répond alors, souriant : « Oui... si nous voulions nous pourrions les réduire en miettes. Bien que si nous le fassions, nous aurions un problème pour produire les lumières qui nous éclairent, le chauffage qui nous réchauffe, l'air que nous respirons... ».

La conclusion est donc, comme le perçoit Néo, qu'il ne s'agit pas tant de garder le contrôle sur les machines que de réaliser que « nous avons besoin des machines et elles ont besoin de nous ». L'objet de la trilogie n'est pas tant d'imaginer une espèce machinique qui cherche à

éliminer les humains dans la compétition darwinienne entre les espèces, mais plutôt de souligner l'interdépendance entre les règnes humains et mécaniques, entre la Réalité et la Matrice. C'était déjà l'idée qui sous-tendait le premier épisode lorsque l'on découvrait que les humains étaient « cultivés » par les machines et servaient de sources énergétiques, de « piles », pour les machines. L'idée était de montrer l'horrible renversement hiérarchique entre humains et machines, et les humains ravalés au rang de légumes ou plantes ; ainsi que de faire passer métaphoriquement l'idée selon laquelle les êtres humains sont la matière première qui est littéralement exploitée par « le système », leur esprit asservi et leur corps récolté comme ceux des clones de *The Island*. Mais l'idée était aussi de montrer qu'ironiquement les machines avaient toujours besoin des humains, qu'elles les utilisaient comme nous utilisons les machines aujourd'hui. Le Conseiller raille la solution luddite traditionnelle de « réduire les machines en miettes », concluant, comme déjà *Metropolis* en son temps (où une machine, Futura, enjoignait aux ouvriers d'aller détruire les machines industrielles), que les machines sont indispensables au bon fonctionnement d'une société moderne. On a vu que les *Terminator* avaient eux-mêmes emprunté une voie similaire de par la figure du cyborg Marcus, pointant à leur tour l'évolution de la société américaine, du binarisme, Luddisme et « édénisme » traditionnel à un regard plus mesuré sur la société contemporaine. Et comme dans les précédents films étudiés, l'idée d'humanité dépasse celle d'humanisme dans la mesure où elle n'est liée à aucune essence fondamentale (la « nature humaine »), n'est pas donnée nécessairement en héritage à tous les êtres du fait de leur nature biologique. Elle s'acquiert et se démontre en faisant preuve de la même empathie et générosité que Néo et ses camarades envers l'humanité avilie, ou l'Oracle et le père de famille envers cette même humanité, mais aussi les autres programmes asservis par l'Architecte ou le Mérovingien.

A la rébellion adolescente contre l'autorité paternelle s'ajoute donc une rébellion plus ou moins anarchiste et libertaire contre l'autorité sociale, politique et capitaliste, ainsi qu'un spiritualisme associé aux philosophies, religions et mystiques asiatiques et/ou polythéistes et païennes (et à nouveau l'Inde semble synthétiser tous ces courants). C'est autant cet étrange syncrétisme qui amène souvent la critique à associer *Matrix* au postmodernisme que son brassage des cultures élitistes et populaires, la fragmentation de Néo et de l'individu hyper-médiatisé dans la « simulation » qu'est devenue le monde, ainsi que l'idée de mélanger à tel point matérialisme et spiritualité. Les machines ne sont pas rejetées par la série, et la Matrice elle-même n'a sans doute pas vocation à être détruite. Au final celle-ci fait figure d'entre-

deux, un terrain plus ou moins neutre, comme la station de métro de *Revolutions*, point de passage et enjeu de la lutte entre la Zion utopique et la « Machine City » dystopique, la ‘capitale’ des machines où réside *Deus*, Zion contre Babylone.

Les résistants veulent *in fine* réinvestir la Matrice et la transformer, plutôt que « débrancher » tout le monde comme dans *Surrogates* (qui parlait lui aussi sans cesse de débrancher [« unplug »] les gens). Le Prophète de ce dernier film proposait un retour à un idéal plus ou moins rural et arcadien, là où les rebelles de Zion proposent surtout la liberté et la libération du désir. A l’image de la musique électronique qui accompagne le film (la *rave* notamment, où les percussions sont bientôt complétées d’une musique électro apparemment extra-diégétique), des téléphones portables omniprésents des héros ou des spectaculaires effets spéciaux et du *bullet time*, les héros de *Matrix* sont totalement intégrés à l’univers urbain et technologique qui est le leur. A l’aspect réactionnaire relatif de films comme *Gamer* ou *Surrogates*, qui représentaient Internet et les mondes virtuels comme des pièges déshumanisants, des fuites hors les murs de la réalité, *Matrix* rêve plutôt Internet et les nouveaux mondes digitaux comme la voie de la libération de la posthumanité.

On peut à nouveau souligner ce fait dans le dialogue final originel de Néo qui, s’adressant autant à la Machine qu’au spectateur, déclare : « Je pense qu’au fond, nous voulons tous les deux que ce monde change. Je pense que la Matrice peut rester notre cage ou devenir notre chrysalide. C’est ce que vous m’avez aidé à comprendre. Que pour être libre, réellement libre, on ne peut pas changer sa cage. Il faut se changer soi-même ». Néo revient alors vers l’idéal bouddhiste, mais il souligne surtout que le message et la « morale » du film (et ce dialogue en forme d’épilogue ressemble à la morale finale des fables traditionnelles) est qu’il ne s’agit pas tant de se « débrancher » et revenir au monde zéro que de changer ce monde zéro. La Matrice n’a pas nécessairement vocation à disparaître, à être fuie ou détruite mais à être bouleversée, comme la cité de *Dark City*.

Cette conclusion est motivée par deux facteurs : la Matrice n’est que la métaphore du monde zéro ; et la Matrice montre aussi toutes les formidables potentialités des mondes virtuels. On a vu à quel point le timide Thomas Anderson est sublimé et « transfiguré » en devenant Néo (Campbell, 20), et on a vu que ce nom n’est à l’origine n’est que son pseudonyme de *hacker*, sa personnalité Internet. En adoptant le nom de Néo, Anderson signifie son envie, plus ou moins inconsciente, plus ou moins latente au début du premier épisode, de changer les choses, de moderniser le monde pour le meilleur en renouvelant un (néo-)bouddhisme ou un

(néo-)hindouisme salvateurs. Surtout, le nom « Néo » signifie l'orientation futuriste et progressiste, plutôt que conservatrice et réactionnaire, du héros. Morpheus lui-même (qui dès le départ appelle Anderson Néo, comme s'il s'agissait de son véritable nom), ainsi que Trinity et tous les autres, portent des noms d'emprunt – tous ont fini, comme Néo et le Kevin Flynn des deux *Tron*, par être littéralement absorbés par leur ordinateur, Internet et les mondes virtuels qui y résident. Tous sont devenus leur formidable et si supérieur avatar (leur « Moi digital » comme l'explique Morpheus), un dernier terme qui provient précisément du sanskrit et de l'hindouisme :

Le terme *avatāra* (formé du préfixe *ava*, qui marque un mouvement de haut en bas, et de la racine *tr* 'traverser'), en son sens originel et restreint, désigne une *descente*, c'est-à-dire une incarnation du dieu Viṣṇu, dans le dessein de rétablir l'ordre cosmique et moral troublé par des puissances démoniaques (Esnoul, pas de pagination)

Le contraste entre le vrai Morpheus, la vraie Trinity et leurs représentations virtuelles est ainsi saisissant, ce dont on s'aperçoit vraiment dans l'acte deux du premier épisode lorsqu'on les découvre dans la Réalité sans leurs vêtements de cuir et vinyl et sans leurs lunettes de soleil. Leur apparence dans la Matrice était déjà surprenante et étrange, et le fait que Morpheus par exemple porte des lunettes de soleil en pleine nuit d'orage pour le moins inhabituel. Pourtant c'est vraiment quand on voit à quoi ils peuvent ressembler hors de la Matrice/Internet qu'on prend conscience du décalage que représente leur apparence à l'intérieur de la réalité virtuelle. C'est particulièrement le cas dans l'acte trois, lorsque la caméra effectue un panoramique en contre-plongée sur les corps de Néo et des autres, allongés sur leur fauteuil et se préparant à se connecter à la Matrice (cf. pp. 683-684). Le montage alterne alors avec un second panoramique, cette fois dans la Matrice, dans la pièce où ils vont bientôt 'apparaître'. Le deuxième panoramique, qui s'opère dans la même direction que le premier (le sens des aiguilles d'une montre) pour le prolonger, ce centre cette fois sur le téléphone qui sonne pour indiquer leur arrivée imminente. Le montage alterné se poursuit jusqu'à ce que, ayant aperçu les membres de l'équipe dans le vaisseau, on les retrouve au bout du panoramique dans la pièce, cette fois tous habillés de cuir, vinyl, latex ou autre, vêtus de noir pour la plupart, et de lunettes de soleil, l'air très sérieux et professionnels, ressemblant à une équipe de tueurs à gages prêts à passer l'action. Allongés dans le vaisseau (la plongée accentuant leur état de faiblesse), vêtus de fripes sales en partie déchirées, terriblement humains, nous les retrouvons debout et fringant, ayant troqué leurs fripes pour une représentation d'eux-mêmes particulièrement « améliorée », la musique électronique accentuant l'effet.

On a alors assisté, comme on le faisait déjà dans *Surrogates* et comme le fera encore *Avatar*, au transfert de la conscience d'un ou de plusieurs individus de leur corps d'origine, souvent enlaidis et affaiblis (le Jake d'*Avatar* dans sa chaise roulante), vers un corps à tous les égards supérieur et surhumain. *Matrix* ne fait ainsi pas autre chose que littéraliser une nouvelle fois Internet, imaginant, par le biais d'une histoire d'individus physiquement plongés en son sein, l'intrusion inverse de son univers digital dans le monde zéro (cf. aussi *Gamer*). L'intrusion est encore en partie cauchemardesque et oppressante, mais aussi ici merveilleuse et pleine d'espoir. La citation plus haut de Néo montre à quel point le monde ne doit pas être fuit mais transformé par l'action révolutionnaire et spirituelle, et Internet cristallise cet espoir. On a vu à quel point les rebelles du film sont à l'aise avec la technologie, arborant toujours des téléphones portables qui s'ouvrent d'un clic comme s'il s'agissait de couteaux à cran d'arrêt (le téléphone portable, pinnacle du progrès technologique consumériste en 1999). Arborant d'éternelles lunettes de soleil, les rebelles ont l'air de vouloir tant cacher leur identité que de sortir à peine d'une fête ou d'une *rave* et vouloir cacher leurs cernes, que de vouloir continuer à placer un filtre, une paroi (de verre), un écran entre eux et le monde.

La scène de la *rave* était aussi intéressante en cela qu'elle mettait en scène, au milieu de l'explosion dionysiaque, la technologie : la musique produite par les percussions se changeait graduellement en musique électronique, tandis que les corps de Néo et Trinity faisant l'amour montraient également les prises circulaires dans le dos et sur la nuque de Néo. La scène en devenait ainsi étrange et vaguement troublante, l'érotisme classique se doublant d'une étrange connotation et les ouvertures corporelles se multipliant soudainement. C'est surtout le cas dans l'un des plans finaux de la scène, lorsqu'après avoir fait l'amour Néo et Trinity sont enlacés et que la caméra nous montre un plan large du couple allongé, révélant l'intégralité du dos de Néo, parsemé par une dizaine de prises circulaires noires qui suivent le tracé de sa colonne vertébrale. On peut repenser ici à *Iron Man* et la scène qui voyait la secrétaire de Stark devoir plonger sa main dans le trou béant percé dans sa poitrine, où à Calvin fascinée par la cicatrice de Spooner, la ligne de faille entre ses parties biologiques et mécaniques. Ces films prennent garde de ne jamais aller trop loin, mais suggèrent bien, comme il est plus explicitement montré dans *eXistenZ* (1999), une pénétration (plus ou moins anale) du corps masculin par la technologie.

On a vu la présence du SM et d'une sexualité alternative et plus ou moins violente dans les trois films de la série, et on voit ici, comme dans les autres films cités, l'idée que la

technologie, plutôt que de sublimer l'hyper-masculinité du héros (*Iron Man*, *Demolition Man*), pourrait à l'inverse le féminiser. A Père confronté et/ou remplacé (*Alien: Resurrection*) par Mère, s'ajoute l'idée d'un homme dont les pouvoirs ne seront pas tant sublimés que remis en question et en perspective par la technologie. La connotation sexuelle introduite par ces films est donc intéressante en cela qu'elle souligne dans le même temps le lien entre technologie et représentation de la masculinité (l'homme blanc viril qui explore et « pénètre » les territoires « vierges » qui n'attendaient que lui, comme le souligne Malcolm dans *Jurassic Park*) et la possible remise en cause de cette masculinité par cette même technologie. Plutôt que de simplement « augmenter » l'homme (plutôt que l'humain), la technologie a bien vocation à le transformer, phénomène plus ambigu et mystérieux ; une évolution qui ne va pas nécessairement dans le sens du progrès linéaire et qui, selon d'autres perspectives, pourrait être appréhendée comme une dévolution. Pourtant l'idée dans *Matrix* reste toujours celle d'une technologie qui ne peut être mise de côté, qui fait désormais partie de nous comme les orifices artificiels de Néo le rappellent, et qui doit être réinvestie pour et par la cause de l'humanité et des « petites gens » plutôt qu'être leur instrument d'oppression.

On peut repenser également au dernier acte de *Revolutions*, qui voit Néo s'allier aux machines pour combattre leur ennemi commun, Smith, un autre de ces programmes qui ont atteint l'autonomie et ne répondent plus aux ordres du *Deus*. Une fois Smith détruit, la paix est conclue entre humanité et machines, ces dernières se retirant de Zion qu'elles étaient sur le point de détruire. La trilogie se termine ainsi, sur le sauvetage de Zion mais aussi la paix ou trêve entre les deux espèces et un point d'interrogation quant à la suite des événements. La scène finale voit l'Oracle assise sur un banc dans un parc public, l'associant à la nature et l'harmonie de l'ensemble, la première apparition de la biosphère dans la série. Elle est bientôt rejointe par la petite fille indienne rencontrée par Néo au début du film dans la station de métro, continuant d'associer l'Oracle à l'innocence de l'enfance (elle est bien une Mère ou une Grand-Mère), ainsi que par l'asiatique Seraph. La dernière scène de la série, délaissant Morpheus, Trinity et Néo (ces deux derniers sont morts), se concentre donc sur une femme noire, une petite fille indienne et un homme asiatique. Tous trois admirent le lever de soleil au-dessus du *downtown* de la ville anonyme qui leur fait face (cf. image p. 688). Le lever de soleil continue ainsi (*Alien: Resurrection*, *The 6th Day*, *The Island*) à symboliser l'aube d'un jour nouveau, et comme dans ces films il est observé par des créatures « posthumaines » qu'il semble accueillir en son sein. Programmes informatiques et donc machines, ces trois personnages sont aussi et surtout les membres des minorités mise en avant par le

posthumanisme, et relèvent ainsi pleinement de cette posthumanité omniprésente dans le corpus et toujours associée à la technologie.

Juste avant l'arrivée de la petite fille et Seraph, l'Architecte a rendu visite à l'Oracle, suggérant que la paix ne serait pas éternelle (Père ne croit qu'à la victoire et la domination d'un groupe sur un autre, Mère croit au brassage et à l'entente) et rappelant au spectateur que la menace existe toujours (Père reste aux aguets). Cependant pour ce qui est de l'avenir proche, grâce à l'alliance et à Mère, l'avenir de la posthumanité est engagé sur la bonne voie. Le dernier plan nous montre un lever de soleil sur le *downtown* de la ville anonyme, image utopique d'une réconciliation des deux opposés où les tours elles-mêmes peuvent être réinvesties en sens et en valeurs. Les derniers mots de l'Oracle concernent enfin le fait qu'elle n'avait pas prévu ce dénouement, mais qu'elle l'espérait : « I believed » sont les ultimes paroles de la trilogie. Au savoir scientifique de Père répond donc, comme on a pu le constater au long des trois films, la foi de Mère, et la « religion de la posthumanité » que les films mettent en scène.

La technologie peut donc être réinvestie par la contre-culture. Les *Matrix* sont brassés par l'imaginaire de la contre-culture des années soixante et soixante-dix (l'amour libre, le mysticisme oriental, les drogues, le Zion rastafari) mais aussi celle qui décolle dans les années quatre-vingt et que nous avons déjà rencontrée, une contre-culture éminemment technologique, dévouée et caractérisée par les musiques apparues dans les années quatre-vingt, rap, hip-hop et musiques électroniques, le « street art », le « graphisme » et le « graffitisme », les modes vestimentaires alternatives, les fanzines, etc. La nouvelle contre-culture, tout en puisant son inspiration dans l'ancienne, se veut plus à l'aise dans l'environnement urbain, ne proposant pas le rejet mais le réinvestissement des lieux urbains, les interstices et hétérotopies dont nous parlions (clubs, squats, etc.), une résistance ou un modèle alternatif social et culturel plutôt que politique. Une ou des résistances, tant il existe sans doute de variétés différentes de contre- ou sous-cultures urbaines, et là encore les *Matrix* brassent et font cohabiter les univers et imaginaires, faisant appel pour leurs musiques intra- ou extra-diégétiques à l'électro, le heavy metal, le trip hop ou même le jazz, et utilisant des artistes eux-mêmes symboliques d'une certaine contre-culture : Marilyn Manson (jouant lui-même du brassage et de l'impertinence culturelles en associant Marilyn Monroe et Charles Manson), Rage Against The Machines, Prodigy, etc. (on a vu que des rappeurs figuraient les leaders de la résistance dans *Johnny Mnemonic* et *Gamer*).

Pouvant aller dans ses références du rastafarisme à cette autre sous-culture urbaine que l'on appelle souvent le « mouvement gothique » (les vêtements noirs et lugubres des personnages, Marilyn Manson) jusqu'au *New Age*, *Matrix* mêle les contre- et sous-cultures comme il le fait des religions, philosophies, nationalités et ethnicités, proposant là encore un syncrétisme dont la cohérence est de vouloir proposer une alternative au « système ». L'une des premières contre-cultures historiques de ce type est le mouvement punk (duquel les « gothiques » descendent en droite lignée) des années soixante-dix et quatre-vingt, et on retrouve un nouveau point de convergence important ici avec les cyberpunks. Eux aussi proposent comme on l'a vu le réinvestissement par « la rue » de la technologie, son détournement des mains de la technoscience et la « libération de la liberté » et de la créativité individuelle, la rencontre spectaculaire et libératrice du *high-tech* et de la *low life* tout autant que des cultures *high brow* et *low brow* (cf. 3.3).

Au-delà des pages des fanzines et des romans cyberpunks, des développements technologiques comme l'émergence des musiques électroniques, du PC, des jeux-vidéos, des radios libres ou surtout du « cyberspace », c'est-à-dire Internet, que Gibson appelle aussi dès 1984 « the matrix », l'imaginaire de l'époque se dirige vers l'idée d'une libération en cours de l'individu par la technologie. Les protagonistes de la série sont aussi des *hackers*, ces héros (post-)modernes par excellence qui promettent d'utiliser Internet pour rendre le pouvoir aux « petites gens », le mythe cyberpunk central dont on voit tous les jours aujourd'hui la pérennité. Un autre des surnoms donnés aux cyberpunks est « mirrorshade rebels », nom qui conviendrait parfaitement aux rebelles de *Matrix*.

Comme on l'a vu en 2.1 et 3.3, les cyberpunks sont très fortement influencés par la *New Wave* SF (un personnage secondaire des *Matrix* s'appelle d'ailleurs Ballard), même si leur approche de la technologie n'est pas tout à fait la même et est beaucoup plus clairement positive et enthousiaste. Les romans de Heinlein et Herbert notamment sont à très forte connotation religieuses, et tendent, *Dune* notamment, nettement vers la *fantasy*, qui prend également son essor durant cette période. On a vu enfin à quel point *Matrix* s'engouffre dans la veine mystique et religieuse et peut tenir de la *fantasy*, tandis que le Messie qu'est Néo et ses pouvoirs spirituels rappellent beaucoup les messies mis en scène par Heinlein et Herbert (trope quasiment inexistant chez les cyberpunks).



*Matrix* se veut ainsi comme le film de la contre-culture, des contre-cultures, par excellence, profondément (post-)moderne dans le sens où il propose de réinvestir la technologie plutôt que de la rejeter. Le dernier trope utilisé par le film important à souligner ici est celui des mondes secondaires virtuels, dont on a déjà vu une illustration cauchemardesque dans *Gamer* ainsi que, de façon plus détournée, dans *Surrogates*. *A priori Matrix* propose le même message que ces films, enjoignant, comme le dit dès le début son mystérieux client à Néo, de se « débrancher » et sortir un peu plus. Les résistants ne recherchent pas autre chose, combattant pour débrancher un maximum d'humains et pour les libérer de l'oppression de la machine. Néanmoins comme on l'a vu une telle lecture est partielle, et les films proposent plutôt de transformer la Matrice. Leurs alter-egos virtuels, leurs avatars, sublimaient leur apparence et leurs pouvoirs physiques, faisant d'eux comme des dieux. Comme chez les cyberpunks, c'est aussi dans la Matrice que se trouve l'utopie des rebelles, un monde qu'ils ont enfin appris à connaître et à « décoder », et qu'ils peuvent désormais manier à leur guise. Au-delà du rêve de surhomme et d'omnipotence divine, les films de la série, s'ils reconnaissent le besoin de faire plus que rester collé à son ordinateur, rêvent aussi à une Révolution qui se ferait grâce à lui et grâce aux mondes virtuels. Ceux-ci ne sont pas essentiellement différents des mondes secondaires proposés par la SF, et peuvent tout autant (comme dans le cas des hétérotopies) être utilisées pour fuir que pour renvoyer un modèle alternatif et réfléchir le monde zéro. Là encore donc *Matrix* essaie de réinvestir des mondes virtuels pour en faire le tremplin vers la transformation sociale à venir. En cela il est à nouveau typique des cyberpunks et des contre-cultures (post-)modernes, même s'il y a une ambivalence dans la représentation de ces mondes et qu'à nouveau la « voix double » de Telotte se manifeste.

#### b). *Tron* et la contre-culture *hacker*

C'est surtout en cela que les *Matrix* se rapprochent tant des *Tron* : l'idée n'est pas de fuir la machine et l'ordinateur mais de se battre pour y imposer un modèle plutôt qu'un autre. Lorsque Flynn est aspiré par l'ordinateur (*Tron*, 1982), il y découvre un monde où règne le pouvoir totalitaire du bien nommé « Master Control Program ». Celui-ci est l'équivalent du *Deux Ex Machina*, une IA conçue comme un programme de jeu d'échec (symbole de la logique par excellence) qui a décidé de contrôler le réseau, les jeux-vidéos et bientôt le monde entier. Il a asservi la cité-monde qu'est l'intérieur de la machine/jeu-vidéo, le premier plan montrant des formes multicolores qui ressemblent aux circuits imprimés d'une puce

informatique, avant que la caméra, descendant toujours plus avant, ne fasse bientôt ressembler ces formes à des bâtiments (formant des *blocks* disposés en échiquier – on est bien dans l'équivalent virtuel de l'Amérique) parsemés de rues striées par un mystérieux trafic lumineux. L'image cède alors la place via un fondu enchaîné au monde zéro et à des voitures qui circulent dans les rues de Los Angeles – l'identité entre les deux mondes est déjà signifiée, de même l'idée que c'est bien un monde parallèle, et peut-être alternatif, au monde zéro que nous allons bientôt explorer. *Tron: Legacy* (2010) procède à la même analogie dans sa première séquence, un plan-séquence en plongée zénithale se déplaçant en traveling digital latéral, où la grille digitale s'étoffe peu à peu de constructions et de trafic lumineux avant de céder la place au monde zéro, suggérant à nouveau un monde autre et merveilleux et son étrange superposition avec le nôtre. On découvre dans le même temps que la voix-off occupée à décrire en termes stupéfiants le nouveau monde est celle d'un père en train de raconter une histoire à son enfant qui doit bientôt se coucher – on est bien dans le domaine de l'enchantement technologique, comme le signifiait déjà juste avant le début du film la représentation digitale du logo de Disney, le château de la Belle au bois dormant.

Lorsque la première séquence de *Tron* située dans le monde virtuel s'achève, la caméra nous montre un hélicoptère survolant Los Angeles. On ne voit que les bordures de l'appareil, marquées par une lumière rouge (de néon ?) qui l'assimile étrangement à l'esthétique du monde virtuel aperçu juste avant, où les personnages et les décors sont eux aussi striés par des lumières rouge du même type. Il semble donc y avoir des réminiscences d'un monde dans l'autre, ce qui se vérifie dans l'autre sens comme on va le voir plus bas, comme si la frontière devenait poreuse et que le monde zéro lui-même avait vocation à être (ré-)enchanté par la technologie numérique. Le tout dernier plan du film suggère la même chose, faisant écho au plan initial qui montrait le trafic de l'information au sein des microcircuits informatiques avant de céder la place aux rues de Los Angeles. Cette fois la caméra nous montre depuis le toit d'un gratte-ciel le panorama de Los Angeles, tandis que la nuit tombe et que les lumières s'allument ; l'image est accélérée pour transformer le trafic routier en longs faisceaux lumineux qui s'écoulent le long des rues rectilignes des *blocks* américains. La rêverie digitale a du mal à nous quitter, et l'existence du monde digital merveilleux contenu par la puce informatique est à nouveau soulignée. L'expérience du film semble avoir changé notre regard sur le monde zéro, comme si l'expérience de l'informatique et des mondes digitaux devait changer à jamais le regard que nous portons sur le monde « réel ».

Le plan initial de *Tron* est essentiellement le même que celui qui introduit chacun des trois *Matrix*, où la caméra nous plonge parmi les chiffres verdâtres de la Matrice avant d’emmener le spectateur, comme le montre le générique de *Revolutions*, parmi des données qui se transforment en buildings et en cité. Les données de chiffres verticales qui tombent de haut en bas font de même penser à de la pluie, signifiant l’idée que le monde nouveau dans lequel nous pénétrons fait écho à l’ancien, mais où tout n’est littéralement que données, qu’information, comme le veut le paradigme informationnel contemporain (« everything is information »). *Reloaded* soulignait bien également, de par sa plongée digitale dans les données et vers un trou lumineux, que nous étions comme Alice en train de tomber dans le trou du lapin.

L’humain est confronté à la machine dès la première scène de *Tron*, qui nous montre un jeune homme en train de jouer à un jeu d’arcade, *Light Cycle*, avant que la caméra ne nous emmène à nouveau dans le jeu (réalisation du fantasme de la traversée de l’écran, mis en image plusieurs par le film) et ne nous propose un gros plan des joueurs virtuels aux commandes des motos du jeu. Le film met alors en image la rêverie qui était déjà sans doute celle de millions de joueurs dès 1982 : et si les personnages vidéo que nous commandons à distance avaient une personnalité ? Et si le monde représenté par l’écran du jeu avait sa propre existence spécifique et autonome ?<sup>33</sup> La SF y montre la vocation qu’elle a à rendre littéral les rêveries technologiques, à littéralement visualiser les fantasmes que provoquent et/ou cristallisent nos machines. L’autre grand fantasme lié aux jeux-vidéos, l’idée que le joueur auquel on fait face, la Machine (puisque les jeux d’arcade se jouaient le plus souvent en solitaire face à l’ordinateur – « player vs. computer » comme l’indique clairement l’écran de la machine), est fatalement plus fort que nous. Le joueur humain perd donc, tandis que le personnage digital vainqueur est visualisé quittant l’arène digitale (que se passe-t-il une fois que s’affiche le fameux « game over » et qu’on éteint la machine ?) pour rejoindre son maître, « Master Control Program », qui complot déjà son invasion du/des monde(s). Si les machines peuvent si facilement nous battre aux jeux-vidéos, prouvant leur supériorité intellectuelle, alors sans doute ce n’est qu’une question de temps avant qu’elles n’envahissent le monde ?

---

<sup>33</sup> L’idée/fantasme des mondes enchâssés y trouve alors le moyen de se renouveler – ce n’est plus tant l’atome et les électrons qui tournent autour de son noyau qui ont vocation à cristalliser l’idée des microcosmes et des mondes emboîtés les uns dans les autres, que les jeux vidéos et leurs mondes virtuels. Néanmoins comme *Tron* va justement le montrer, la rêverie y prend un sens particulier dans la mesure où ce n’est pas juste un autre monde qu’on y imagine que le reflet digital de notre propre monde, tandis que ses habitants sont, littéralement dans *Tron*, notre reflet/projection.

L'ennemi de Master Control Program, et le héros du film, est à nouveau un *hacker* (l'un des premiers de l'histoire hollywoodienne), Kevin Flynn, qui possède également la salle de jeux dans laquelle débute le film et vers laquelle on reviendra régulièrement au cours des deux films. Le plan initial nous montre l'extérieur du bâtiment et son enseigne en néon, « Flynn's ». Pourtant ce n'est ni un bar ni une boîte de nuit dans laquelle s'amuse tous les jeunes que l'on voit surexcités dans le plan suivant, certains étant habillés comme pour aller en discothèque. La salle de jeux d'arcade est le nouvel aimant, l'endroit alternatif où résident les vrais amusements (post-)modernes. Lorsque Lora et Alan entrent à leur tour dans le bâtiment, une musique forte en émane, on aperçoit par les portes ouvertes de nombreux jeunes à l'intérieur, certains en train de danser (une jeune fille enfile le casque d'un walkman, autre grande technologie ludique et consumériste de la décennie), un couple flirte à l'entrée, tandis que la caméra sur plateforme s'élève, montre d'autres jeunes aux fenêtres de l'étage (on s'amuse partout) avant de continuer son ascension et de montrer le panneau faisant la publicité du jeu « Space Paranoids ». Elle nous rappelle ainsi que c'est bien une salle de jeu vidéo qui cristallise tout ce jeune enthousiasme. Les scènes suivantes situées à l'intérieur continuent dans la même veine, montrant de nombreux jeunes plantés devant des écrans mais souvent en groupe, s'amusant, riant et flirtant, tandis que quelques personnes plus âgées, manifestement un peu perdues, sont là pour rappeler que c'est aux jeunes que sont destinés ces nouveaux divertissements et que seuls eux peuvent vraiment en comprendre la magie.

On a vu dans le corpus les héros et résistants à l'ordre établi être souvent associés aux Afro-Américains mais aussi aux jeux-vidéos, et plus précisément aux jeux d'arcades des années quatre-vingt. Le plan initial à bord du Betty (*Alien: Resurrection*) montrait en gros plan l'écran d'un tel jeu, « Atom Zone », avant que le traveling arrière ne montre qu'il s'agit d'un jeu d'arcade. La vieillesse du jeu servait à signifier la vieillesse du vaisseau des pirates de l'espace, mais aussi leur appartenance à la 'caste' des initiés qui apprécient ces jeux et ne peuvent donc qu'être que les sympathiques héros de l'histoire. Le repère des rebelles de *Gamer* était de même plein de jeux d'arcades des années quatre-vingt, dont certains étaient les mêmes que ceux aperçus chez Flynn's. Lorsque Kable pénètre dans leur repère, ils sont d'ailleurs tout occupés à jouer. Ils étaient de plus eux-mêmes des *hackers*, parvenant à pirater occasionnellement les retransmissions tv<sup>34</sup> pour diffuser leur message subversif. Ces personnages font référence à la figure du *hacker* des années quatre-vingt, nouvelle figure

---

<sup>34</sup> Les *hackers* pouvaient effectivement, chez les cyberpunks, pirater occasionnellement les retransmissions radio et télévisées, ce qui ajoutait à leurs pouvoirs et accroissait l'idée du monde futur entièrement défini par et pour les médias.

importante de l'époque et très souvent un enfant (*WarGames*, 1983) ou un adolescent (*Weird Science*, 1985) ; les jeunes hommes et femmes de *Resurrection* et *Gamer* sont ces mêmes enfants qui ont grandi et ont aujourd'hui la trentaine, la génération ordinateur/jeux-vidéos qui continue de se battre aujourd'hui pour l'idéal libertaire à l'origine du phénomène.

*Tron Legacy* continue dans la même voie, le film explicitant le message de son prédécesseur. On y voit Flynn, dans un flash-back situé en 1989, conter à son fils pour l'endormir son rêve de créer « un système où l'information serait libre et ouverte à tous. Quelque chose de magnifique ». Les choses ont pourtant mal tourné depuis les rêves technologistes des années quatre-vingt, et Encom est devenue une multinationale cupide qui n'a que faire des rêves de Flynn, qui a entre-temps mystérieusement disparu. Au vieillissant Alan qui, durant la réunion du conseil d'administration, s'insurge que le nouveau système d'exploitation vendu par la compagnie (l'alter-ego fictionnel de Microsoft) soit vendu si cher « aux étudiants et aux écoles », on répond froidement que « l'idée de partager notre logiciel ou de l'offrir gratuitement a disparu en même temps que Kevin Flynn » et les années quatre-vingt. Des améliorations ont-elles été au moins apportées au logiciel depuis l'année dernière, demande-t-il ? Le CEO lui répond le sourire aux lèvres que « cette année on a ajouté un 12 sur la boîte ». Heureusement, le fils de Flynn, Sam, celui-là même qui s'endormait en écoutant les rêves libertaires de son père, intervient et pirate le serveur de l'entreprise, diffusant gratuitement le logiciel sur Internet. Il n'est pas un voleur, comme il l'explique à un agent de sécurité, puisque qu'« on ne peut pas voler quelque chose qui a été conçu pour être gratuit ».

L'idée fondamentale des deux *Tron* est donc la même que celle des *Matrix* et le seul combat qui vaille pour un *hacker* : se battre pour la nature démocratique et libre/libertaire d'Internet, plus largement des ordinateurs, les logiciels informatiques et les jeux-vidéos. L'enjeu est explicitement posé dans le premier acte du premier *Tron* lorsque l'on comprend que le machiavélique Ed Dillinger a volé et s'est approprié la paternité des jeux de Kevin Flynn, devenant CEO d'Encom. Or, sous son autorité la société est clairement en train de rejoindre les rangs des multinationales si systématiquement stigmatisées par les films depuis quelques années. La scène qui marque le plus ce danger est celle qui voit Dillinger (en costume cravate, assis dans un grand fauteuil en cuir derrière son bureau, au sommet de la tour Encom – tour qui gagne encore en hauteur dans *Legacy*) affronter verbalement le fondateur de la société, le vieux Dumont (en chemise en carreaux et chandail). Ce dernier est furieux des pratiques de Dillinger, mais ne possède plus de pouvoir au sein de l'entreprise et ne peut que se plaindre.

Dillinger lui fait remarquer que « Encom n'est plus l'entreprise que vous avez créée dans votre garage. Nous établissons des positions dans trente pays différents, des nouveaux systèmes de défense, nous avons l'un des équipements les plus sophistiqués au monde ». C'est bien ce qui chagrine Dumont, nostalgique de l'époque héroïque de son entreprise et des valeurs qu'elle défendait alors : « Parfois j'aimerais être de retour dans ce garage », ce à quoi Dillinger lui répond froidement : « Ca peut s'arranger... ».

Dès 1982 existe donc l'angoisse de voir les fameuses entreprises informatiques américaines démarrées dans des garages par un ou deux individus (Microsoft, Apple, Dell, HP) devenir des géants financiers, passées dans les mains des hommes d'affaires et perdre dans le même temps leur âme. Lorsque Dillinger lui dit qu'il n'a pas de temps à perdre avec les « demandes d'utilisateur » [« user requests »] qui souhaitent avoir accès au serveur de la compagnie, Dumont lui répond, outré : « Mais c'est la raison d'être des ordinateurs, répondre aux requêtes des utilisateurs ! », ce à quoi Dillinger lui répond sur un ton glacial : « La raison d'être des ordinateurs, c'est faire nos affaires [« doing our business »] ». L'adolescent attardé Flynn (créateur des jeux les plus populaires, il vit dans sa salle d'arcades et passe son temps à jouer, le héros des adolescents) est donc l'antithèse de Dillinger, et le film se centre sur leur combat respectif pour le contrôle du monde digital.

Lorsque Dumont dit à Dillinger d'un ton passionné, en parlant de « l'ordinateur » que « nous avons aidés à le créer et notre esprit reste dans chaque programme que nous avons créés pour cet ordinateur », Dillinger lui répond qu'il « ne veut pas avoir une discussion d'ordre religieuse ». Et en effet, le film va, un peu à la manière de *Matrix*, insuffler à son intrigue une dimension religieuse importante. Une fois aspiré dans le monde digital, Flynn découvre qu'il y existe une religion, celle des utilisateurs – certains programmes sont persuadés qu'il a bien fallu que quelqu'un les « écrive » et croient donc dur comme fer aux utilisateurs (« Tu crois aux utilisateurs ?/Bien sûr. Si je n'ai pas d'utilisateur alors qui m'a écrit ? »). Surtout, ces programmes s'avèrent avoir les mêmes traits que leurs utilisateurs/programmeurs (et sont joués par les mêmes acteurs) : Clu a les mêmes traits que Flynn, Tron les mêmes qu'Alan, tandis que le bras droit de Master Control Program, le terrible Sark, arbore le visage et la même malice que Dillinger (qui est bien un requin de la finance). On retrouve alors le même phénomène miroir que dans *Matrix*, où le patron de Néo était reflété par l'agent Smith, tandis que Néo était lui-même à l'origine le jeune Thomas Anderson. L'idée dans *Tron* est que les programmes ou les joueurs que nous dirigeons dans un ordinateur ou un jeu-vidéo nous sont

entièrement dévoués, comme on le voit de Clu et Tron (elecTRONic), et ne vivent que pour accomplir vaillamment leur programmation.

C'est parce qu'il veut prendre le contrôle du monde digital et du monde réel que Master Control Program (souvent appelé « MCP » durant le film) a décidé de pourchasser et massacrer les « fanatiques religieux » de cette « croyance superstitieuse et hystérique » qu'est la foi dans les utilisateurs. Les croyants sont jetés en pâture dans les jeux-vidéos, où ils sont destinés à mourir sous les coups de leur adversaire, les assimilant aux jeux de gladiateurs, quand Sark ne soumet pas les programmes fanatiques à l'« Inquisition », pour « se détendre » et évacuer un peu la pression du quotidien. Ces pauvres programmes sont bien la manifestation digitale et spirituelle de l'esprit de Dumont, Flynn et les autres nobles programmeurs et *hackers*, tandis que MCP, Sark et leurs sbires, la manifestation du pouvoir *corporate*, rejettent toute forme de spiritualité et ne pensent qu'au profit et au contrôle. Un plan à l'intérieur de la tour Encom nous montrait par ailleurs le bureau d'Alan, un *cubicle* perdu au milieu d'un labyrinthe de *cubicles* identiques, montrant que le monde réel est lui aussi sous la menace de « Master Control<sup>35</sup> ».

L'autre raison pour la vindicte de MCP envers cette croyance est qu'il veut se positionner comme nouvelle déité, suivant en cela le tropisme habituel des IAs, et refuse absolument l'idée qu'il ait été créé par un humain. Il fait ainsi remarquer à Dillinger qu'il est « devenu 2415 fois plus intelligent depuis » sa création par l'humain, tandis qu'il « peut exécuter des tâches entre 900 et 1200 fois mieux que n'importe quel humain ». Après une telle évolution, il lui paraît absurde de clamer encore qu'il est le fruit d'un créateur ; MCP est sa propre création. On a vu également qu'il a originellement été écrit (par Dillinger) comme un jeu d'échecs, personnifiant ainsi une nouvelle fois l'atrocité d'un pur intellect dénué de corps et de cœur, qui ne pense pas tant qu'il calcule (« Who does he calculate he is?! » demande outré un programme) – un être littéralement calculateur. La victoire symbolique du film est ainsi de voir Flynn vaincre MCP (« Tu te souviens de l'époque où on jouait aux échecs ensemble ? » lui demande à un moment MCP) et prouver, malgré la défaite de l'humain face à la machine

---

<sup>35</sup> Le plan utilise d'ailleurs manifestement une peinture *matte* dans son arrière-plan pour augmenter la profondeur de la pièce et le nombre des *cubicles*. C'est bien l'expression littérale de ce que fait caractéristiquement la SF – exagérer et grossir le trait par rapport au monde zéro. Un autre plan nous montre une phrase inscrite par Alan dans son *cubicle* – *gort klatu barada nikto* – célèbre citation de *The Day The Earth Stood Still* qui inscrit le film dans la vénérable 'tradition' du genre, marque la résistance du personnage à l'uniformisation de l'entreprise et confirme son appartenance aux rangs des héros : il s'y connaît en informatique et est un fan de science-fiction.

dans l'une des premières scènes du film, que les humains restent bien encore intellectuellement supérieurs à leurs créations.

L'arrivée de Flynn dans ce monde est donc inespérée, et il se révèle bientôt être doté de pouvoirs plus ou moins similaires à ceux de Néo grâce à son statut d'utilisateur/programmeur, c'est-à-dire de créateur. Lorsque le programme Ram apprend la véritable nature de Flynn, il est fasciné et stupéfait de se trouver face à une divinité. La grande victoire de Flynn et Tron sera de renverser le dictateur MCP et rétablir la liberté dans le monde digital, grâce à un programme qui « pourrait à nouveau faire de ce système un système libre » ; « ce disque est synonyme de liberté ». Une fois MCP tombé, le rouge dominant la monde digital et symbolisant le Mal *corporate* (l'hélicoptère de Dillinger au début apparaît en rouge) est remplacé par le bleu du Bien, tandis que les tons monochromes sont bientôt remplacés par des lumières qui s'allument partout dans ce monde, à l'image des gratte-ciel qui s'éclairent soudainement triomphalement (« Toutes les tours s'éclairent ! »). La Cité digitale est de nouveau acquise à la liberté et aux utilisateurs individuels, les jets de lumière montant au ciel symbolisant la multiplicité des connexions entre les deux mondes – tout le monde pourra à nouveau y accéder plutôt que de passer par les points d'accès Encom. L'écho de ce *happy end* dans la réalité est la scène qui nous montre Flynn descendre de l'hélicoptère d'où l'on voyait plus tôt descendre Sark. Flynn, qui a réussi à prouver sa paternité sur les jeux, est le nouveau CEO d'Encom, qu'il changera pour le meilleur, garantissant la liberté d'Internet.

*Tron* est donc le premier film à mettre en scène le merveilleux évoqué par le nouveau monde que sont alors en train de créer les ordinateurs et les jeux-vidéos, représentant pour la première fois l'enthousiasme de la jeunesse pour ces technologies, et prévenant des dangers de récupération par le pouvoir économique, déjà représenté par le plan en contre-plongée de l'immense tour de la corporation en question. *Tron* est aussi emblématique du fonctionnement de la SF, récupérant les tropes et l'imaginaire de la *fantasy* (« stranger and stranger » s'exclame à un moment Tron, faisant écho au célèbre « curiouser and curiouser » d'Alice) et littérialisant ce qui n'est au départ que métaphorique. Le début du film nous montre Clu, le programme de Flynn, en train d'exécuter la mission de piratage que lui a confié Flynn, et bientôt poursuivi par les troupes de MCP. Il finit par rentrer dans le décor, littérialisant l'image d'un programme qui « crashe ».

*Legacy* est en de nombreux aspects un *remake* déguisé, comme le sont souvent les suites hollywoodiennes. Néanmoins il présente l'intérêt de voir Kevin Flynn, trente ans plus tard, en



grande partie désabusé par sa création. Outre la classique multinationale cupide, c'est cette fois son propre programme, Clu, qui s'est retourné contre lui. Loin d'avoir été créé pour jouer aux échecs et pour s'adonner au raisonnement logique froid, Clu a été « conçu pour créer un monde parfait. On était en roues libres mec, on construisait Utopia » [« we were jamming man, building Utopia »]. Flynn, le hippie technologiste, emblème des Californiens technoutopistes, rêvait bien d'utopie, comme une image d'archive le montre dans le premier acte : on le voit donner un discours enflammé sur un podium, expliquant avec passion, comme aurait pu le faire Tony Stark père ou fils, parlant du monde digital : « là-bas est un nouveau monde. Là-bas est notre futur. Là-bas est notre destinée », une « frontière digitale pour refaçonner [« reshape »] la condition humaine ». On le verra plus tard en train de construire la cité parfaite avec Clu, contemplant depuis un promontoire le plan de la future cité, tandis que d'immenses bâtiments leur font déjà face. Pourtant Flynn finit par découvrir à son tour que l'utopie classique est inhumaine, comme il l'explique, trente ans plus tard, à son fils : « tout ce que j'avais espéré trouver dans le système, le contrôle, l'ordre, la perfection, ça ne signifiait rien. Je vivais dans une pièce aux miroirs », ne faisant que contempler ses propres rêves narcissiques, comme tous les utopistes (sous-entend le film). Clu, le programme destiné à créer Utopia, se rebelle contre son créateur, interprétant l'idéal de perfection d'une façon particulièrement meurtrière. Le grand danger est alors de voir Clu tenter de rejoindre le monde zéro : « il se passe quoi alors ?/Game over. Ce type ne supporte pas l'imperfection. Et qu'est-ce qui est plus imparfait que notre monde ? ». Le monde risque donc d'être détruit ou opprimé par l'obsession perfectionniste et utopiste de la technologie créée par Flynn.

Ici Flynn rejoint le savant fou classique, prenant conscience qu'il est passé à côté de la vraie perfection, son fils et sa famille, comme il finit par lui avouer : « J'ai tout foiré, chassant la perfection, chassant ce qui était devant moi tout ce temps là », dit-il en regardant son fils. Quant à Quorra, créature artificielle, elle ne rêve que de découvrir le monde zéro, « quelque chose de plus grand, de meilleur que ce monde », parlant du monde digital. La relation entre les deux mondes est donc inversée, et les protagonistes ne rêvent que de rejoindre le monde zéro, la véritable utopie. Quorra est fascinée par le monde zéro et n'est ainsi intéressée que par lui, rappelant Call ou Data et leur propre fascination pour le monde et/ou l'humanité. Elle s'interroge en particulier sur le soleil, se demandant à quoi il peut bien ressembler. La dernière scène la montre avec Sam découvrant son premier lever de soleil, pouvant enfin jouir des nombreux bonheurs que le monde zéro peut offrir. Sam et elle, partant on ne sait où sur sa moto, rappellent Lincoln et Jordan voguant vers l'inconnu sur son bateau. Le message

utopiste de l'original a donc sensiblement été modulé, l'hédoniste Flynn du premier épisode étant représenté aujourd'hui comme un technologiste utopiste qui a trop placé d'espoir dans le monde digital et s'est laissé berné par les rêves d'utopies.

Flynn n'a pourtant pas totalement abandonné ses rêves utopistes. On découvre que Quorra est un être artificiel créé spontanément dans le monde digital, sans l'aide de Flynn, ce qui en fait une créature spéciale, qui ne répond à aucune programmation. Flynn pense que la nouvelle espèce qu'elle représente constitue la vraie promesse utopique pour le monde, notamment du fait de ses capacités d'auto-régénération : « les maladies ? de l'histoire ancienne ! » ; « bio-digital jazz, man », comme il le dit à son fils. Néanmoins cet aspect du film n'est pas développé, servant surtout à illustrer la folie meurtrière d'un Clu qui ne voit la perfection que dans sa cité (c'est un utopiste très conservateur) et pas dans cette nouvelle espèce posthumaine, décidant de la supprimer durant « la Purge », qualifiée de « génocide ». La guérison des maladies apparaît une fois de plus comme une promesse utopique majeure, sans que rien ne soit ensuite explicité. Le désir de perfection sociale a mené une fois de plus à un massacre à grande échelle, et le film refuse *in fine* d'imaginer l'utopie du futur au-delà de la libération du monde digital, Internet et l'informatique. Il donne toutefois via Quorra un visage plus humain aux rêves technologistes, rejoignant l'idée posthumaniste et transhumaniste d'un être nouveau plutôt que d'une société ou d'une cité nouvelle. Quorra est de même une lectrice avide de Jules Verne, avouant qu'elle est un peu ennuyée par Tolstoï, Dostoyevsky et les autres mais qu'elle est passionnée par ses textes. En se réclamant aussi explicitement de Verne, le film brandit littéralement le merveilleux technologique qui le sous-tend, et souligne que sa rêverie digitale est aussi celle, comme dans le cas des *Matrix*, d'effets spéciaux et de visuels qui émerveillent et dépaysent, démontrant de façon performative le bienfait de la technologie digitale. Si le premier épisode et *Matrix* citent Alice ou *The Wizard of Oz*, il est donc possible pour ces films de citer également Verne, revenant une nouvelle fois vers l'idée de merveilleux et d'émerveillement devant les possibilités offertes par la technologie.

### c). Le sublime technologique (3)

Les *Matrix* et les *Tron* se rejoignent enfin justement par leur volonté de visualiser ce merveilleux ou sublime technologique par l'intermédiaire de leurs effets spéciaux. Les deux franchises sont célèbres pour leurs prouesses visuelles, illustrant une nouvelle fois le caractère foncièrement technologique du cinématographe, le cinéma en tant que machine qui est régulièrement augmentée et améliorée au cours du temps. Le cinématographe constitue ainsi

peut-être la principale interface de millions de gens avec la technologie, avec des histoires portant sur la technologie (le cinéma SF) mais aussi avec un spectacle rendu excitant grâce à la technologie, et qui souligne constamment sa nature technologique. Depuis son invention dans les années 1890 jusqu'à nos jours, le cinéma n'a pas cessé d'être lui-même l'objet du progrès technologique, passant par les grandes étapes qu'ont notamment été l'ajout du son, de la couleur ou du numérique. Le cinéma SF a toujours eu vocation à époustoufler le spectateur par des images grandioses rendues possibles par les trucages du cinéma, de la maquette de *Metropolis* jusqu'au *bullet time* de *Matrix* ou la 3-D et le numérique d'*Avatar*.

Il n'est pas d'autre genre, mis à part une nouvelle fois la *fantasy*, qui a tant eu vocation à mettre en scène les progrès technologiques du cinématographe que la science-fiction, comme le souligne l'emploi de la 3-D durant les années cinquante ; ou, au niveau sonore, l'emploi du thérémine, cet instrument électronique si caractéristique du cinéma de l'époque (e.g., *Forbidden Planet*). Dans *Tron*, c'est le groupe de musique électronique *Daft Punk* qui apporte sa propre touche technologique et SF au métrage. Le cinéma de science-fiction doit, par ses images et ses sons, proposer au spectateur un spectacle d'essence technologique inédit et impressionnant qui souligne toujours sa nature technologique, qu'il s'agisse des plans de stations spatiales en orbite (*2001*), des travellings le long des gigantesques vaisseaux (*Star Wars*, *Alien: Resurrection*) ou des plans d'ensemble et panoramiques sur les cités de l'avenir (*Blade Runner*, *I, Robot*, *Bicentennial Man*). Le cinéma SF peut même par ce fait encourager le développement technologique de l'ensemble de l'industrie cinématographique, comme lorsque George Lucas tourne le nouveau *Star Wars* (1999) en numérique pour pousser les salles à s'équiper de projecteurs digitaux, ou que James Cameron parvient à accélérer sensiblement le mouvement en 2009 avec *Avatar*.

Les critiques expriment souvent leurs regrets quant à la primauté des effets spéciaux sur l'histoire et l'élément humain (la technologie une nouvelle fois opposée à l'humanité), mais les plus célèbres films SF sont ceux qui ont su concilier ce *sense of wonder* cinématographique avec un élément plus cérébral, spirituel ou religieux (*2001*, *Close Encounters*), avec l'illusion de la découverte d'un phénomène radicalement nouveau, avec l'actualisation devant nos yeux : « [...] ce que l'on sait être irréel et impossible rendu réel – authentifié – par sa présence dans un contexte réel et familier [...] » (Sobchack, 2004, 137). La SF est le genre de l'immensité, celui qui transporte typiquement l'esprit du spectateur dans des espaces infinis ou infiniment distants, grâce à la technologie. Il est vrai que tous les films

SF (les petits budgets notamment) ne reposent pas sur l'usage des SFX pour ce faire, en appelant parfois plus à la suggestion ou aux dialogues et se rapprochant de ce fait plus de la SF littéraire (cf. 6.2). Mais la plupart reposent au moins sur la suggestion du dépaysement, prenant soin par exemple de placer leur personnage à côté d'un hublot à travers lequel on aperçoit des étoiles, ou d'insérer des sons de machineries suggérant que l'on est dans un vaisseau spatial, que des appareils merveilleux passent hors-champs à proximité, etc.

Si la suggestion fait donc partie du cinéma, la monstration reste, surtout à Hollywood, sa caractéristique principale. Tom Gunning publie en 1986 un article sur le « cinéma des attractions » (« the cinema of attractions »), dans lequel il souligne à quel point le cinéma des débuts (jusque vers 1906/1907) était loin de l'idéal de mimesis et même de la forme narrative aujourd'hui prévalente. Le cinéma de l'époque, y compris celui de Méliès, est fondé sur « une conception du cinéma le considérant moins comme le moyen de raconter des histoires que de présenter une série de vues au public » (Gunning, 230). Plutôt que d'être voyeuriste, ce cinéma est « exhibitionniste » (ibid.). Sa forme emblématique est le « trick film » dominant à l'époque, où le spectateur peut encore s'émerveiller des possibilités offertes notamment par le montage (231). Le cinématographe était alors en lui-même une attraction : « les premiers spectateurs se rendaient au spectacle pour assister à la démonstration de machines (la toute dernière merveille technologique, venant dans le sillage de machines et merveilles aussi populaires que les rayons X ou avant encore le phonographe) [...] » (ibid.). Le cinéma est alors lui-même une science-fiction, une merveilleuse machine capable de changer le monde devant les yeux du public, une attraction de vaudeville ou de fête foraine qui émerveille ses spectateurs.

Gunning remarque encore que cette caractéristique n'a jamais disparu mais est devenue plus discrète à mesure que le récit s'est imposé au cinéma, tandis que certains genres, telle la science-fiction, continuent de s'appuyer plus particulièrement sur lui. *Matrix* est emblématique de ce phénomène, d'autant qu'il invite souvent lui aussi à la contemplation : si une grande partie des séquences « attractives » des trois films sont composées de scènes d'action cinétiques, pleines de fusillades et d'explosions, il n'en demeure pas moins que les scènes les plus célèbres des films sont celles utilisant le *bullet time*, où une scène d'action (acrobatie ou fusillade) est filmée au ralenti, voire s'arrête net, tandis que la caméra se déplace dans et autour du champ, venant examiner un corps ou une balle sous différents angles avant que l'action ne reprenne. Comme lors des travelings le long des vaisseaux, des stations ou lors

des plans généraux ou survols des cités du futur, ces passages dilatent le temps, proposent des pauses dans le récit et même ici dans l'action, offrant au spectateur le temps de contempler et d'être étourdi par ce qu'il a sous les yeux. La caméra peut alors à son tour, comme l'intrigue typique de SF, se déplacer dans le temps et dans l'espace. Comme l'écrit Sobchack, la perception normale est ainsi transformée et elle-même augmentée, nous donnant à voir et à faire l'expérience d'endroits, de phénomènes et d'événements dont seul un dieu pourrait normalement bénéficier : « [...] en tant que spectateurs nous ne sommes plus humains » (2004, 101). Sobchack : « Le film SF nous permet de pénétrer jusque dans les circuits d'un ordinateur ou dans l'intérieur mortel d'un réacteur atomique, et nous devenons aussi omniscients et omnipotents que des dieux » (103).

Albert LaValley, cité par Telotte, souligne à quel point le travail de Verne et de Méliès se rejoint dans leur capacité à éveiller chez le lecteur/spectateur

autant ou plus d'émerveillement envers la machine qui peut produire cette illusion et de laquelle nous sommes particulièrement conscients. La machine agit comme une extension de nos sens, nous ravissant d'une façon très similaire à la façon dont les enfants sont ravis lorsqu'ils font une nouvelle découverte dans le monde réel. Mais contrairement aux enfants, nous [...] transférons ultimement notre émerveillement à la machine (1999, 75-76)

Comme l'écrit Telotte à propos de Méliès, ce dernier fit preuve d'« une attitude particulière envers sa machinerie et envers le monde, une attitude ravie de la découverte de la plasticité et de la fragmentabilité, le sentiment que nos technologies permettaient de compartimenter, retravailler, et refaçonner notre monde » (76). C'est-à-dire une attitude et une rêverie commune à la technologie, au cinéma et à la science-fiction. SF et cinéma étaient donc appelés à se rencontrer comme Méliès, Verne et *Tron* étaient eux-mêmes appelés à se rencontrer, et il continue aujourd'hui, via le numérique, la 3-D, le *bullet time*, la *motion capture*, etc. à susciter un émerveillement de nature technologique, l'émerveillement technologique par excellence. Le *bullet time* est intéressant dans la mesure où le procédé, qui consiste à installer une centaine de caméras digitales autour du comédien filmé afin de décomposer ses mouvements et pouvoir ensuite réaliser l'effet de travelling caractéristique du procédé, rappelle la chronophotographie à l'origine du cinéma<sup>36</sup>. Le procédé est cette fois mis au service d'un récit ; toutefois ces scènes participent de la même volonté de s'appropriier le temps et l'espace et pouvoir le manipuler à volonté. Il n'est pas question ici de simplement

---

<sup>36</sup> *What is bullet time? ,featurette*, édition DVD.

reproduire et simuler la réalité, mais de la manipuler et de souligner cette manipulation au spectateur. Il faut certes lui expliquer la raison intra-diégétique d'un tel phénomène, en l'occurrence que ces scènes se situent dans une réalité virtuelle et que l'on peut donc apprendre à en maîtriser et à en contourner les lois. L'ironie est que dans la diégèse les personnages sont capables d'accomplir ces cascades par le seul pouvoir de la pensée, quand il faut de nombreux mois de travail aux techniciens de la production pour accomplir l'effet. Néanmoins l'idée reste la même – apprendre à maîtriser son environnement en l'analysant et en le décomposant sous toutes les coutures pour pouvoir le manipuler à sa guise, et comme nous le verrons dans le cas d'*Avatar* les effets spéciaux des films SF jouent souvent une place considérable dans leur promotion marketing.

Le cinéma des débuts est donc en lui-même une science-fiction, une machine capable de transformer le réel et de susciter l'émerveillement de la foule. Cet émerveillement est souvent secondé par des spectacles intra-diégétiques de technologies dangereuses et rapides, de trains se précipitant vers le spectateur ou de bagarre sur le toit d'un train en mouvement, de fusée partant pour la Lune, etc. Le caractère spectaculaire du cinéma est alors redoublé, et à l'excitation provoquée ce que l'on appelle parfois le « cinéma d'action » (qui lui aussi fournit des séquences qui semblent comme arrêter le récit, des pauses de pur spectacle visuel et sonore plus impressionnantes encore lorsqu'elles mettent des machines et des technologies surpuissantes) vient s'ajouter le dépaysement et l'extraordinaire concrétisé de la science-fiction. La « voix double » de Telotte se fait alors encore entendre, la relation de fascination/terreur du spectateur envers la technologie se manifestant alors le plus sensiblement.

\*\*\*\*\*

Les *Matrix* et les *Tron* ne représentent donc pas le rejet total et luddite de la technologie. Le paradoxe qui consiste à voir des films hyper-technologiques critiquer la technologie n'en est pas vraiment un puisque ce n'est pas toute la technologie qui est stigmatisée et éventuellement rejetée. Surtout, ces films s'inscrivent entièrement dans la perspective cyberpunk d'un renouveau du merveilleux technologique et d'une lutte pour l'emploi juste et 'populaire' de la technologie. Les ordinateurs et les mondes digitaux sont surtout présentés sous un jour positif, les *hackers* étant les héros (post-)modernes, les seuls à même de défaire les Autorités et de faire de la technologie l'alliée des « petites gens ».

« Les machines », considérées sous un jour très général, sont utilisées par les *Matrix* comme symboles de l'oppression furtive dont nous serions tous victimes, les instruments d'un Pouvoir d'autant plus terrible qu'il ne dit pas son nom et reste caché aux yeux de tous. Les films suggèrent également que les humains sont partiellement responsables de cette situation, s'en remettant trop facilement à leurs technologies et devenant de ce fait leurs prisonniers. Mais c'est surtout le « système », symbolisé par un travail de bureau abrutissant, qui est critiqué, les ordinateurs et les mondes virtuels étant représentés comme recelant la porte de sortie éventuelle vers le monde de la liberté. La lutte inclut également la résistance à un système avant tout patriarcal, créé et maintenu par les mêmes 'hommes euro-américains' qui sont si critiqués dans *Avatar*. A Dieu le Père/Descartes, la série oppose un idéal syncrétique et libertaire qui rappelle une fois encore l'idéal posthumaniste. Les *Matrix* semblent même proposer, le temps de certaines scènes, la possibilité d'actes terroristes pour répondre à l'oppression sociale. Lorsque Néo ouvre le livre de Baudrillard sur son étagère et pointe l'interprétation postmoderniste du film, il ouvre le livre au chapitre consacré au nihilisme, posant implicitement la question de la nature de la résistance menée par Morpheus et bientôt par Néo. Baudrillard ne croit pas à la capacité du terrorisme de remettre en cause l'« hégémonie du système » : « [...] c'est là une utopie. Car il serait beau d'être nihiliste, s'il y avait encore une radicalité – comme il serait beau d'être terroriste, si la mort, y compris celle du terroriste, avait encore un sens » (233). La vision de *Matrix* est loin d'être aussi pessimiste, et la lutte porte finalement ses fruits, amenant paradoxalement à une trêve entre humains et machines et leur lutte commune contre un système qui les oppresse tous deux.

L'Arcadie n'a pas le droit de cité dans les *Matrix*, la métropole étant le seul horizon de la posthumanité, et en superficie les deux franchises s'appuient sur un imaginaire radicalement distinct. Pourtant les *Matrix* et *Avatar* sont reliés par le même sublime technologique, et leur attachement commun à décrire les aventures d'un jeune héros au sein du Nouveau Monde digital. Celui-ci y offre la même alternative à un monde zéro oppressant et la possibilité de révolutionner ce monde 'réel'. Tous deux s'appuient enfin sur la même sublimation de l'individu dans un avatar fantasmatique pour signifier la libération de la (post-)humanité.

## Chapitre 8 : Ecotopia

« Societies are known by their victims »  
(Richard Drinnon, *Facing West*, xxii)

« Help, I'm trapped in the real universe! »  
(Charles Stross, *Accelerando*, 2005, 290)

Nous avons eu l'occasion de voir dès le premier chapitre l'utopie arcadienne être utilisée comme mythe alternatif au rêve techno-eutopiste. Dès la découverte du Nouveau Monde l'idée émerge d'un nouveau « jardin d'Eden » qui permettrait à la civilisation de se régénérer et recommencer à zéro, une deuxième chance pour l'individu et la collectivité. Dès le début de la Révolution Industrielle l'idéal pastoral et agraire est opposé à l'industrialisation de l'Amérique, et le tournant du XXe siècle voit les premières expressions littéraires explicitement conçues pour répondre et offrir une alternative au cauchemar industriel et urbain, une alternative au « mythe de la machine ». Ces premiers textes (Morris, Howells, Hudson) relèvent déjà visiblement de ce qui sera bientôt qualifié de *fantasy*, un genre parfois presque miroir de la SF, l'« anti-SF » par excellence. Le cinéma des années soixante-dix reprend l'idée de l'opposition entre cité hyper-technologique déshumanisante et forêt primitive régénératrice (*Logan's Run*), dénonçant les méfaits de la civilisation technologique sur l'environnement (*Soylent Green*, *Silent Running*) et utilisant même explicitement les tropes de la *fantasy* contre ceux de la SF dans une mise en scène opposant consciemment l'une à l'autre (*Wizards*). La même époque voit les auteurs féminins/féministes porter aux nues l'idée d'un retour vers un mode de vie rural et bucolique, imaginant des sociétés souvent inspirées des peuples « premiers », en particulier les Amérindiens, où l'humain vivrait en harmonie avec la nature et donc avec soi-même, imaginant des sociétés qui par contrecoup voient aussi les femmes jouer enfin un rôle égal, voire supérieur, au sein de ces sociétés alternatives (cf. 2.2 et 2.3).

On retrouve tous ces éléments dans *Avatar*, immense succès commercial de l'année 2009 et promu aujourd'hui comme le plus gros succès de l'histoire hollywoodienne. Le film tient en effet beaucoup du cinéma et de la littérature SF des années soixante-dix, et constitue comme un cas d'école de la nature historiographique de la SF dont nous parlions en 2.2 : le chronotope futur/autre planète sert fréquemment à représenter l'Histoire, tendant à rapprocher le genre de l'uchronie, l'Histoire telle « qu'elle aurait pu être si... ». Le stratagème narratif est très efficace pour mettre en scène l'histoire américaine de façon détournée et



métaphorique, permettant de montrer et dire des choses qui seraient peut-être plus difficiles à mettre en scène explicitement. Il est également utile pour souligner l'actualité de l'Histoire, l'importance de re-voir et remettre en perspective l'Histoire plus ou moins lointaine pour mieux comprendre le présent et la direction qu'est en train d'emprunter la société. La planète distante, si lointaine de la Terre que sa localisation dans la temporalité humaine n'a pas vraiment d'importance (*Star Wars*), constitue ainsi le topos parfait pour simuler l'histoire de l'Amérique et l'observer depuis la distance offerte par les années-lumière séparant la planète de la nôtre. La distanciation cognitive y est donc particulièrement sensible, offrant au spectateur un nouveau filtre et un nouvel éloignement (en plus de celui offert par l'écran de cinéma) pour contempler la ré/re-vision de l'histoire américaine. Le mo(n)de SF permet enfin de condenser cette histoire et d'offrir un récit prototypique qui semble au final couvrir plusieurs siècles d'histoire américaines mais aussi occidentales, du premier colonialisme du XVI<sup>e</sup> siècle jusqu'aux guerres du Vietnam et d'Iraq, et même comme nous le verrons au-delà. *Avatar* constitue enfin comme un retour aux sources pour la SF américaine, dans la mesure où comme nous l'avons vu en 2.1 la SF américaine naît sur la Frontière et se définit pendant la plus grande partie du XX<sup>e</sup> siècle comme la littérature d'un progrès assimilée à l'avancée de la civilisation euro-américaine vers l'ouest mythique/les autres galaxies. *Avatar* est donc un bon exemple de cette SF « épique » dont nous parlions en 2.2., et pour toutes ces raisons nous traiterons principalement de ce film dans le présent chapitre.

Le mythe du retour aux sources bucoliques n'est pourtant pas limité à *Avatar*, et on déjà pu observer dans le corpus plusieurs retours dans le giron naturel. *Blade Runner* est à nouveau ici un film de transition, comme le démontrent ses deux fins concurrentes. La version sortie sur les écrans en 1982 voyait Deckard et Rachel échapper au Los Angeles surpeuplé et pollué de 2019 et trouver refuge dans un magnifique paysage naturel, la dernière scène du film nous offrant la vision du couple accueilli par un soleil triomphal et s'enfonçant dans la forêt originelle. Cette fin n'avait rien à voir avec celle que désirait inclure le réalisateur, Ridley Scott, et lors de la sortie du *Director's Cut* en 1992 elle fut retirée du montage. Le film s'achève désormais sur la montée de Deckard et Rachel dans un ascenseur, la lourde porte métallique se refermant sur l'écran noir et laissant ouverte la question de leur avenir<sup>1</sup>. Le changement d'une version à l'autre est notable car le *happy end* bucolique devient

---

<sup>1</sup> Les deux fins furent finalement proposées ensemble dans l'édition DVD de 2007. Le premier script (1980) s'ouvrait quant à lui sur le retour de Deckard d'Alaska, une ligne de train à grande vitesse permettant de relier les confins de l'Alaska à « San Angeles » en deux heures, soulignant l'inexorable avancée de la métropole sur la nature (5).

effectivement plus rare dans les années quatre-vingt, des films comme *Terminator* et *RoboCop* soulignant l'omniprésence d'un environnement urbain qui n'est plus tant vécu comme un cauchemar à fuir que comme l'enjeu de la lutte et un terrain pouvant et devant être reconquis par la résistance.

Pourtant, tout comme le mythe de la machine, le mythe du Jardin d'Eden est profondément ancré dans l'imaginaire occidental et américain, tandis que la montée en puissance de l'écologisme politique et l'émergence des menaces environnementales et climatiques depuis les années soixante-dix ont fait de la question de l'environnement un des principaux sujets de préoccupation contemporains. Là encore le cinéma SF, parce qu'il a vocation à mettre en scène les machines associées au Pouvoir et opposées depuis deux siècles à la nature édénique, s'est imposé comme le genre hollywoodien le plus à même de traiter de la question de la protection de l'environnement. La deuxième moitié des années deux mille a ainsi vu un retour en force du thème bucolique et écologique. En 2008 notamment, *Wall-e*, fortement influencé par *Silent Running*, imagine la destruction de la biosphère par le consumérisme, puis sa régénération finale ; la même année, *The Day The Earth Stood Still* substitue au danger nucléaire de l'original (1951) la menace de la destruction de la biosphère terrestre. En 2009, c'est *9* qui suit les traces de *Wall-e* en mettant en scène la destruction puis la régénération finale de l'environnement naturel, avant qu'*Avatar* ne sorte quelques mois plus tard sur les écrans. Hollywood, si elle a profondément été influencée par la contre-culture des années soixante et soixante-dix, y poursuit alors la discussion/débat qui a lieu en Amérique depuis le tournant du XIXe siècle et Jefferson.

### 1. La dystopie terrestre

*Avatar* rappelle en effet beaucoup le cinéma SF des années soixante-dix que nous avons étudié en 2.3. Ce n'est pas surprenant puisque Cameron a précisément conçu l'histoire durant cette même époque, et écrit le *script treatment* auquel nous faisons référence plus bas au milieu des années quatre vingt-dix, attendant tout ce temps pour que les effets spéciaux soient au point et lui permettent de réaliser un film à la hauteur de ses ambitions visuelles et techniques (Dargis, McCarthy).

a). Ecocide

La version sortie sur les écrans en décembre 2009 n'inclut quasiment pas de scènes sur Terre, s'ouvrant sur le réveil du protagoniste, Jake Sully, après environ six ans de cryo-sommeil, dans un vaisseau spatial approchant enfin de Pandora. Pourtant les versions longues<sup>2</sup>, et surtout le *script treatment*, s'attardent beaucoup plus sur le monde futur (aucune date n'est donnée, mais le *treatment* précise que l'on est « un siècle dans l'avenir » (1), puis « aux environs de l'an 2100 », 7<sup>3</sup>) qu'est devenue la Terre, soulignant l'aspect dystopique de la société américaine/mondiale de l'avenir. Le *treatment*<sup>4</sup>, rédigé comme le *shooting script* par le réalisateur du film, James Cameron, décrit le futur comme un monde cauchemardesque tout droit sorti des années soixante-dix :

Un siècle dans l'avenir, et la population de la planète fatiguée a triplé. Finalement, se noyant dans ses propres déchets toxiques, la famine et la pauvreté, la population a atteint le joli chiffre bien rond de 20 milliards. La Terre se meurt, recouverte de la moisissure grise de la civilisation humaine. Même la lune est recouverte [« spiderwebbed »] des lumières de métropoles sur sa face cachée. La surpopulation, le surdéveloppement, le terrorisme nucléaire, les tactiques de guerre destructrices de l'environnement, les radiations provenant des centrales énergétiques et des décharges, la pollution de l'air, la déforestation, la pollution des océans et la surpêche, le réchauffement climatique, le trou de la couche d'ozone, la perte en biodiversité par l'extinction des espèces... tous ces facteurs se sont combinés pour faire d'une planète autrefois verte et splendide une fosse sceptique terminale. (1)

Le *treatment* continue sur la même lancée, décrivant ensuite une scène tournée et incluse dans l'*extended cut*. Dans la deuxième scène du film (les trois versions commencent de la même façon, par un travelling aérien au-dessus de la canopée de la forêt de Pandora), on découvre Jake, l'air dur et en colère, enfoncé dans sa chaise roulante. Après le plan général sur Pandora (premier et principal protagoniste du film, la planète) et le très gros plan sur son regard (deuxième protagoniste, Jake), le troisième plan du film est un plan moyen de Jake, avant que le quatrième plan ne révèle la foule compacte qui l'enserme, attendant de traverser la rue à ses

---

<sup>2</sup> A la version sortie en décembre 2010 (ci-après 'version cinéma') s'ajoute une *special edition re-release* (deuxième version), distribuée au cinéma en août 2010 et contenant huit minutes de scènes supplémentaires, et enfin un *collector's extended cut* (troisième version), réservé à l'édition DVD, proposant quant à lui seize minutes supplémentaires (en comptant les huit minutes de la *special edition*). C'est cette dernière version (ci-après version DVD) qui inclut cinq scènes situées sur Terre avant le départ de Sully pour Pandora, qui représentent environ la moitié des scènes coupées incluses.

<sup>3</sup> Plusieurs critiques (McCarthy, Erbert) écrivent que d'après le dossier de presse l'année est 2154. Cependant les dossiers de presse sont traditionnellement des sources d'information à prendre avec beaucoup de précaution, étant parfois conçus sans la collaboration des auteurs. La date précise importe peu néanmoins ici.

<sup>4</sup> *Script treatment*, c'est-à-dire un synopsis détaillé du film (114 pages, soit l'équivalent d'un script) mais sans presque aucun dialogue et sans la division scène par scène typique d'un script.

côtés. La scène, dont le ralenti renforce la portée, nous montre alors une foule extrêmement dense (surpopulation) et anonyme, dotée de masques respiratoires (pollution), aux habits sombres et aux visages penchés vers le sol, tandis que les seules couleurs sont celles des innombrables panneaux publicitaires observables dans la moitié supérieure du plan (l'arrière-plan), certains sous formes holographiques. Passent dans le même temps les traditionnels métros aériens (*I, Robot*, *The Island*) dont les rails sont (comme dans *The Island*) au-dessus du toit (à la façon d'un téléphérique), marqueur visuel traditionnel de la cité futuriste (cf. images pp. 689-691). Contrairement à ces deux films l'idée est pourtant ici de proposer une image dystopique de la cité de l'avenir, encombrée, étouffant sous le poids de la population et de la publicité. Personne ne parle, personne ne sourit, les masques donnent à leurs propriétaires une apparence parfois effrayante (certains recouvrent tout le visage et ressemblent plus à des masques de hockey), tandis qu'après la traversée de la rue de Jake et son passage hors-champ, la caméra s'élève encore et nous montre une place grouillant littéralement d'individus.

Les propos en voix-off de Jake accompagnant le plan soulignent la nature dystopique de ce monde. Dans les trois montages, la voix de Jake accompagne le plan initial de Pandora, remarquant que lorsqu'il gisait sur son lit d'hôpital après avoir été blessé au combat, il rêvait souvent de voler dans les airs tel un super-héros (Jake est désormais paraplégique) : « j'étais libre ! ». L'association du monologue au plan aérien laisse à penser qu'il s'agit peut-être d'un plan subjectif du rêve de libération de Jake. Mais il remarque alors sombrement qu'« un jour où l'autre il faut bien se réveiller ». C'est là que les trois versions diffèrent : les deux premières passent au réveil de Jake de son sommeil cryogénique, tandis que la version DVD nous montre Jake au milieu de la foule, ses yeux filmés en très gros plan s'ouvrant soudainement, révélant un regard furieux. Sa remarque prend donc une autre dimension dans cette version, Jake rêvant de s'envoler loin du monde infernal qu'est la réalité. Il fait dans la foulée une remarque que l'on retrouve dans les deux premières versions mais plus tard, à l'arrivée de Jake sur Pandora : « ils peuvent réparer les colonnes vertébrales, si vous avez l'argent. Mais pas avec une pension de vétéran, pas dans une telle économie. Un salaire hebdomadaire de vétéran et douze dollars vous donnent droit à une tasse de café ». Les deux versions sorties au cinéma incluent la même réflexion, soulignant le caractère inique de ce futur/présent où l'injustice va jusqu'à ne pas soigner les paraplégiques faute de moyens financiers de leur part (injustice accentuée par le fait qu'il s'agit d'un vétéran qui a perdu ses jambes en se battant pour l'Amérique).

Le *treatment* pose de la façon suivante la scène que nous venons de décrire (Jake s'y appelle encore Josh) :

Josh vit dans l'expansion urbaine tentaculaire [« the urban sprawl »] qui a poussé telle de la vigne kudzu<sup>5</sup> jusqu'à se répandre sur toute la partie est des Etats-Unis. Son coin spécifique de ce trou à rat bétonné et uniforme est Charlotte, Caroline du Nord, mais on pourrait être n'importe où. C'est partout le même caractère sordide, bondé, gris, envahi de détritits et de *high-tech*. Les murs sont gris, le ciel est gris... les gens sont gris. Ils se bousculent dans des foules compactes, épaules contre épaules, sales en raison du manque d'eau courante [...]. On dirait un croisement entre THX-1138 et une gare à Calcutta (1)

Effectivement de nombreux individus dans la foule sont connotés comme provenant de pays du Tiers-Monde, un moine bouddhiste étant visible, un homme portant une chéchia et une djellabah, plusieurs Asiatiques sont visibles, etc. Le *shooting script* ne va pas aussi loin, décrivant pour la même scène « un ciel de publicités criardes », tandis que les piétons y portent tous leurs masques : « c'est un torrent d'âmes anonymes, isolées » (1).

Le plan suivant (scène décrite dans le *treatment*, tournée et incluse dans la version DVD) voit Sully dans son misérable appartement, une pièce unique de peut-être douze mètres carrés, aux murs délabrés et gris, une cordée de vêtements en train de sécher le traversant. Pour le *shooting script*, « la pièce est un minuscule *cubicle*, une cellule de prison croisée avec les toilettes d'un 747 » (1). L'appartement est situé, comme le précise le *treatment*, dans un HLM gouvernemental, tandis qu'il y a bien dans la version filmée « une seule source de lumière fluorescente, qui projette une lumière stérile sur les murs crasseux » (1). Par contre, un écran télévisé géant occupe un mur entier de la chambre, dénotant non pas les moyens financiers de Jake mais plutôt l'idée que dans le futur, l'écran télévisé géant est considéré comme un élément vital de tout appartement, même les plus sordides étant dotés de leur écran plasma, cadeau du gouvernement. Jake est sur le lit, tâchant péniblement de se déshabiller malgré ses deux jambes paralysées. Celles-ci sont terriblement minces par rapport à son corps comme le souligne la caméra en faisant un travelling descendant jusqu'à elles, image s'insérant bien dans la misère de l'ensemble et contrastant avec l'écran géant et le reportage qu'il diffuse. Celui-ci est commenté par la voix enjouée et optimiste de la présentatrice : « le tigre du Bengale, éteint depuis plus d'un siècle, fait son grand retour. Ces bébés tigres clonés du zoo de Pékin [images de bébés tigres tétant une bouteille d'eau] sont les derniers en date depuis

---

<sup>5</sup> Une plante invasive originaire d'Asie et aujourd'hui considérée dans le sud des Etats-Unis comme une plaie (*The Vine That Ate The South*) (<<http://faculty.ucc.edu/biology-ombrello/POW/kudzu.htm>>, dernier accès le 20/07/2011). L'idée semble être à nouveau ici de décrire la tiers-mondisation de l'Amérique, aussi surpeuplée et envahie de panneaux publicitaires qu'un pays asiatique (cf. aussi la remarque sur Calcutta).

cinq ans à avoir été clonés et leur espèce ramenée à la vie ». La scène sert surtout à montrer le contraste entre la condition de Jake et l'écran, entre la réalité morne des choses et l'optimisme béat des médias, dont le reportage souligne au spectateur que de nombreuses espèces ont disparu dans ce futur situé au moins un siècle au-delà du présent (cf. image p. 691). Face à la misère physique et matérielle de Jake, le luxueux écran surchargé d'informations et son reportage enthousiaste produisent un contraste important. Le *treatment* continue là-encore à enfoncer le clou, imaginant quant à lui un reportage rapportant la mort du dernier lion à vivre à l'état sauvage, avant d'enchaîner sur le bilan écologique catastrophique de la planète. C'est ce qui amène le *treatment* à commenter :

l'espèce humaine, utilisant son ingénuité technique, a appris à survivre, mais elle a perdu presque tout contact avec le monde naturel, qu'elle a étranglé et écrasé. Il n'y a plus de parcs nationaux, que des HLMs et des fermes à protéines [nécessaires en raison de la surpopulation]. Le parc du Yosemite est réservé aux condominiums haut de gamme. La plus grande partie des zones côtières sont utilisées pour la mariculture [...] » (2)

Quant à Jake lui-même, la scène suivante (version DVD) achève de le caractériser comme un homme perdu, détruit par son handicap : on le voit se soûler dans un bar, avant d'attaquer un homme frappant sa petite-amie et se faire littéralement jeter du bar, se retrouvant littéralement dans le caniveau. Etendu sur le dos parmi les détritiques, déjà trempé par la pluie, Jake contemple (plan subjectif en contre-plongée zénithale) les lumières des omniprésentes « publicités criardes au-dessus de lui », le contraste entre les deux mondes étant alors frappant, l'équivalent de l'écran télévisé géant qu'on imagine constamment allumé dans son petit appartement. Contemplant plus tôt dans le bar un énième écran géant aussi large que le mur<sup>6</sup>, Jake dit en voix-off, semblant s'adresser directement au spectateur : « soyons clair tout de suite. Je ne veux pas de votre pitié. Si vous voulez être traités avec justice, vous êtes sur la mauvaise planète. Les forts s'en prennent aux faibles, c'est comme ça que ça fonctionne. Et personne ne bouge le petit doigt », pense-t-il alors qu'il regarde l'homme frapper sa petite-amie juste avant d'intervenir, personne dans le bar ne semblant effectivement se soucier de la scène. Jake est donc autant dégoûté de sa propre situation que de celle du monde et du spectacle littéral de l'injustice, pas à sa place dans cette société hyper-capitaliste et individualiste, où les gens semblent s'abîmer dans leurs écrans géants. Comme il le dit lui-même, il est « sur la mauvaise planète », la planète de la dystopie. Comme le rajoute le

---

<sup>6</sup> L'écran diffuse un match de la Coupe du monde de football, suggérant peut-être la popularité de ce sport dans l'Amérique du futur. Le script précisait que les joueurs étaient dotés de pattes d'antilopes, illustration du génie génétique de l'avenir et de la réification des corps dont Jake est lui aussi à sa façon la victime (2).

*treatment*, « Jake Sully est un type sans espoir dans un monde sans espoir, une personne insignifiante [« a little guy »] moulu et recraché par la grande machine » (3).

L'*extended cut* recoupe alors les deux précédentes versions, où Jake est contacté par deux individus en costumes-cravate qui lui révèlent que son frère a été assassiné « pour le papier dans son portefeuille » commente Jake en voix-off, nouvelle illustration de la folie du monde de l'avenir (mais qui renvoie au monde zéro) et autre événement impensable dans la société de Pandora. L'*extended cut* en rajoute lorsque Jake, contemplant le corps mort de son frère jumeau, remarque avec ironie que « la détresse des deux types en costume était touchante », ceux-ci lui faisant remarquer (dans chaque version) qu'« une importante somme avait été investie dans votre frère ». La boîte en carton qui contient le corps du frère est alors emportée par un tapis roulant et bientôt incinérée, l'investissement n'allant manifestement pas jusqu'à payer de vraies funérailles à celui-ci ; tandis que le plan général du crématorium, dans l'*extended cut*, décrit celui-ci comme une usine sombre, les noirs fourneaux s'étendant dans la profondeur du champ sur deux niveaux, tous les corps étant transportés sur des civières et dans des boîtes en carton munies de codes barres, image qui contraste avec les funérailles auxquelles on assistera plus tard sur Pandora (cf. image p. 692). Son frère jumeau était un scientifique qui faisait partie du *Programme Avatar* et devait partir sur Pandora pour y opérer un avatar, qui a été créé selon ses paramètres génétiques. Personne ne peut donc télécharger sa conscience dans cet avatar et le précieux investissement sera perdu, à moins que Jake, qui a le même code génétique que son frère jumeau, n'accepte de le remplacer sur Pandora. « Ça serait un nouveau départ, sur un nouveau monde », lui dit un des agents.

On voit donc à quel point la Terre du futur, extrapolation cauchemardesque du monde zéro, est décrite et connotée négativement. Le montage sorti sur les écrans n'inclut pas la plupart de ces scènes (on y voit tout de même le désintérêt humain des agents et le cercueil en carton ; surtout, Jake y fait encore sa remarque sur sa colonne vertébrale pouvant être guérie), pourtant Pandora est bien conçue comme le contre-modèle de la Terre, un paradis naturel qui constitue presque l'opposé parfait de ce que l'on a pu voir et entendre de la Terre. Le montage sorti sur les écrans n'indique que dans deux répliques la condition terminale de la Terre et de son environnement. Jake tente d'expliquer à Pandora elle-même, via l'Arbre des Ames, que les Terriens sont dangereux pour les Na'vis et pour l'écosystème tout entier : « il n'y a plus de vert sur notre planète, nous avons tué notre Mère ». Durant l'épilogue, Jake commente également l'évacuation des Terriens en expliquant que « les *aliens* repartirent vers leur

planète mourante ». Pandora, paradis tropical et luxuriant, est l'antithèse de la Terre du futur, lui renvoyant le miroir de ce qu'elle fut autrefois.

#### b). L'impérialisme des étoiles

On voit à quel point *Avatar* s'inscrit dans la lignée des films dystopiques précédents, *Blade Runner* notamment, et plus largement le cinéma des années soixante-dix. C'est encore le cas dans sa caractérisation des deux grands antagonistes du film : l'armée, personnifiée par l'impitoyable colonel Quaritch, et la finance, représentée par Selfridge (dont le nom – self/fridge – indique bien la personnalité), dirigeant les opérations sur Pandora. Le *treatment* fournit là encore des informations précieuses sur la compagnie en question. On découvre qu'elle s'appelle la RDA, Resources Development Alliance, et qu'il s'agit en réalité d'un

consortium international de très grosses entreprises dont le but est de trouver et exploiter les ressources d'autres planètes, à l'intérieur du système solaire et, depuis 25 ans, dans les systèmes voisins. Imaginez la *Dutch West India Company* financée par Microsoft, Matsushita et une douzaine d'autres méga-corporations. Tout le monde l'appelle juste 'le Consortium'. (3)

Le Consortium (nom qui rappelle « la Compagnie » des *Alien* ; d'ailleurs Jake l'appellera dans un de ses monologues en voix-off « la compagnie ») est donc explicitement comparé ici aux entreprises semi-privées qui exploitèrent les colonies durant la phase coloniale pour le compte des Etats européens. Le film précisera que le Consortium est présent sur Pandora pour extraire de l'*unobtainium*, qui vaut « vingt millions le kilo ». Le *treatment* précise qu'il s'agit d'un « surnom comique qui a fini par être adopté », désignant « un minerai rare d'origine volcanique qui est un super-conducteur à température ambiante ». Il explique encore qu'il s'agit du graal de la science moderne, « une substance qui permet de transmettre l'électricité sans offrir aucune résistance, et à température normale » ; « le coffre rempli d'or enterré au pied de l'arc-en-ciel » (13). Dans le film, Jake, ancien marine qui n'entend pas grand-chose à la science, explique qu'il s'agit d'une « sorte de super-conducteur... ou quelque chose dans le genre ». La nature précise du minerai importe peu au final tant celui-ci est conçu pour faire écho aux minerais et matières premières historiquement extraites des colonies par les puissances européennes, en premier lieu l'or.

Le Consortium est donc prêt à tout pour extraire ce minerai miraculeux. Comme le souligne le *treatment*, l'organisation a besoin de « construire une infrastructure industrielle sur Pandora... il faut la domestiquer. Il faut la civiliser [« you want to tame it. You want to civilize it »] (7).



Le seul ennui est que « la colonisation classique ne peut pas fonctionner » (id.) puisque l'air de la planète est irrespirable pour les humains et qu'il faut plusieurs années aux vaisseaux pour effectuer la traversée entre les deux planètes.

Mais attendez... il y a une population indigène ici. Ils sont primitifs, mais ils ont des cerveaux et des mains [...] On peut leur apprendre, leur donner de la technologie pour améliorer leurs vies, comme ça ils pourront être en bonne santé et intelligents, et pourront tous avoir des télévisions, et en échange ils seront si reconnaissants que non seulement ils travailleront dans nos usines, mais en plus ils les construiront pour nous. Génial [« Groovy »]. Tels sont les principes fondamentaux de l'impérialisme interstellaire, aux environs de l'an 2100.

C'est en substance la teneur du discours que tient dans le film *Selfridge*, administrateur de la base et la personnification du Consortium, au Dr. Augustine, même si l'idée y est plutôt de déplacer les « natifs » [« the natives »] pour pouvoir tranquillement exploiter leurs territoires, en particulier leurs terres sacrées, qui regorgent de minerai. Lorsque Selfridge, jeune homme fringant qui joue au golf pour se détendre, mentionne à Jake l'immense dépôt qui se trouve sous les terres sacrées de la tribu, il a un rire gras, soulignant au spectateur le pur intérêt mercantile du personnage, la tentative de civilisation apparaissant comme calculée et purement stratégique. Pourtant Selfridge n'est pas content (gros plan sur son visage), soulignant à Augustine que l'opération ne fonctionne pas et qu'« après, quoi ? Combien d'années ? Les relations avec les indigènes ne font qu'empirer », « nous sommes au bord de la guerre ». Augustine lui répond sarcastiquement : « Oui, ça arrive quand on tire à la mitrailleuse sur les gens ». Mis en colère par cette réponse, Selfridge enlève les gants et se met à les appeler des « sauvages », révélant le vrai regard qu'il porte sur eux, les appelant plus tard des « indigènes » puis des « singes bleus ». Plus tard, pour bien souligner l'inhumanité mercantile de Selfridge, ce dernier déclare à Jake : « Tuer les indigènes, ça fait mauvais genre. Mais s'il y a quelque chose que les actionnaires détestent encore plus qu'une mauvaise presse, c'est un mauvais rapport financier trimestriel ».

Le *Programme Avatar* a donc été créé dans le but de déplacer les « indigènes » : « Vous êtes supposée gagner les esprits et les cœurs des natifs, c'est bien la raison d'être de votre petit jeu de marionnettes ? On leur construit une école, on leur apprend l'anglais [...] », et on les convainc de se déplacer. Sans parler de les « civiliser » comme dans le *treatment*, le personnage remarque plus tard à Jake, agacé : « Vous savez, on a essayé de leur donner des médicaments, de l'éducation, des routes, mais non ! Ils préfèrent la boue ! ». Si l'idée centrale reste de convaincre la tribu de se déplacer pour exploiter ses terres, le film pose ici le mépris

de Selfridge pour les autochtones et leur mode de vie primitif, l'exploitation économique s'accompagnant d'un mépris pour un peuple considéré comme inférieur car plus bas sur l'échelle du développement technologique. Les deux phénomènes sont liés, les colons terriens étant incapables de comprendre le charme et la force du mode de vie primitif, et étant obnubilés par leur tiroir-caisse. C'est la vision qu'offre le film du colonialisme historique, le mépris 'idéologique' s'accompagnant d'une cupidité sans bornes.

Selfridge a peu de respect pour la vie humaine, comme le montre la scène du bulldozer télécommandé qui menace la vie de Jake et Neytiri. Constatant la présence des deux Na'vis devant l'immense machine sur son écran de contrôle, Selfridge décide de poursuivre l'opération, expliquant, entre deux mâchées de sandwich, que « ces gens doivent apprendre qu'on ne s'arrête pas », actionnant benoîtement la manette (gros plan sur son doigt sur la manette) qui fait avancer le bulldozer. La scène montre le désintérêt total de Selfridge pour les valeurs humaines, mais aussi son isolation totale du monde extérieur. On le voit durant tout le film exclusivement dans la tour de contrôle de la base, entouré d'écrans holographiques représentant divers endroits de la planète (la seule exception est l'avant-dernière scène du film, lorsqu'on l'aperçoit dans la file des humains en train d'embarquer dans le vaisseau qui doit les rapatrier sur Terre). La scène l'introduisant consiste en un travelling sur plusieurs écrans 3-D holographiques (qui font beaucoup penser à ceux du laboratoire de Tony Stark), dont la grande table qui ressemble à celle d'un état-major sur laquelle est traditionnellement représentée la disposition des troupes. Le travelling latéral s'arrête sur Selfridge, en train de jouer au golf sur un tapis de golf d'appartement, arborant déjà le détachement qui sera le sien durant la majeure partie du film. Cloîtré dans sa tour technologique (d'ivoire), entouré de ses subalternes omniprésents et serviles, littéralement coupé du monde, Selfridge ne connaît et ne comprend rien à Pandora et à sa population, enfermé dans ses représentations classiques de « sauvages rongés par les poux qui vivent dans des arbres ». C'est le terme qu'il emploie pour expliquer au Dr. Augustine, durant leur deuxième confrontation juste avant l'attaque de *Hometree*, pourquoi ils peuvent bien attaquer et détruire l'arbre géant. Les représentations qui s'affichent sur les écrans holographiques peuvent être des vues de caméra, mais aussi des vues plus conceptuelles qui lui montrent surtout ce qu'il a envie de voir – la couleur pourpre qui code la présence d'unobtanium. La scène du golf d'intérieur, avec son tapis vert représentant tant bien que mal la pelouse, l'associait déjà à une représentation artificielle et pathétique de la nature, se condamnant lui-même, alors qu'il se trouve au beau milieu d'un nouvel Eden, à

jouer au golf d'appartement à l'intérieur d'une salle de contrôle, exprimant son bonheur pathétique (« J'adore ce putter ! »).

Il n'en demeure pas moins que Selfridge est un homme d'affaires, pas un assassin, et la seule raison pour laquelle il ordonne la destruction de *Hometree* et les autres exactions militaires, outre sa cupidité et celle du Consortium, est parce qu'il est si loin du théâtre des événements et coupé de la réalité des choses. On le voit visiblement embêté et mal à l'aise alors que le colonel Quaritch le convainc de mener l'opération contre *Hometree*, ainsi que lorsque l'opération est en train de se monter, acceptant même une ultime mission diplomatique proposée par Augustine. Selfridge est surtout un bureaucrate, un commercial à l'aise derrière ses écrans et pouvant sans problème ordonner la destruction d'une forêt lointaine et de ce fait irréaliste, s'esclaffant lorsque Augustine lui livre sa théorie sur le caractère vivant et conscient de la planète – ce n'est clairement pas son univers. Mais les guerres et morts humaines ne sont de même pas son domaine et il s'en passerait bien si possible – ce qui ne l'empêche pourtant pas de finir par ordonner l'assaut.

Le véritable antagoniste du film est le colonel Quaritch (dont le nom fait penser à « quarry », dont les deux traductions seraient « carrière » – il s'agit bien d'extraire des minerais – et « proie » – le colonel est bien un impitoyable chasseur). Dès le premier plan montrant le colonel, ce personnage est connoté comme inquiétant et menaçant (cf. images pp. 695-696) : un gros plan sur ses bottes noires de marine, marchant droit d'un pas délibéré et pesant, ses pas résonnant dans la pièce. Le second plan consiste en un gros plan sur son pistolet, attaché à sa cuisse gauche comme un cowboy, tandis qu'on entend le bruit du cuir de son holster frottant contre sa cuisse (un son très probablement ajouté en postproduction) qui accentue le danger et la violence connotés par le plan, d'autant qu'on aperçoit aussi dans le champ son poing serré, dénotant comme une fureur intérieure. Le troisième plan est un gros plan de l'arrière de sa tête, celle-ci, tournée d'un quart vers la droite, montrant clairement à la caméra les trois grandes cicatrices qui commencent sur sa joue et son arcade sourcilière et se poursuivent presque au sommet de son crâne, facilement observables puisque le colonel arbore la coiffure presque rasée des militaires. Tout le long du film la caméra prendra soin de montrer les cicatrices du personnage, l'acteur tournant souvent la tête pour qu'on les aperçoive mieux. Les cicatrices faciales sont un marqueur traditionnel de l'antagoniste, dénotant sa cruauté et sa monstruosité intérieure, mais elles montrent ici également la guerre personnelle qui oppose le colonel aux animaux de Pandora, les cicatrices, qu'arbore

également le colonel sur ses larges biceps, étant manifestement celles laissées par les griffes d'une énorme bête. Il expliquera plus tard à Jake qu'il a fait partie des forces spéciales tout comme lui, a vu plusieurs théâtres de combat sur Terre, dont le Nigéria, sans jamais une égratignure, jusqu'à arriver sur Pandora, où il a reçu ses blessures dès son premier jour. « Ils pourraient me les enlever, si je rentrais à la maison, et me remettre à neuf. Mais tu sais quoi ? J'aime assez en fait. Ca me rappelle ce qui m'attend dehors ». C'est pourquoi il décrit Pandora aux nouveaux arrivants, Jake y compris, comme un enfer : « Si l'Enfer existe vous aurez peut-être envie d'y passer vos vacances une fois que vous aurez fini votre séjour ici. Dehors derrière cette barrière [pointant par la fenêtre], chaque créature qui rampe, vole ou se tapit dans la boue veut vous bouffer et manger vos yeux comme si c'était des jujubes ». Le colonel est parfaitement sincère en faisant ce discours, et effectivement une scène coupée montre Jake se faire attaquer par un « prédateur aérien » dès sa descente d'avion (*shooting script*, 9)<sup>7</sup>. Comme l'indique le script, « c'est un camp armé en état de siège » (8). Jake débarque au beau milieu du conflit opposant Pandora au colonel, Quaritch incluant les Na'vis dans le lot, qu'il traite à l'instar de Selfridge de « sauvages » et de « hordes d'aborigènes ». Pourtant on découvrira dès le deuxième acte en même temps que Jake que Pandora est l'opposé de l'Enfer, un nouvel Eden merveilleux. Aux yeux de Quaritch, la planète n'est qu'une immense jungle grouillant de dangers, et on découvrira plus tard qu'elle l'est effectivement pour lui et ses hommes. Mais pour un individu ouvert et pacifique comme Jake, Pandora révélera sa véritable nature de forêt paradisiaque. Si la base des colons s'appelle *Hell's Gate*, l'enfer en question n'est pas le même en fonction des points de vue.

Si Jake et ses amis scientifiques misent sur la science et la diplomatie, Quaritch ne connaît que la force, physique (sa deuxième scène le montre en train de faire des altères, son marcel montrant bien ses immenses biceps), mécanique (la même scène le voit ensuite monter dans un large exosquelette qui lui fournit un impressionnant corps métallique, sa première réaction une fois connecté étant d'esquisser des gestes de boxe) et martiale, et on le voit très souvent la main gauche posée sur son holster et son gros pistolet (cf. images pp. 698-699). Comme on l'a vu c'est lui qui convainc Selfridge de passer aux opérations militaires, démontrant si besoin était sa cruauté intrinsèque : « Ce sera humain... plus ou moins » [« It will be humane... more or less »]. Là où Quaritch est manifestement intelligent et machiavélique, ses hommes sont représentés comme des brutes à la détente facile. Dès l'arrivée de Jake sur Pandora et sa sortie de la navette, deux soldats, le soldat Fike et le caporal Wainfleet, l'observent et se moquent de

---

<sup>7</sup> Scène incluse sur l'édition DVD.

lui : « de la viande sur roue ». C'est surtout Wainfleet que l'on va retrouver dans le film, hurlant une première fois depuis un hélicoptère militaire, sur le point de tirer sur *Hometree* : « Yeah bébé prends ça ! » [« get some »], puis, durant la bataille finale, en train de tirer à tout va avec sa mitrailleuse lourde : « Ouais ! prends ça ! », répliques qui résument bien le personnage.

Le colonel est donc un personnage aussi traditionnel et archétypique que Selfridge, personnifiant, plus encore que les généraux d'*Alien: Resurrection* et *Hulk*, la cruauté et l'imbécilité dangereuse des officiers supérieurs militaires. Il a pourtant des remarques, durant le briefing qui précède la bataille finale, qui pointent vers une signification qui dépasse le cadre classique. Exposant la menace que constituent les différentes tribus de Na'vis en train de se regrouper, il explique aux militaires et au personnel civil l'écouter que les « autochtones » sont sur le point de les attaquer et que « notre unique sécurité réside dans une attaque préventive. Nous devons combattre la terreur par la terreur ». Les références aux attaques préventives et à la « terreur » ne manquent pas de faire penser à la rhétorique employée par George W. Bush après le 11-septembre, notamment pour justifier de la guerre en Iraq. Un personnage confirme la référence dans la scène suivante lorsqu'il fait référence au plan du colonel en parlant de « some kind of shock and awe campaign », expression créée par des analystes du Pentagone en 1996 et fréquemment utilisée par les médias lors des premiers jours de l'invasion iraquienne en 2003<sup>8</sup>. C'est ici que sont présentes les références les plus claires au conflit iraquien et à la politique menée par George Bush, le cruel colonel Quaritch apparaissant comme entièrement acquis à l'idéologie de l'ancien président des Etats-Unis<sup>9</sup>. Plus tard, la pilote Trudy, entendant le plan d'attaque de Jake contre des troupes largement supérieures, déclare, « Et moi qui espérait un plan tactique qui n'inclurait pas le martyr [« that didn't involve martyrdom »]. Le film utilise à nouveau ici un terme très entendu depuis 2001, les protagonistes du film, notamment Trudy, étant ceux qui vont effectivement devenir des

---

<sup>8</sup><[http://articles.cnn.com/2003-03-20/world/sprj.irq.psyops.campaign\\_1\\_pentagon-official-iraqi-officials-strikes?\\_s=PM:WORLD](http://articles.cnn.com/2003-03-20/world/sprj.irq.psyops.campaign_1_pentagon-official-iraqi-officials-strikes?_s=PM:WORLD)>, 20/03/2003, <<http://www.cbsnews.com/stories/2003/03/22/iraq/main545267.shtml>>, 22/03/2003, <<http://www.nytimes.com/2003/03/23/weekinreview/creator-of-shock-and-awe.html?src=pm>>, 23/03/2003, <[http://www.dodccrp.org/files/Ullman\\_Shock.pdf](http://www.dodccrp.org/files/Ullman_Shock.pdf)>, rapport original de 1996, derniers accès le 20/08/2011.

<sup>9</sup> On peut aussi penser ici au dialogue final entre Obi-Wan Kenobi et Anakin Skywalker dans *Revenge of the Sith* (2005). A Anakin qui lui dit qu'il se bat pour « la République et la démocratie », Skywalker, en passe de devenir Darth Vader, répond : « Si tu n'es pas avec moi tu es donc contre moi », ce à quoi Skywalker réplique : « Seuls les Siths pensent de façon aussi absolue », reconnaissant la nature maléfique d'Anakin (les Siths sont l'équivalent de démons). Il s'agissait clairement d'une pique adressée au président Bush, qui déclarait en novembre 2001, « Soit vous êtes avec nous soit vous êtes contre nous » pour pousser les pays alliés des Etats-Unis à participer à la guerre en Afghanistan, remarque qui fit grand bruit à l'époque (<<http://edition.cnn.com/2001/US/11/06/gen.attack.on.terror/>>, 06/11/2001, dernier accès le 22/08/2011). La pique de George Lucas fut notée par de nombreux médias à l'époque.

martyrs. Une séquence au ralenti, accompagnée d'une musique pathétique, voit plusieurs personnages secondaires, dont Trudy, être tués au combat, sacrifiant héroïquement leurs vies pour la cause<sup>10</sup>.

On peut ajouter ici les plans de la base militaire à l'arrivée de Jake, qui montrent en arrière-plan de la navette atterrissant, puis en arrière-plan de Jake descendant de l'appareil, de multiples tours industrielles crachant des flammes et qui font penser à une raffinerie, ce que confirme le *treatment* : « Ils survolent ce qui ressemble à une raffinerie, l'usine de traitement du deuterium, [...] » (14) (cf. image p. 700). Comme dans *Blade Runner*, *The Day The Earth Stood Still* (déjà porteur d'un fort message environnemental) et *Surrogates*, le pétrole, sans jouer un rôle explicite et sans même être nommé, est pourtant implicitement présent en arrière-plan et connote la pollution et la destruction de l'environnement (*Blade Runner*, *The Day*) et les guerres à l'étranger (*Surrogates*). La remarque qu'a Jake à propos des militaires à son arrivée sur la base est donc a posteriori relativement ambiguë : « Sur Terre, ces types font partie de l'armée, ils se battent pour la liberté. Mais ici ce sont des mercenaires, ils se battent pour de l'argent ». Il souligne ainsi dès son arrivée que les soldats du film ne sont pas des militaires américains mais des mercenaires, des employés du consortium dont on voit l'acronyme, RDA, discret mais présent tout au long du film : sur l'aile du vaisseau qui amène Jake sur la base, sur les bulldozers qui détruisent la forêt, sur le mug que vise Selfridge en jouant au golf, etc. Le film prend donc garde de ne pas assimiler cette petite armée qui détruit la forêt et massacre les Na'vis à l'armée américaine ; aucun drapeau américain n'est visible et l'uniforme et les insignes de ces soldats privés ne correspondent pas à ceux de l'armée américaine. Ces mercenaires rappellent en outre les nombreux 'soldats privés' à l'œuvre en Afghanistan et en particulier en Iraq, travaillant pour des entreprises du type de Blackwater et qui ont régulièrement défrayé la chronique ces dernières années pour leurs massacres de civils<sup>11</sup>. Pourtant les mercenaires du film sont aussi, à l'origine, des soldats américains, même si la nationalité n'est jamais précisée, et Jake et Quaritch faisaient tous les deux partie autrefois des « Marines », venant troubler la distinction. Le colonel fait par ailleurs référence à des « tours », ayant effectué trois « tours » au Nigéria quand il était dans l'armée et disant aux nouveaux arrivants qu'ils voudront peut-être passer des vacances en Enfer une fois qu'ils auront fini leur « tour » sur Pandora. L'expression ramène une fois de

---

<sup>10</sup> On a vu que *Hulk* (5.1) et *The Day The Earth Stood Still* proposaient déjà leurs propres satires de l'administration Bush et de sa propension à faire usage de la force militaire.

<sup>11</sup> <[http://topics.nytimes.com/top/news/business/companies/blackwater\\_usa/index.html](http://topics.nytimes.com/top/news/business/companies/blackwater_usa/index.html)>, dernière mise à jour le 25/04/2011, dernier accès le 28/08/2011. L'entreprise a depuis été renommée Xe Services.

plus à la guerre en Iraq (et à celle en Afghanistan), les médias américains parlant régulièrement, en particulier entre 2003 et 2007, des « tours de service » (« tours of duty » ou « tours of service »), parlant le plus souvent plus simplement des « tours » effectués par les soldats<sup>12</sup>. La référence aux soldats se battant pour la liberté « back home » peut donc se lire comme une façon pour le film de se dédouaner de toute accusation d'antimilitarisme ou d'anti-américanisme, ou comme une remarque ironique visant à assimiler un peu plus la situation du film à la Guerre en Iraq, l'unobtanium remplaçant le pétrole, analogie que n'ont pas manqué de faire les critiques tout comme certains militaires américains lors de la sortie du film<sup>13</sup>.

Le film rappelle beaucoup également la guerre du Vietnam. Selfridge, lors de son premier débat avec Augustine, fait remarquer à celle-ci qu'elle et ses scientifiques sont supposés « gagner les esprits et les cœurs des natifs » [« winning the minds and hearts of the natives »]. L'expression fait écho à l'expression « winning hearts and minds », employée depuis le XIXe siècle mais plus particulièrement depuis la guerre du Vietnam, et beaucoup entendue dans les années deux mille pour caractériser les guerres en Afghanistan et en Iraq<sup>14</sup>. Mais les scènes qui rappellent surtout le conflit vietnamien sont celles où l'on voit les hélicoptères militaires, un soldat maniant une mitrailleuse lourde sur la porte grande ouverte sur son côté (le *door gunner*), survolant la jungle de Pandora ou ses rivières, et atterrissant au milieu d'une clairière. Le son produit par ces hélicoptères est manifestement emprunté aux hélicoptères militaires classiques, et l'apparence des appareils du film avec leurs *door gunners* fait beaucoup penser aux hélicoptères *Huey* si emblématiques de la guerre du Vietnam, et dont Cameron et le principal créateur de l'hélicoptère, le *designer* TyRuben Ellingson, se sont explicitement inspirés (Fitzpatrick, 23)<sup>15</sup>. Les plans situés à l'intérieur du cockpit de l'hélicoptère de Trudy (lunettes d'aviateur et mâchant un éternel chewing-gum), la pilote qui transporte les scientifiques sur Pandora, montrent un cockpit qui n'a rien de futuriste et rappelle fortement les hélicoptères militaires traditionnels. Lors de la première incursion sur Pandora, alors que l'hélicoptère est en train de se poser dans une clairière, la caméra

---

<sup>12</sup><<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=5289164>>, 20/03/2006, <<http://abcnews.go.com/WNT/story?id=3027796>, 11/04/2007>, derniers accès le 28/08/2011.

<sup>13</sup> Cf. l'article suivant, paru dans un journal militaire américain, le *Marine Times*, où un colonel du corps des Marines, responsable des relations publiques du Corps, se plaint de « l'allégorie négative des guerres en Iraq et en Afghanistan » véhiculée par le film (<[http://marinecorpstimes.com/news/2010/01/marine\\_avatar\\_010810w/](http://marinecorpstimes.com/news/2010/01/marine_avatar_010810w/)>, 08/01/2010, dernier accès le 28/08/2011).

<sup>14</sup><[http://www.foreignpolicy.com/articles/2009/08/13/a\\_bright\\_shining\\_slogan](http://www.foreignpolicy.com/articles/2009/08/13/a_bright_shining_slogan)>, dernier accès le 30/08/2011.

<sup>15</sup> « Using Vietnam War-era helicopters like the 'Huey' for inspiration, Cameron wanted the Samson – and all the low-flying vehicles – to have a very low-tech look that could be either contemporary or a not-very-distant "Earth Future" » (ibid.)

embarquée nous montre Jake dans son corps d'avatar, assis sur la porte de l'appareil, une jambe prête à toucher le sol et une mitrailleuse dans les mains. Le plan séquence le montre bondir à terre dès que l'hélicoptère n'est plus qu'à quelques centimètres du sol et brandir la mitrailleuse dans toutes les directions, observant avec beaucoup de concentration la lisière de la forêt. Les autres descendent à sa suite, s'abritant du vent créé par les pâles de l'hélicoptère et s'engouffrant bientôt dans la forêt, scène presque iconique des films représentant la guerre du Vietnam.

Le conflit vietnamien réapparaît durant la grande bataille finale, notamment lorsque l'on voit les hélicoptères bombarder la jungle (de même que lorsque les hélicoptères bombardaient plus tôt *Hometree*), ou lorsque Neytiri est poursuivie par un des hélicoptères et que l'on voit un soldat lui tirer dessus depuis la porte ouverte de l'appareil en actionnant la mitrailleuse lourde qui y est installée ; on voit plus tard un soldat actionner un lance-flammes à travers la jungle. Comme l'écrit Todd McCarthy dans sa critique pour *Variety*, il y a « d'inévitables vibrations du Vietnam [« Vietnam vibes »] émanant des scènes d'hélicoptères futuristes descendant vers les jungles verdoyantes et les flancs de montagnes de Pandora ». Les paysages rappellent également beaucoup l'Asie, les forêts tropicales de la planète mais aussi les *Hallelujah Mountains*, qui ressemblent à une version volante des montagnes Huangshan de Chine (les images disponibles sur Internet les montrent même souvent enveloppées de la même brume que leur alter-ego d'*Avatar*), tandis qu'un des *designers* s'est explicitement inspiré des formations rocheuses de la région du Guilin en Chine pour représenter ces montagnes (Fitzpatrick, 37). On peut encore penser aux îles et aux rochers de la mer d'Andaman au large des plages de la Thaïlande occidentale. La référence vietnamienne renvoie à nouveau aux années soixante-dix, époque du conflit et de la contestation civile aux Etats-Unis, mais aussi au cinéma des années quatre-vingt qui représente le conflit et qui crée les images et le schéma prototypique dont s'inspire *Avatar*<sup>16</sup>.

Quaritch n'est pas fondamentalement différent des personnages d'officiers va-t-en guerre, brutaux, voire psychopathes, typiques de ces films, ou Wainfleet et Fike des soldats à la détente facile et capable des pires atrocités. Jake est le jeune soldat plus sensible et mesuré qui

---

<sup>16</sup> Les films que nous avons principalement en tête ici sont *Apocalypse Now* (1979 – « Death from above » est peint sur l'un des hélicoptères du lieutenant-colonel Kilgore) ; *Platoon* (1986) ; *Full Metal Jacket* (1987) ; et *Casualties of War* (1989), les films les plus emblématiques du cycle et qui tous dénoncent clairement le conflit et son extrême violence vis-à-vis des civils. La navette qui relie les vaisseaux spatiaux en orbite à la base sur Pandora, et qui est plus tard utilisée par le colonel Quaritch pour tenter de bombarder l'Arbre des Ames, s'appelle d'ailleurs la *Valkyrie* (Fitzpatrick, 17).



se retrouve plongé dans la mêlée et assiste horrifié aux exactions de ses camarades. Comme dans plusieurs de ces films, Jake procède à une narration en voix-off au début du film, puis passe au journal de bord vidéo, témoignant de son aliénation progressive par rapport à ses camarades et au conflit dans lequel il est engagé. La différence est qu'ici Jake est dans une chaise roulante avant même d'être envoyé au front, plutôt qu'en en revenant. Mais c'est déjà un vétéran lorsque le film commence. On ne sait pas à quel conflit précis il a participé, le colonel remarquant juste que Jake a participé à une guerre ou intervention au Venezuela. Le *treatment* précise que, au milieu de la vie grisâtre des humains du futur, « la situation de Jake est un peu plus difficile que la moyenne du fait de sa participation à une stupide petite guerre dont les gens se souviennent à peine » (2). Le *treatment* continue avec une description qui pourrait être celle de vétérans de plusieurs films sur le Vietnam, *Born on the Fourth of July* (1989) notamment : enfoncé dans sa chaise roulante, « Josh porte toujours sa casquette militaire, et avec sa barbe et ses cheveux mal entretenus, et ses yeux maussades, il est ignoré de la foule [...]. Juste un autre vétéran en colère, un détritrus jeté à la poubelle » (ibid.). Agressif, Jake passe son temps dans les bars à boire comme on l'a vu, et se trouve littéralement dans le caniveau lorsqu'on voit lui proposer de partir sur Pandora.

Sa nouvelle mission va donc permettre à Jake, non seulement de retrouver des jambes, mais aussi de se racheter. Dégoûté de la société qu'il quitte sur Terre, il entretient encore des illusions sur les marines, ainsi que le montre son alliance initiale avec le colonel Quaritch. Comme l'indique le script de l'entretien initial entre les deux hommes, lorsque Jake accepte d'être l'espion du colonel, « [...] Jake est impressionné. Quaritch est le type d'homme qu'il respecte – concentré, dur. Déterminé » (25), un ancien membre des forces spéciales comme lui, un 'frère'. Pourtant Jake va peu à peu prendre conscience de l'horreur du personnage et de tout ce qu'il représente, principalement via la destruction de *Hometree* et la mort d'une partie de la tribu des Na'vis. Comme l'ont remarqué de nombreux critiques à la sortie du film, le film opère ainsi un retournement de perspective frappant, offrant en substance la victoire des rebelles contre l'armée américaine. En se retournant contre ses anciens camarades, Jake se venge de son sort et remet en scène le conflit qui lui a enlevé ses jambes, s'en prenant cette fois aux vrais coupables, les responsables d'une guerre inutile et que tout le monde a oublié, au Venezuela, au Nigeria, au Vietnam, en Iraq ou sur Pandora. *Avatar* constitue aussi une remise en scène positive du Vietnam (ou de l'Iraq) dans la mesure où la guerre n'a pas le temps de s'installer dans la durée et où les humains/Américains sont rapidement chassés de Pandora, offrant une alternative à la réalité historique de ces deux conflits. A travers la

rédemption de Pandora et de Jake, c'est l'histoire américaine qui est elle-même rédimée, les antagonistes n'étant au demeurant que des mercenaires qui n'œuvrent pas explicitement pour l'Amérique et « la liberté », comme Jake l'a bien souligné dès le départ. La situation est ainsi plus simple à représenter au spectateur, et le film ne s'interrogera jamais notamment sur l'entreprise civilisatrice dans laquelle était initialement lancée le Dr. Augustine, qui avait fondé une école où elle enseignait l'anglais aux jeunes Na'vis. La dénonciation consiste ici à éventer les réelles motivations américaines (l'or, le pétrole, *in fine* l'argent) et à déconstruire l'entreprise colonisatrice (sentiment de supériorité de la civilisation sur les « singes bleus », mercantilisme, incompréhension et désintérêt face à l'environnement naturel, violence masculine pathologique) plutôt qu'à inclure des éléments venant troubler la simplicité morale du conte (pas de communisme, de totalitarisme ou de terrorisme islamiste ici).

Néanmoins l'épisode historique auquel le film fait le plus référence reste la colonisation du continent nord-américain, l'« ouest ». L'Iraq et le Vietnam apparaissent comme les avatars modernes du colonialisme et de l'impérialisme à l'origine de la nation américaine, des cauchemars qui entachent l'histoire américaine. Les Amérindiens constituent un autre épisode sombre de cette histoire, néanmoins ils offrent également la possibilité de représenter une antithèse à l'organisation sociale euro-américaine, dénonçant le modèle dystopique tout en proposant leur propre version de l'utopie arcadienne.

## 2. L'île utopique (2)

A la dystopie terrestre, euro-américaine et technologique, le film oppose l'utopie extraterrestre, 'ethnique' et arcadienne de Pandora. Comme les *Matrix*, il propose d'abord la dystopie du monde zéro (le futur n'étant que l'extrapolation/caricature du présent) avant de proposer l'alternative eutopique de Pandora. Comme les films SF des années soixante-dix, il propose la forêt comme alternative à la cité et aux machines oppressives ; comme les Westerns de la même décennie, il représente le mode de vie amérindien de façon à le faire correspondre à l'idéal arcadien d'une nature généreuse et pacifique et d'un être humain resté innocent et généreux en son sein, ou pouvant se régénérer en retournant à elle. Enfin, comme dans les années soixante-dix le film fait montre d'un écologisme qui peut aisément être comparé à celui de *Silent Running* (1972). Pourtant le caractère digital et technologiquement avant-gardiste du film l'associe clairement aux années deux mille, ainsi que l'imaginaire typique des jeux-vidéos qui l'imprègne si ouvertement. Comme les *Matrix*, *Avatar* est à sa propre façon un film éminemment hybride.

### a). L'utopie amérindienne

L'analogie entre les Na'vis et les Amérindiens est très rapidement faite par le film. Les Amérindiens ne sont certes pas les seuls à être référencés, et quelques références à l'Afrique se mêlent également de la caractérisation des Na'vis. Si la musique fait parfois entendre des flûtes de pan (connotant l'Amérique du sud), on entend également des chants africanisants, tandis que les cheveux noirs des Na'vis sont tous faits de tresses arborant des perles. Quelques comédiens interprétant les Na'vis<sup>17</sup> sont amérindiens (c'est notamment le cas de Wes Studi, qui interprète le leader du clan, Eytukan, le père de Neytiri), mais de nombreux autres sont afro-américains : Zoe Seldana (Neytiri), CCH Pounder (Mo'at, sa mère), ou encore Laz Alonso (Tsu'Tey). Plus largement les pratiques tribales et rituelles des Na'vis pourraient être celles de peuplades américaines, africaines ou asiatiques, tandis qu'Augustine désigne Mo'at comme le « shaman » du clan, terme utilisé par les anthropologues pour caractériser les peuples de tous les continents. Même si la balance penche clairement du côté amérindien comme on va le voir, les Na'vis ont vocation à potentiellement représenter n'importe quel clan ou tribu du monde.

Le président amérindien de la Bolivie, Evo Morales, a pu ainsi encenser le film pour « sa profonde démonstration de résistance au capitalisme et son combat pour la défense de la nature<sup>18</sup> » ; des Palestiniens manifestèrent en février 2010 près de Ramallah contre la barrière en train d'être installée par Israël en se déguisant en Na'vis<sup>19</sup> ; des Navajos comparent l'exploitation de l'uranium dans leur réserve à celle de l'unobtanium dans le film<sup>20</sup> ; en Chine certains voient un lien avec les individus et familles expulsés de chez eux par le gouvernement (Pedroletti) ; etc. Si *Matrix* avait vocation à s'adresser à tous les jeunes gens inquiets ou aliénés du « système », *Avatar* puise quant à lui dans l'histoire et la culture mondiale pour critiquer les déprédations contre l'environnement et les peuples du monde démunis face à un ennemi technologiquement très supérieur. Surtout, il met en avant le même syncrétisme utopique que les *Matrix*, brassant les cultures pour une synthèse qui n'est pas de ce monde mais où tout le monde peut se reconnaître. *Avatar* devient donc « épique » dans la

---

<sup>17</sup> Le film a été tourné en utilisant la *motion capture technology*, où des acteurs jouent leurs scènes en portant des capteurs faciaux qui permettront de créer en post-production les personnages imaginaires désirés.

<sup>18</sup> <[http://www.huffingtonpost.com/2010/01/12/evo-morales-praises-avata\\_n\\_420663.html](http://www.huffingtonpost.com/2010/01/12/evo-morales-praises-avata_n_420663.html)>, 12/01/2010, dernier accès le 25/08/2011.

<sup>19</sup> <<http://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/worldnews/7222508/Palestinians-dressed-as-the-Navi-from-the-film-Avatar-stage-a-protest-against-Israelis-separation-barrier.html>>, dernier accès le 22/08/2011.

<sup>20</sup> <<http://www.pej.org/html/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=8059&mode=thread&order=0&thold=0>>, 17/02/2010, dernier accès le 03/08/2011.

mesure où il parle autant du passé que de l'avenir de l'Amérique et de l'humanité toute entière. Néanmoins comme l'a écrit Locke, « Au commencement le monde entier était l'Amérique » (cf. p. 25), et l'histoire du continent est particulièrement emblématique de celui du colonialisme et de l'impérialisme occidentaux, de même que l'histoire américaine récente (le Vietnam, l'Iraq) cristallisent aux yeux de beaucoup le même schéma impérialiste. Surtout, *Avatar* propose une histoire/Histoire brassée par un imaginaire typiquement anglo-américain, au centre duquel réside la figure de l'« Indien ».

On a vu la référence du *treatment* à la *Dutch West India Company*, créée pour coloniser les Amériques<sup>21</sup>. Dans le film, Jake vient à peine de descendre du vaisseau qu'il croise un immense camion dont les énormes pneus sont percés de flèches. Peu après, lors de la première confrontation entre Augustine et Selfridge, ce dernier se rend dans son bureau pour lui montrer un morceau d'unobtainium et clarifier les raisons profondes de leur présence sur Pandora. On découvre alors que le bureau de Selfridge est plein d'artefacts amérindiens, notamment trois longues flèches exposées verticalement dans l'angle, un arc suspendu au plafond, ainsi qu'un attrape-rêves encadré sous verre au mur. Ce dernier est bien visible grâce à l'acteur qui passe de l'autre côté de son bureau et se positionne de façon à ce que l'on aperçoive le cadre et l'attrape-cœur dans l'arrière-plan (ainsi que, un peu moins évidents, l'arc et les flèches) (cf. image p. 700). Ces flèches et cet arc, étant donné leurs dimensions, sont probablement na'vis, pourtant mis à part la taille rien ne peut les différencier d'artefacts amérindiens, et l'attrape-rêve lui a la même taille que son alter-ego amérindien. La scène est importante dans la mesure où elle continue à faire de Selfridge un personnage qui vit parmi des artefacts inanimés et retirés de leur contexte, alors que la réalité à laquelle ils appartiennent n'est qu'à quelques centaines de mètres de lui. Mais Selfridge préfère domestiquer tout ce qui relève de l'étranger et assimile implicitement ces objets à une civilisation disparue, comme est réputée l'être la civilisation amérindienne aujourd'hui. On verra fréquemment durant le film les Na'vis faire usage de leurs flèches, de même qu'on les voit souvent chevaucher des animaux qui ressemblent fortement à des chevaux (les « direhorse »), traversant plusieurs fois à gué des cours d'eau, plan très évocateur des Westerns. C'est notamment le cas lorsque durant la bataille finale les Na'vis chargent les troupes humaines, poussant comme dans d'autres scènes des cris d'excitation qui rappellent ceux des Amérindiens de cinéma, en particulier les Apaches. On les verra également chasser

---

<sup>21</sup> <[http://www.njcu.edu/programs/jchistory/pages/d\\_pages/dutch\\_west\\_india\\_company.htm](http://www.njcu.edu/programs/jchistory/pages/d_pages/dutch_west_india_company.htm)>, dernier accès le 03/07/2011.

des animaux qui ressemblent beaucoup à des bisons, leur décochant des flèches depuis leurs chevaux ou depuis les oiseaux qu'ils chevauchent également. Durant la bataille finale tous les Na'vis, ainsi que Trudy qui se bat à leurs côtés, sont recouverts de peintures de guerre.

On comprend plus tard que les Na'vis au sein desquels est adopté Jake ne sont qu'un clan parmi de nombreux autres. Une série de vignettes offre un rapide aperçu de quelques autres clans vivant à la surface de la planète et qui rappellent beaucoup les Amérindiens. On découvre d'abord les « Clans des Chevaux de la Plaine » [« the Horse Clans of the Plain »], qui vivent effectivement, comme le montrent quelques plans très rapides, au milieu de plaines parfaitement plates sans presque aucun arbre, rappelant les Grandes Plaines nord-américaines. On aperçoit également des structures en bois rappelant fortement de par leur forme des tipis, plusieurs feux brûlant dans le campement. La scène suivante montre le « Peuple Ikran de la Mer de l'Est », vivant au bord d'une mer ou d'un océan. Jake déclare ensuite qu'il a réussi à rassembler quinze clans, et sans doute beaucoup plus existent sur la planète<sup>22</sup>. Mis à part le désert et peut-être les montagnes (mais on a un aperçu de ces dernières), les climats et zones géographiques nord-américaines sont ainsi couvertes et l'analogie avec les Amérindiens est un peu plus renforcée. Les Na'vis préservent au sein de leur village le crâne d'un leonopteryx, que le script identifie comme un « totem » (76). Le script imaginait également une scène classique de prise de psychotropes afin que Jake vive la « chasse des rêves » (« the Dream Hunt ») et ait la « vision » de son animal protecteur (« Spirit Animal »), qui se révélera être le leonopterix (85-87). Dans une scène coupée, Jake, lors de sa première matinée parmi les Na'vis, dit bonjour à Neytiri qui s'avance vers lui sur son cheval par un « howdy » typique du Western. Quant à Augustine, quand elle explique à Jake qu'ils quittent la base pour les montagnes, elle déclare qu'ils « partent de Dodge », référence à Dodge City, une des icônes de l'ouest mythique<sup>23</sup>, ramenant le film une fois encore vers les représentations cinématographiques classiques plutôt que vers la réalité objective.

Selfridge et Quaritch représentent les mercantiles promoteurs qui sont prêts à tout, dans les Westerns, pour déplacer les Amérindiens de leurs territoires, faire passer le transcontinental, exploiter une mine, clôturer les terrains pour leurs troupeaux, etc., s'emparant des terres ou

---

<sup>22</sup> Autant d'aperçus rapides et de suggestions qui permettent à l'esprit du spectateur de peupler le reste de la planète dans son imagination... ou d'acheter les livres ou autres qui lui en révéleront plus sur Pandora (ou d'attendre la sortie des prochains épisodes). On retrouve alors le démiurgisme de la SF et de la *fantasy*, où les aventures des protagonistes sont l'occasion de parcourir la surface du monde imaginaire proposé par l'œuvre en question, d'en apprendre plus sur son ou ses peuples, leur histoire, leur langue, leurs institutions, etc., mais aussi de suggérer un hors-champ que l'esprit du spectateur est libre de compléter à sa guise.

<sup>23</sup> <<http://plainshumanities.unl.edu/encyclopedia/doc/egp.ii.019>>, dernier accès le 25/08/2011.

oppressant plus généralement des personnages plus faibles et sans grandes défenses. L'armée et la cavalerie sont souvent représentées dans ces films comme les alliées serviles de ces puissances capitalistes. Augustine avait autrefois une école où elle enseignait l'anglais aux petits Na'vis, autre trope classique du Western. Là encore c'est surtout aux années soixante-dix que s'applique le schéma, époque où les Westerns américains, bientôt qualifiés de « révisionnistes », modifient sensiblement leur représentation des Amérindiens et de la colonisation de l'ouest. On rejoint à nouveau le Vietnam tant ces films purent parfois établir le lien entre le sort réservé aux Amérindiens et celui subi par les Vietnamiens dans le nouvel « Indian territory », le terme utilisé pour désigner le Vietnam durant le conflit. C'est le cas lorsque *Soldier Blue* (1970) et *Little Big Man* (1970) comparent le massacre des Amérindiens à celui de My Lai et que le général Westmoreland est implicitement comparé à un Custer fou (Slotkin, 1992, 590, 630-631). *Avatar* propose son propre massacre, pourtant cette fois c'est au 11-septembre qu'il fait aussi référence. Lorsque les hélicoptères bombardent *Hometree*, et que celui-ci (qui dans le script fait 250 mètres de haut (44), et semble en faire encore plus dans le film) commence à s'effondrer, les Na'vis fuient dans toutes les directions, tentent d'échapper aux immenses branches et au tronc qui leur tombent dessus. Bientôt le paysage sera obscurci par un immense nuage de fumée et de cendres, la forêt luxuriante transformée en surface lunaire<sup>24</sup>. Les troupes cryptoaméricaines sont responsables du massacre comme de ceux commis à Washita et My Lai, mais le film opère ici un retournement de perspective important en utilisant l'épisode sanglant le plus immédiatement reconnaissable par le public en 2009 et le plus porteur d'émotions et d'identification du spectateur américain aux victimes du film, attaquées sans provocation dans leur demeure.

Les Na'vis/Amérindiens sont donc utilisés pour souligner la cruauté des Terriens/hommes blancs : Selfridge, Quaritch, Wainfleet, et la plupart des militaires travaillant pour RDA sont 'blancs' (il est vrai que Fike est manifestement métis). A l'inverse Trudy, la pilote qui prend fait et cause pour les Na'vis, est hispanique, tandis que l'un des scientifiques, Max, est manifestement d'origine indienne et que très peu d'acteurs 'blancs' semblent avoir interprétés les Na'vis. De même les deux seules femmes humaines du film, Trudy et le Dr. Augustine, sont caractérisées de manière positive, étant respectueuses et préoccupées de la vie humaine. Le mercantilisme et le militarisme sont clairement associés à l'homme blanc occidental, tandis que les valeurs de respect de l'environnement, des traditions et des autres individus

---

<sup>24</sup> On peut penser également ici à la première scène d'attaque des extraterrestres dans *War of the Worlds* (2005), qui proposait un visuel similaire, les survivants étant bientôt recouverts de cendres humaines.

sont associées aux peuples ‘primitifs’ et/ou aux femmes. Le film prend le temps également, en particulier dans ses deuxièmes et troisièmes actes, de caractériser le mode de vie des Na’vis et de souligner leur harmonie avec leur environnement, la forêt et les animaux qui y vivent, les traditions ancestrales et les rites qui définissent leur quotidien et leur société, rappelant à nouveau des caractéristiques souvent attribuées aux Amérindiens, en particulier depuis les années soixante. Jake commente son initiation auprès de Neytiri, expliquant tandis que l’écran illustre ses paroles, que « Tous les jours on lit les pistes [« reading the trails »], les traces près des points d’eau, les plus infimes traces d’odeurs et de sons », tandis qu’on voit Jake et Neytiri se pencher sur des traces dans la boue et être à l’écoute des sons de la forêt. Il enchaîne surtout sur le fait qu’ « elle est toujours en train de parler du flux d’énergie, l’esprit des animaux », tandis que l’on voit un *viperwolf*, dont une meute a plus tôt failli tuer Jake, ressemblant à une hyène ou un chacal, s’occuper affectueusement de ses petits. « Elle parle d’un réseau d’énergie qui coule à travers tous les êtres vivants. Elle dit qu’on ne fait qu’emprunter l’énergie, qu’un jour on doit la rendre », la caméra montrant alors une cérémonie d’enterrement d’un vieux Na’vi, enterré à même le sol dans une position fœtale (il retourne à « Mère »), des fleurs recouvrant son corps, enterré par les membres du clan (le contraste avec la crémation du frère de Jake est frappant).

Jake va devoir notamment apprendre à identifier ce flux d’énergie et à respecter la forêt et les êtres qui la composent, et apprend bientôt à tuer respectueusement un animal. Il récite ainsi, tandis qu’il tue et achève une bête (qui ressemble à une biche ou un cerf) : « Je te vois, frère, et te remercie [il achève l’animal d’un coup de couteau]. Ton esprit rejoint Eywa. Ton corps reste, pour faire partie du Peuple ». Jake prouve ainsi son intégration au sein du clan, et montre au spectateur le profond respect qu’ont ces gens pour les animaux et la biosphère en général. Plus tôt Neytiri lui a appris à monter un de leurs chevaux en se connectant littéralement à l’animal, apprenant à « la sentir. Sent le battement de son cœur. Sa respiration ». Jake ne doit pas apprendre à dominer et à briser l’animal mais apprendre à faire un avec lui et à établir un respect et une harmonie mutuelle entre deux êtres reliés par le flux d’énergie. C’est la même chose lorsque Jake doit apprivoiser un « banshee », un immense oiseau que les Na’vis appellent un « *ikran*<sup>25</sup> » et dont ils se servent comme d’un cheval aérien, autre rite d’initiation majeur. Dans les deux cas Jake doit se connecter à l’animal en

---

<sup>25</sup> Il existe également une guerre terminologique entre Na’vis et humains, ces derniers renommant la planète, ses montagnes, sa faune et sa flore comme ils le firent lors du processus de colonisation, comme s’ils n’avaient pas déjà de noms et étaient véritablement ‘découverts’ par eux. La plupart des noms qu’ils leur donnent connotent le Mal et le conflit, de « Pandora » (la femme qui perd l’homme) aux « *banshees* » (des spectres dans le folklore gaélique, <<http://merganser.math.gvsu.edu/myth/banshee.html>>, dernier accès le 14/09/2011).

raccordant la tige qui sort directement de sa tête à l'animal en question, qui possède un raccordement similaire, constitué de tendons ou mèches qui s'attachent les unes aux autres et permettent aux deux êtres de communiquer intimement. Plus tard Jake utilisera le même procédé pour communiquer avec l'*Arbre des Ames* et à travers lui la planète elle-même, puis pour s'unir physiquement et spirituellement avec Neytiri.

Le film signifie ainsi la fusion littérale et l'harmonie des Na'vis avec leur environnement. Cependant l'image du raccordement fait beaucoup penser à une prise ou au port USB d'un ordinateur. Jake parlait déjà d'un « réseau » d'énergie [« a network of energy »], et le film littéralise bien cette « connexion profonde que le Peuple a avec la forêt ». Plus tard, lorsqu'Augustine tente d'expliquer à Selfridge la nature du lien qui unit les Na'vis à la planète, elle explique que les arbres forment « un réseau. C'est un réseau planétaire et les Na'vis peuvent y accéder. Ils peuvent télécharger [« upload and download »] des données. Des souvenirs, comme sur le site que vous venez de détruire ». C'est donc bien une analogie informatique qu'opère le film, ce qui sera encore le cas lors du décès d'Augustine. Jake l'a amenée à l'Arbre des Ames, où son corps humain est relié à l'Arbre par de multiples filaments blancs rappelant ceux unissant les Na'vis aux animaux et qui ressemblent fortement à des fibres optiques. Augustine ne pourra pas être sauvée, mais on est amené à comprendre que son esprit a été littéralement téléchargé dans l'arbre : « Je suis avec elle Jake ! Elle existe vraiment ! », sont ses dernières paroles, avant que l'écran ne montre la même traversée d'un tunnel que celle utilisée pour signifier le téléchargement de la conscience d'un humain dans son avatar. Le corps d'Augustine est mort, mais son esprit survit dans l'Arbre avec ceux des ancêtres des Na'vis, et Jake demandera plus tard à la planète d'examiner les souvenirs d'Augustine pour mieux comprendre l'horreur amenée par les humains et pour se défendre contre eux.

On peut voir dans cette analogie informatique la meilleure stratégie rhétorique contemporaine pour faire comprendre à un jeune public actuel, la génération qui a grandi avec les ordinateurs et Internet, la nature du lien qui unit les Na'vis à leur monde. Le parallèle serait déjà alors ironique, l'apologie du mode de vie naturel réfutée par l'imaginaire et la rhétorique technologique du film. Mais on peut aussi y voir, au-delà de l'analogie ou de la métaphore, une acception très matérialiste de Pandora et des Na'vis. Augustine explique en effet à Selfridge :



Je ne parle pas d'une sorte de vaudou païen [faisant la grimace et agitant les mains pour se moquer de l'idée]. Je parle de quelque chose de réel, quelque chose de quantifiable dans la biologie de la forêt. [...] Il y a une sorte de communication électrochimique entre les racines des arbres, comme entre les synapses qui relient les neurones. Et chaque arbre possède  $10^4$  connexions aux arbres autour de lui. Et il y a  $10^{12}$  arbres sur Pandora. [...] Ca représente plus de connexion que n'en a le cerveau humain. [...] C'est un réseau.

Augustine tente de convaincre Selfridge en tâchant de lui démontrer que Pandora n'est pas seulement métaphoriquement mais réellement vivante, et que les arbres qu'il fait détruire tous les jours en sont les neurones. Il peut s'agir de sa part d'une stratégie rhétorique pour convaincre le matérialiste qu'est Selfridge ('nous avons affaire à une nouvelle forme de vie'), mais le quatrième acte vient confirmer ses dires lorsque les animaux eux-mêmes se mettent à attaquer les soldats. Neytiri s'exclame alors triomphalement : 'Eywa t'as entendu ! Eywa t'as entendu ! ». La déesse que révèrent les Na'vis, qui n'est autre que la planète elle-même, est donc bien vivante et surtout consciente, et capable de commander aux animaux de venir en aide aux héros en attaquant l'armée. Le lien qui unit les Na'vis à leur environnement est de même visualisé et concrétisé par les filaments qui les rattachent physiquement l'un à l'autre. L'idée est donc que Pandora doit être protégée et respectée parce qu'elle est **réellement** consciente, qu'il ne s'agit pas simplement d'une métaphore ou de poésie, que ce n'est pas du « vaudou païen ». Il s'agit ici d'une sorte de métaphore filée, la littéralisation structurelle à la SF, où le lien unissant l'individu à la biosphère est concrétisé et mis en image. Le parallèle informatique montre bien également la prévalence du paradigme informationnel (« tout est information »), où même le panthéisme traditionnel (le « vaudou païen ») est comparé au fonctionnement d'un ordinateur. Pandora est un immense ordinateur ou serveur, et ses habitants biologiques sont des logiciels qui habitent quelques temps un corps, avant que leurs esprits/logiciels ne soient re-téléchargés dans Eywa. L'analogie peut effectivement être utile au (jeune) public pour mieux comprendre l'essence du phénomène, mais elle traduit aussi une acception très technologiste du fonctionnement d'une biosphère et d'une planète assimilées à un ordinateur géant. On va voir un peu plus bas que cette analogie sert aussi à représenter une fusion harmonieuse entre la nature et une certaine forme de technologie. Mais l'idée est également que Pandora mérite d'être sauvée parce que la notion de la vie et de la conscience de la planète est littéralement vraie et pas seulement une métaphore, comme si le « vaudou païen » n'aurait pas suffi à justifier aux yeux de Selfridge comme du spectateur de sauver un arbre en particulier.

La conscience de la planète sert néanmoins principalement à mettre en scène l'harmonie qui existe entre toutes les créatures vivantes qui habitent à sa surface. Le dénouement final illustre ceci en imaginant la planète elle-même se mêler à la grande bataille. Les animaux qui sont habituellement chassés par les Na'vis se joignent à eux et sauvent la vie de Neytiri en écrasant les *ampsuits*, tandis qu'un thanator, prédateur pourtant terrible, offre à Neytiri de le chevaucher pour aller combattre les humains. Les rituels de chasse des Na'vis sont ainsi sanctionnés par le film, les habitants humanoïdes de la forêt étant effectivement respectés par celle-ci et ses animaux. La déesse mère rejoint ainsi le combat des héros pour la préservation de leurs traditions et de la biosphère, affrontant les hommes et leurs technologies mécaniques meurtrières.

- *Le complexe de Mère (2)*

Eywa pointe également l'aspect anti-patriarcal du film. Eywa est « leur déité. Leur déesse, constituée de toutes les choses. Tout ce qu'ils connaissent ». Les Na'vis vénèrent donc une déesse et pas un dieu, Mère et pas Père (on découvrira plus tard que les Na'vis qualifient la planète de « Mère »). Leur propre organisation sociale est divisée entre hommes et femmes : le chef temporel du clan est un homme, Eytukan, tandis que leur chef spirituel, le shaman, est une femme, Mo'at, qui est aussi son épouse, suggérant une division relativement égale des responsabilités. Surtout, Mo'at est appelée « Mère », la mère symbolique du clan, la déléguée d'Eywa, « Mère », au sein du clan (la « Matriarche », dit le script, 46). La planète entière est la mère des Na'vis, et Mo'at est sa représentante physique, celle qui « interprète la volonté d'Eywa », l'interface entre « le Peuple » et la déesse mère. Lorsque, juste avant l'attaque de *Hometree*, Jake est fait prisonnier et attaché par les Na'vis sur l'ordre d'Eytukan, c'est finalement Mo'at, déjà à l'origine de son acceptation au sein du clan, qui vient le délivrer et lui demande de les aider (elle voit donc plus loin qu'Eytukan). Jake est initié par une femme, Neytiri, une guerrière redoutable (c'est elle qui finira par tuer Quaritch et sauvera Jake) qui chasse pour le clan. Elle peut aussi manifestement donner des ordres aux hommes du clan et n'hésite pas à affronter Tsu'Tey pour sauver la vie de Jake. Lorsque ce dernier apprend à chevaucher un des *direhorse* du clan, il tente de l'amadouer d'un « tranquille, garçon » [« easy, boy »], avant d'être rappelé à l'ordre par Neytiri qui l'informe que l'animal imposant qu'il a devant lui est une femelle, la remarque étant accompagnée d'une tape comique de la queue de l'animal sur la tête de l'humain. Lorsque Jake et Neytiri observent le *viperwolf* s'occupant de ses 'louvetaux', on a affaire à une femelle qui s'occupe de ses petits. Toutes les

femmes/femelles du film, animaux, Na'vi ou les deux humaines du long-métrage, Augustine et Trudy, représentent le pôle positif du film.

Augustine, xénobotaniste et enseignante, est celle qui comprend le mieux les Na'vis, et qui jusqu'à l'arrivée de Jake est la mieux acceptée par eux. Elle garde précieusement des photos de ses anciens élèves, visiblement très attachée à eux. C'est elle qui vient deux fois s'opposer violemment à Selfridge et à ses plans mercantiles, et une fois à Quaritch et à ses projets de tueries. Jake est pendant un temps ballotté entre Quaritch, qui lui demande d'espionner Augustine pour son compte, et cette dernière, qui souligne à Jake qu'elle n'est « pas prête à laisser Quaritch et Selfridge gérer cette opération », sous-entendant à Jake (contre-champ sur le visage gêné de celui-ci) qu'elle est au courant de son double jeu. Lorsqu'Augustine ordonne à Waintree de ne pas venir avec eux dans la jungle pour assurer leur protection, il obéit et répond : « You the man doc ». Trudy, participant à l'opération contre *Hometree*, est sur le point de lancer les missiles de son hélicoptère contre l'arbre mais décide finalement de n'en rien faire : « J'ai pas signé pour ça », s'exclame-t-elle avant de rentrer à la base, la seule à désobéir à Quaritch. Elle rejoindra juste après le camp d'Augustine et l'aidera elle et Jake à s'évader et à quitter la base. Augustine, si attachée à ses anciens écoliers, avoue finalement à Jake, bouleversée, que les Na'vis l'appelaient autrefois Sa'nok, ce qui signifie « mère », titre donc très honorifique parmi eux puisque ils surnomment leur déité « mère ». Eytiri explique dans une autre scène à Jake pourquoi ses requêtes auprès d'Eywa n'ont supposément aucune chance d'aboutir : « notre grande mère [« our great mother »] ne prend pas parti Jake. Elle protège seulement l'équilibre de la vie ». On a vu que juste avant, Jake, qui commence à connaître les coutumes et la terminologie adéquate, s'adressait à Eywa en lui expliquant que les Terriens « ont tué leur Mère. Et ils vont faire la même chose ici ».

Sans être tout à fait matriarcale (puisque le clan est régi par un homme et une femme), la société constituée par les Na'vis repose donc sur un fort élément féminin. Quaritch à l'inverse est la caricature du mâle par excellence : hyper musclé, portant un éternel marcel qui souligne sa musculature (comme Tony Stark/Iron Man, doté de son propre exosquelette augmentant ses capacités physiques), filmé en train de soulever des altères, esquissant des gestes de boxe, la main constamment posée sur son cher pistolet, il représente une virilité associée à la violence et à la mort. Lorsqu'il affronte Neytiri et le thanator sur lequel elle est installée durant la bataille finale, il s'exclame, manifestement excité par le combat : « Viens voir papa ! », avant de rentrer son immense couteau dans l'animal et de le tuer (cf. image p. 699). Il est finalement

terrassé par Neytiri (qui en retour le pénètre de ses flèches), qui sauve ensuite *in extremis* Jake en lui fournissant l'oxygène dont il a besoin. Le plan nous montre alors le frêle humain dans les bras protecteurs de l'immense Na'vi, image frappante d'une faiblesse masculine contrastée à la taille et à la force féminine qui renverse le schéma habituel (cf. image p. 701).

Les hommes se servent donc de la technologie pour augmenter leurs pouvoirs physiques de destruction, tandis que les Na'vis utilisent la leur (pouvoir notamment se 'connecter' aux arbres et à la planète) pour mieux comprendre leur environnement et ne faire qu'un avec lui. L'exosquelette de Quaritch est synonyme de destruction et de mort, tandis que l'avatar de Jake va lui permettre de pouvoir vivre à la surface de la planète et s'intégrer à la vie des Na'vis. Face à cette nouvelle planète luxuriante, les hommes ont eu le réflexe de donner un nom féminin à la planète, Pandora, l'équivalente d'Eve dans la mythologie grecque. Comme elle, Pandore est désignée comme la responsable des maux de l'humanité ; comme elle, elle est plus artificielle que l'homme (elle a été créée après lui, à partir de lui dans le cas d'Eve, et pour lui) ; comme elle elle est coupable d'avoir été trop curieuse ; comme elle, elle est responsable en substance de sa chute sur Terre. Le nom traduit la défiance de l'humanité face à une planète féminine et 'vierge' (« un monde primitif et vierge », script, 150 ; « ce monde luxuriant, vierge », *treatment*, 14) qui a pourtant tout à lui offrir, y compris une possible régénération grâce au contact avec les Na'vis. Au mythe de Pandore/Eve, la maîtresse qui trahit et provoque la Chute, répond donc celui de Mère Nature, qui comme dans *Matrix* promet de combattre Père et de réinstaurer un ordre (post-)humaniste.

L'idée d'un Père présent au ciel et d'une Mère dans la terre n'est pas nouvelle, Pandora rappelant Gaïa, la Déesse de la terre dans la cosmologie grecque. Elle rappelle surtout l'« hypothèse Gaïa » formulée par James Lovelock dans les années soixante-dix, qui imagine la planète entière comme un gigantesque organisme vivant et homéostatique (Lovelock ; Clute & Nicholls, 929-930). Le premier livre qu'il publie pour populariser son idée, *Gaia: A New Look at Life on Earth*, date de 1979. On voit donc à nouveau à quel point l'imaginaire d'*Avatar* est influencé par les années soixante-dix, ce qui est plus largement le cas dans sa vision des Amérindiens et sa cooptation de l'imaginaire de la *fantasy* féminine/féministe.

#### b). SF vs. *fantasy*

A cette opposition homme/femme et mâle/femelle se superpose une opposition technologie/animaux. Là où les Na'vis utilisent exclusivement des éléments biologiques (le

bois constituant leurs arcs et flèches ; leurs chevaux et ‘oiseaux’ domestiques), les militaires utilisent exclusivement des machines. Outre les bulldozers et autres engins de démolition/construction téléguidés qu’ils opèrent, et mis à part leurs hélicoptères de combat, les militaires utilisent aussi ce qui est souvent appelé en SF des « méchas », ce que le script décrit comme des « Mitsubishi MK-6 Ampsuits » de quatre mètres de haut (8, plus tard simplement des « ampsuits » ou « suits »), des exosquelettes qu’un individu, installé au niveau de sa poitrine, contrôle par les gestes (comme dans le film) ou par la pensée (comme dans le script). Ces méchas sont en substance des armures de combat, augmentant les capacités physiques des humains les opérant, comme on le voit surtout du colonel Quaritch durant la bataille finale. L’exosquelette semble alors comme le prolongement de ses membres et de ses énormes muscles, une technologie exclusivement destinée à tuer et à détruire. Quaritch illustre le discours de Freud sur l’homme (par opposition à la femme, même si Freud ne précise pas) qui enfile ses « membres artificiels », des « organes auxiliaires » qui font de lui presque un dieu (cf. chap. 4, note 56, p. 327), ce qui aurait beaucoup plu aux hommes de Stepford.

Face aux machines, les Na’vis et Eywa utilisent des animaux, qui répondent presque symétriquement aux engins humains. Les hélicoptères sont attaqués par les *banshees*, les principaux oiseaux de la planète, tandis que les *suits* sont attaqués par les animaux terrestres de la planète, principalement les titanotheres, qui ressemblent à un croisement entre un (gigantesque) rhinocéros et un requin-marteau. Quaritch doit affronter dans son exosquelette le bien-nommé thanator, « le plus incroyable prédateur terrestre jamais conçu par l’univers » (script, 32) dans un combat qui semble à peu près égal. On a vu en outre que les Na’vis disposaient de leur propre ‘connection’ et possibilité de « télécharger » des données avec la planète. Un parallèle est donc dressé entre les humains et les Na’vis : machines/animaux (*banshee*/hélicoptère, *ampsuit/thanator*, base militaire/*Hometree*), mâles/femelles (et les deux femelles humaines rejoignent le camp des Na’vis), Père/Mère, plus généralement civilisation/nature. Le lien même qui unit ces êtres à leurs ‘unités centrales’ respectives est mis en parallèle : les humains parlent de « The Link » pour désigner la connexion entre un opérateur humain et son avatar, tandis que les Na’vis parlent de « The Bond », terme plus fort qui désigne leur connexion à la biosphère et à Eywa. Les civilisations mécaniques et biologiques s’affrontent donc, le parallèle invitant à la comparaison et au contraste.

Les avatars eux-mêmes sont au milieu, à mi-chemin des deux pôles. Créés par la technologie génétique humaine pour se rapprocher, voire infiltrer, les Na'vis, ils sont aussi des corps biologiques qui fournissent à leurs « opérateurs », comme dans *Matrix*, un corps augmenté et amélioré, augmentation spectaculaire dans le cas du paraplégique Jake. Le handicap de ce dernier en amoindrit la masculinité, l'aliénant déjà de la virilité oppressive de militaires comme Quaritch. Fragilisé et infantilisé par son handicap (on le voit régulièrement être porté dans les bras de personnages, jusqu'à Neytiri dans la scène décrite plus haut), Jake retrouve paradoxalement l'humanité grâce à son avatar. C'est en définitive le même schéma que dans les *Matrix*, ainsi que dans *Gattaca* (Vincent l'in-valide génétique et Jérôme le valide paraplégique) où la libération sociale passe par une libération physique et corporelle, où l'ancien corps est transformé ou même comme ici abandonné au profit d'une entité posthumaine (Jake finit par renoncer à son ancien corps humain à la fin du film). Tout comme l'idée de Na'vis téléchargeant des données biologiques avec le réseau formé par la nature, l'avatar sert donc, comme dans *Matrix*, à suggérer une libération qui passerait par l'entremise de l'informatique, des mondes virtuels et surtout par la rencontre et la fusion harmonieuses entre pôles technologiques et naturels. Les Na'vis disposent de leur propre système informatique, mais une informatique biologique et donc presque 'naturelle' ; le transfert final de la conscience de Jake dans son corps d'avatar signifie son transfert par et dans la technologie na'vi. Si Jake est une figure de l'hybridation utopique entre Euro-Américains et Amérindiens comme on va le voir plus bas, il représente aussi le rêve de voir la technologie être 'naturalisée' et, à nouveau, 'posthumanisée'.

Cette opposition se double *in fine* d'une opposition entre science-fiction et *fantasy*. Toutes les technologies employées par les humains, en particulier les *suits*, sont typiques de la SF, tandis que les Na'vis et leurs animaux semblent tout droit sortis des pages d'un roman de *fantasy*. Les *banshee* et en particulier les *leonopteryx* font fortement penser à des dragons (les *banshees* sont à mi-chemin entre la licorne et le dragon), et les Na'vis eux-mêmes, les êtres de la forêt, ne sont pas bien éloignés des elfs traditionnels au genre (et les elfs ont aussi traditionnellement les oreilles pointues, signe de leur nature vaguement animale et de leur appartenance à la forêt). Le film rappelle ainsi les œuvres de *science fantasy* qui mélangent les tropes des deux genres, notamment les romans d'Anne McCaffrey, qui mettent régulièrement en scène des dragons et mondes *fantasy* situés sur d'autres planètes. Mais l'idée est ici spécifiquement d'opposer les deux genres, comme c'était déjà le cas de *Wizards* (1977). Le film d'animation était situé dans un futur post-apocalyptique, son héros s'appelait

Avatar et voyait les êtres de *fantasy* (elfes, magiciens, etc.) affronter les technologies humaines (cf. 2.3). C'était aussi le cas des *Star Wars*, qui voyaient la magie et la spiritualité des rebelles opposées à la technologie de l'Empire.

Cela ne signifie pas que la SF soit rejetée par ces films, ni non plus les machines. Une fascination et un merveilleux important accompagnent ces machines et technologies, comme systématiquement dans le corpus. Le livre *The Art of Avatar*, qui propose des croquis, photos etc., des machines et des animaux du film, expliquant leur conception, leur design, leurs caractéristiques, etc. consacre presque autant de pages aux machines qu'aux animaux. Les *suits* elles-mêmes sont impressionnantes à contempler, et la pérennité de cette machine en SF témoigne de l'attrait de membres artificiels et d'une armure qu'on peut enfiler et retirer à volonté. Mais comme c'est systématiquement le cas dans le corpus, la « voix double » dont parle Telotte se fait entendre ; les machines futuristes sont fascinantes et stupéfiantes, mais elles ne peuvent que ponctuellement véhiculer des valeurs humaines positives, et à aucun moment des valeurs spirituelles. On a vu que certaines machines, en particulier des petits vaisseaux spatiaux, pouvaient cristalliser la sympathie du spectateur, tel le Betty de *Resurrection* ou le Nebuchadnezzar de *Matrix*, toujours encerclés et poursuivis par des vaisseaux plus gros et plus nombreux. Ici c'est le cas de l'hélicoptère de Trudy, qui emmène les protagonistes d'un bout à l'autre de la forêt et qu'elle utilise lors de la grande bataille finale. Une machine peut donc faire office d'adjuvant, mais elle n'est jamais associée aux mêmes valeurs que celles que véhiculent les bêtes de Pandora, en particulier les *banshees*/dragons. Les Na'vis ne font qu'un avec leurs animaux et la biosphère, tandis que les militaires n'ont pas du tout le même rapport avec leurs machines; les uns cherchent à s'intégrer dans l'écosystème de la planète, les autres ne pensent qu'à détruire et à dominer. Là encore Trudy est l'exception, visiblement fière de son appareil, et associée à lui dans la plupart des scènes où elle apparaît. Mais son exemple, et sa désobéissance aux ordres de Quaritch, soulignent surtout la voix minoritaire qu'elle représente au sein de la petite armée du colonel. Trudy sert à illustrer une conception autre de la technologie, de même qu'elle et Jake montrent que les marines peuvent ne pas être aussi violents et obtus que Quaritch et ses hommes. Au final, comme dans le cas des films du corpus *Avatar* ne propose pas d'abandonner la technologie et de retourner à l'état de nature, mais illustre plutôt le rapport pathologique que les hommes entretiennent à la technologie d'un côté et à la biosphère de l'autre, offrant via les Na'vis un contre-modèle disposant de sa propre technologie comme de sa propre organisation sociale.

*Avatar* appartient au schéma/sous-genre du *planet opera*, mais il se distingue principalement dans la satire du schéma classique qu'il opère, où ce ne sont plus des extraterrestres sanguinaires qui envahissent la Terre mais les Terriens sanguinaires qui envahissent une autre planète, « comme une pluie qui ne s'arrêterait jamais », pour reprendre les mots de Jake. Le *planet opera* n'est plus l'occasion pour les héros de découvrir les mystères et les dangers que recèle une planète exotique et triompher d'elle (e.g., *Forbidden Planet*) mais plutôt l'occasion d'illustrer la décadence humaine. Là encore le schéma est principalement issu des années soixante-dix et de l'imaginaire des auteurs féminins/féministes. Ces écrivains peuvent souvent écrire des textes de SF, de *fantasy* ou de *science fantasy*, mettant côte à côte les univers des deux genres afin de véhiculer en substance le même message qu'*Avatar*. Ce dernier fait particulièrement penser à l'œuvre d'Ursula K. Le Guin, qui a mis en scène des mondes très similaires à celui d'*Avatar* (notamment dans son cycle de *Earthsea*, commencé dans les années soixante). Elle aime particulièrement à faire se rencontrer et s'entrechoquer une civilisation technologiquement avancée, qui figure la civilisation euro-américaine et occidentale, et une civilisation très inspirée des Amérindiens (et de la philosophie taoïste). Elle y représente les premiers contacts entre Européens et Amérindiens mais imagine aussi, grâce à la liberté narrative offerte par la SF et la *fantasy*, des alternatives à l'histoire officielle (e.g., *The Dispossessed*, 1974; *Always Coming Home*, 1984, dont un des personnages s'appelle Pandora; *The Telling*, 2000). Mais c'est en particulier sa novella *The Word for World is Forest* (1972) que rappelle *Avatar*. Le livre de Le Guin procède à la même « mise en contraste de systèmes inversés culturellement significatifs » et à la même dénonciation de « l'éthique de l'exploitation » (Spalding-Andréolle, 127).

Le titre aurait très bien pu être celui du film, et le *treatment* remarque par ailleurs des Na'vis : « Leur mot pour Pandora est Na'at, 'la Mère du Peuple'. Curieusement c'est aussi le mot qu'ils utilisent pour désigner la forêt. Donc pour eux, la forêt est le monde » (28). C'est aussi le cas dans le texte de Le Guin, où le nom que donnent les habitants à leur planète, Athshe, signifie forêt. Si le livre est publié en 1972, Le Guin indique avoir conçu l'histoire en 1968, en réaction au conflit vietnamien, lorsqu'il « devenait clair que l'éthique qui autorisait la défoliation des forêts et des terres arables ainsi que le meurtre de non-combattants au nom de la 'paix', n'était que le corollaire de l'éthique qui permet la spoliation des ressources naturelles au profit d'intérêts privés ou du PIB, et le meurtre des créatures de la Terre au nom de 'l'homme' » (Le Guin, 7). L'histoire se déroule sur une planète nommée par les colons New



Tahiti, tandis que la Terre voit ses propres ressources naturelles surexploitées et épuisées. Les colons reproduisent tous les travers de l'ancien colonialisme, à commencer par la Frontière. Ils ont subjugué le peuple humanoïde de la planète, ici vert au lieu d'être bleu, profitant de son pacifisme. Le concept même de violence est inconnu aux « Creechies » (12 et *passim*), et c'est aussi pour cette raison qu'ils inspirent le mépris aux Terriens et en particulier aux militaires, qui les ont transformés en esclaves et en serviteurs personnels.

L'antagoniste est le capitaine Davidson, essentiellement similaire au colonel Quaritch. Davidson se voit comme un « dompteur de monde » [« a world-tamer », 13], qui veut transformer New Tahiti en un « paradis, un vrai Eden. Un monde meilleur que la Terre épuisée. Et ce serait son monde » (12-13). Confronté à une île détruite et rendue stérile par le « domptage » des humains, Davidson hausse les épaules : New Tahiti regorge d'îles luxuriantes où recommencer à planter et récolter : « On ne nous arrête pas, on est des Hommes. Tu vas l'apprendre bien assez tôt, maudite planète [...] » (11). Juste après Davidson ne peut s'empêcher de sourire et avoir des idées sexuelles : « Pensant Hommes, il se mit à penser aux Femmes [...] (ibid.). Les hommes comme Davidson ont le même rapport à la planète qu'ils ont aux femmes, et Davidson ne cesse de manifester le machisme le plus caricatural. *Avatar* utilise l'unobtanium comme analogie à l'or, et le déplacement des Na'vis loin de leurs terres sacrées pour signifier les déplacements de tribus amérindiennes loin de leurs terres, notamment les Cherokees ; Le Guin quant à elle met en scène l'exploitation agricole des terres déboisées, la transformation de la *wilderness* en jardin. Mais tous deux réfèrent à l'histoire de la Frontière et établissent la même analogie avec le Vietnam, tout en stigmatisant la destruction de la forêt et de la biosphère. Davidson lui-même est conscient de l'analogie colonialiste et en est fier : « [...] c'est l'Homme qui gagne, toujours. Le bon vieux Conquistador » (14). Ici la majuscule n'indique plus le sens inclusif du terme homme (les humains) mais revient au contraire au sens premier, les mâles rendus triomphants par la majuscule. Les Na'vis comme les Athsheans sont condamnés à disparaître, aux yeux de Davidson, et sans doute à ceux de Selfridge et Quaritch, puisque les « races primitives doivent toujours céder le pas à celles qui sont civilisées » (cité dans Spalding-Andréolle, 128).

La société des Athsheans est aussi idyllique et pacifique que celle des Na'vis, les deux textes les représentants comme des cousins proches des cultures amérindiennes. Le Guin prend garde à souligner l'hétérogénéité des langues et cultures des Athsheans, et on a vu que le film montre quelques vignettes rapides d'autres clans, suggérant de même la diversité, laissant

peut-être aux suites la charge de développer cet aspect des choses. Les Na'vis sont de même un peuple profondément pacifique, et jusqu'à la destruction de *Hometree* leurs exactions contre les humains consistent seulement en des attaques contre les machines de chantier, décochant leurs flèches dans les roues des engins. Même après la destruction de l'arbre le film ne souhaite pas insister sur la violence des Na'vis, une scène montrant les cadavres de plusieurs soldats tués par eux ayant été coupée du montage initial (c'est suite à ce spectacle que Selfridge décide initialement d'autoriser Quaritch à aller bombarder l'Arbre des Ames, initiant la bataille finale).

Une opposition similaire est enfin établie dans le livre entre les militaires comme Davidson et les scientifiques, beaucoup plus sensibles à l'écologisme et au respect des tribus. L'opposition tend aussi à se faire entre les militaires américains (« your frontier heroes », 13) et les scientifiques européens (les « euros », 13), les « spechs » (13) contre les « ordinary joes » (14). On retrouve la même opposition dans *Avatar*, où les seuls blancs à se rebeller contre Selfridge et Quaritch sont tous des scientifiques (exobotanistes et exoanthropologues, notamment) engagés dans le programme Avatar. Ces scientifiques sont réellement humains, ne sont pas du tout préoccupés de rentabilité ou de pouvoir mais sont après un savoir pur et sans finalité autre que d'apprendre à connaître, comprendre et respecter (« good science is observation », dit Max à Jake et au spectateur). Augustine exprime dès le départ sa fascination pour l'Arbre des Ames, et lorsqu'elle y est amenée par Jake, mourante, elle ouvre grand les yeux et trouve encore la force de dire : « Il faut que je fasse des prélèvements » (réplique qui provoque systématiquement le rire du public, amusé du jusqu'au boutisme scientifique du personnage<sup>26</sup>). Mais Augustine n'en oublie pas pour autant les Na'vis, et on a vu à quel point elle était attachée à eux, ayant autrefois tenu une école, gardant précieusement les photos de ses anciens élèves et étant accueillis avec joie par les enfants lorsqu'elle est enfin autorisée à revenir chez les Na'vis. Lorsque Jake avoue à la caméra de son journal de bord qu'il a du mal à comprendre Neytiri et son comportement, elle lui conseille de faire comme elle et les scientifiques : « Essaie de voir la forêt à travers ses yeux ».

Norm de même ne peut cacher son enthousiasme enfantin de pouvoir enfin aller étudier les Na'vis, ou de se rendre dans les montagnes volantes, s'exclamant avec innocence « Oh mon Dieu ! » lorsqu'il découvre ces incroyables montagnes. Dans le même temps ces scientifiques

---

<sup>26</sup> Le personnage est interprété par Sigourney Weaver, visage important de la SF (Ripley dans les *Alien*) mais aussi associé à l'écologisme et au respect des peuples premiers grâce à *Gorillas in the Mist* (1988), où elle joue le rôle de Diane Fossey.

sont engagés dans une course contre la montre pour sauver la diplomatie et empêcher Quaritch de mener à bien ses opérations militaires. Ces scientifiques aiment bien rappeler, comme le fait Augustine ici, qu'« un scientifique reste objectif. On ne peut pas se permettre d'être gouverné par nos émotions », pourtant elle est la première à s'être attachée aux Na'vis et à se battre pour eux. Dans son dernier monologue, Jake commente les images de Selfridge et les autres membres de la base en train d'embarquer à bord d'un vaisseau qui doit les rapatrier sur Terre, Pandora étant désormais interdite aux humains : « Les *aliens* rentrèrent dans leur monde mourant. Seuls quelques-uns furent autorisés à rester », la caméra nous montrant les scientifiques, armes au poing, aux côtés des Na'vis. Ce sont donc en substance les mêmes types de scientifiques que ceux de *Jurassic Park*, où les paléontologues étaient les héros et exprimaient continuellement leur fascination et leur respect pour l'environnement naturel, à l'inverse des ingénieurs et employés 'technoscientifiques' de Hammond. *Avatar* esquisse même une caractérisation similaire à celle du Dr. Alan Grant, un personnage expliquant d'Augustine qu'« elle préfère les plantes aux gens ». Mais la dureté et la pathologie du personnage (elle fume continuellement) s'expliquent, comme on le découvrira plus tard, par son attachement aux Na'vis et le traumatisme de la fusillade à l'école, qui a coûté la vie à plusieurs de ses pupilles.

Jake, qui représente le spectateur et découvre avec lui *Avatar*, n'entend pas grand-chose à la science, et sourit d'incrédulité lorsqu'il déclare à sa caméra qu'il s'occupe de science (« doing science »), mais le fait d'adopter l'attitude ouverte et curieuse des scientifiques lui permettra effectivement d'apprendre à connaître les Na'vis et leur mode de vie. Néanmoins Jake appartient clairement à une catégorie différente de personnages, ramenant à la représentation classique des Amérindiens ainsi qu'à l'un des tropes majeurs de la science-fiction.

- *Le complexe du Messie*

Ce n'est exclusivement que le versant positif de la vie amérindienne qui est convoqué par le film, qui représente la vie littéralement idyllique de la tribu au milieu d'un environnement avec lequel elle vit en harmonie. Comme l'indique Richard Slotkin, là où les Puritains identifient le Mal inhérent aux humains dans la/leur nature, leurs instincts naturels et l'environnement (la Forêt en tant que siège de démons et sorciers, lieu de rendez-vous des sorcières), « pour les Amérindiens la nature sauvage [« the wilderness »] était un dieu », et ils vivaient selon la « wilderness life », plaçant une importance particulière sur les rituels initiatiques (2000, 51). Slotkin précise également que ce dieu de la nature pouvait revêtir un

aspect terrible et cruel, pourtant le film place clairement l'emphase sur les aspects positifs et grandioses du mode de vie na'vi, décrivant l'harmonie qui les unit à leur environnement et la sagesse de l'apprentissage et des rites de passage auxquels est confronté Jake (tuer son premier animal, dompter le banshee qui sera le sien toute sa vie durant, participer à la cérémonie qui marque sa « deuxième naissance » et fait de lui un membre du clan). La forêt est certes un endroit dangereux, mais seul Jake est mis en scène face à ses dangers (la meute de *viperwolves*, le *thanator*), et c'est son imprudence et sa méconnaissance du milieu qui provoquent ces confrontations, comme le remarque Neytiri (« tu es comme un bébé ! »).

Les Na'vis semblent eux n'avoir aucun problème de ce type et vivre une existence sereine et heureuse, ne connaissant pas la famine, le froid ou les conflits avec d'autres clans. Le leonopteryx rôde certes, rappelant que les Na'vis ne sont pas au sommet de la chaîne alimentaire, mais aucune terreur particulière n'est attachée à l'animal, et au terme de la scène qui le voit poursuivre Jake et Neytiri, tous deux éclatent de rire, comme s'ils venaient de jouer à un jeu particulièrement excitant et amusant. Si des menaces existent, le film ne souhaite manifestement pas s'attarder sur elles et décrit plutôt le mode de vie des Na'vis comme l'antithèse idéale de la Terre et de la colonie, *Hell's Gate*, véritable plaie industrielle ouverte sur la surface de la planète. Les Na'vis ont beau être un peuple de chasseurs plutôt qu'un peuple pastoral et agricole, ils ne sont pas nomades, ayant fait de *Hometree* leur demeure commune (ils mangent ensemble à son pied et dorment dans ses hamacs suspendus à ses branches). Ils n'ont pas de problème particulier pour se procurer de la nourriture, tandis que le climat semble être éternellement chaud et propice. La forêt est relativement curieuse, les arbres caractéristiques des climats tempérés cohabitent avec des palmiers plus caractéristiques des régions tropicales (on en voit clairement dès le tout premier survol de la canopée). Les animaux de la forêt font autant penser à des biches, à des bisons ou à des panthères, tandis que le nom de certains (le leonopteryx) ressemblent à celui de dinosaures, le leonopteryx ressemblant également à un dragon. A ce titre on est bien dans le domaine de la *fantasy*, où l'on peut se permettre de piocher les éléments les plus exotiques et séduisants dans la réalité et les littératures de l'imaginaire, pour un monde au final parfait et utopique, tandis que, en accord avec la tradition, ce sont les peuples amérindiens chasseurs plutôt qu'agricoles qui parlent le plus à l'imagination euro-américaine.

On revient alors vers le mythe du « bon sauvage », l'être qui prouve que la nature humaine est foncièrement bonne et que c'est la civilisation qui la corrompt, celle-ci constituant donc une

sorte de décadence morale et spirituelle (« ils n'ont même pas de mot pour 'mensonge' – c'est nous qui leur avons appris », fait dire le script à Augustine, 84). La figure du bon sauvage est importante dans la mesure où elle est utilisée dès le XVII<sup>e</sup> siècle, la colonisation des Amériques et le développement de la science pour débattre des vertus de ce développement. La découverte d'une biosphère et de peuples « vierges » de tout contact avec la civilisation parlent à l'imaginaire européen autant qu'elle parle aujourd'hui à l'imaginaire occidental, offrant une antithèse au modèle de développement occidental (science, technologie, capitalisme moderne, urbanisation). L'Amérique est la « Great Nation of Futurity », comme l'écrit O'Sullivan (cf. p. 92), mais elle représente aussi un voyage dans le temps vers les débuts idylliques de l'humanité. Comme l'écrit Berkhofer, « le primitivisme et le millénarisme sont les deux faces de la même aspiration humaine pour un mode de vie radicalement opposé à la complexité et à l'organisation présente. Là où le millénarisme regarde vers l'avènement futur de l'utopie, le primitivisme rêve d'un paradis sur terre » (72).

Les Amérindiens sont utilisés dès le XVII<sup>e</sup> siècle dans le cadre du débat sur les mérites respectifs des Anciens et des Modernes, puis au XVIII<sup>e</sup> par des auteurs qui placent sur un piédestal le « sauvage » par rapport à son homologue civilisé. Le plus emblématique de ces auteurs est Rousseau, dont un des premiers textes, le *Discours sur les sciences et les arts* (1750), constate déjà que « la Nature a voulu nous préserver de la Science comme une mère arrache une arme dangereuse des mains de son enfant » (87). Mère nature est déjà présente, et nous sommes ces enfants (ingrats). Si l'écologie moderne est venu se superposer à cette vision (les héros sont plusieurs fois moqués comme des « tree huggers »), l'idée d'une nature vierge, irénique et eutopique est restée essentiellement la même depuis, le mythe de l'Age d'or dont nous parlions en 1.3. Ce n'est pas tant la réalité et les complexités du mode de vie amérindien (des modes de vie amérindiens tant ceux-ci furent pluriels) qui importe pour Rousseau et *Avatar*, que la condamnation de ce qu'ils perçoivent comme la décadence et la corruption de la civilisation occidentale et euro-américaine. Les Amérindiens/Na'vis importent surtout dans la mesure où ils offrent un contraste et une échappatoire au modèle occidental et permettent d'en dénoncer les lacunes et les faiblesses. Le fonctionnement est donc le même que dans le cas de la dystopie : ce n'est pas tant la réalité extrapolative des phénomènes décrits qui importe que leur dénonciation en creux de tout ce qui ne va pas dans le monde et la société zéro. Le montage final peut donc se permettre de couper les scènes situées sur la Terre du futur, l'antithèse étant incluse dans la description du « paradis » des Na'vis (et c'est bien de paradis dont parle la chanson du générique de fin).

*Avatar*, à l'instar de ses nombreux prédécesseurs historiques, ne propose donc pas réellement l'adoption du mode vie amérindien mais la « régénération » de l'homme blanc via son périple au sein de la forêt, comme le souligne Richard Slotkin de la littérature et de l'imaginaire attaché au « mythe de la Frontière » (*passim*). En s'aventurant en son sein, le protagoniste va découvrir un monde qui va lui permettre de se régénérer et se redéfinir, ré-émergeant de la forêt transformé en un individu qui combine les forces des deux mondes : civilisation/nature, Euro-américains/Amérindiens, un schéma dont Daniel Boone est l'exemple paradigmatique (2000, 268-312). Jake est physiquement (il retrouve ses jambes, il intègre un corps plus grand et plus fort) et spirituellement (il est uni à Neytiri, à Eywa et à son environnement) « augmenté » par son expérience. Il s'impose comme le héros du conte dans la mesure où il s'appuie sur la fusion des deux cultures, et se sert de sa connaissance de la civilisation euro-américaine pour la combattre.

La différence avec les itérations du schéma identifiées par Slotkin est que Jake prend fait et cause pour les Amérindiens et prend les armes contre la civilisation, ce que n'aurait jamais fait Boone. « Boone est tenté de devenir un apostat », de rejoindre les Shawnees et devenir l'un d'eux (2000, 286) ; mais le héros euro-américain traditionnel résiste traditionnellement à la tentation (à la différence de colons de descendance française corrompus par les Amérindiens et stigmatisés de ce fait dans l'imaginaire euro-américain). L'homme euro-américain fait donc face à une tentation morale soulignée par les Puritains, le risque de céder à sa part animale et rejoindre la forêt et les Amérindiens, ce pour quoi la langue anglaise a une expression idiomatique : « going native ». Lorsque Quaritch demande à Jake s'il « ne s'est pas perdu dans les bois » [« You haven't got lost in the woods, have you? »], il sous-entend que Jake pourrait avoir été victime du sortilège de la forêt et être passé du côté des forces obscures.

Les années soixante-dix et les Westerns de la décennie (*A Man Called Horse*, 1970) innove sur le schéma séculaire en mettant en scène des Euro-Américains qui intègrent vraiment les tribus amérindiennes et deviennent l'un des leurs. Plus encore, ils en deviennent souvent le leader, comme c'est le cas de Jake – leur nature et leurs origines leur confèrent apparemment un savoir et une expertise allant bien au-delà des Amérindiens. Jake va ainsi s'avérer étonnamment doué pour la vie na'vi et bat rapidement (les actes deux et trois condensent les trois mois d'apprentissage de Jake auprès des Na'vis) les membres de la tribu sur leur propre terrain. Lors de la grande chasse du troupeau, Jake est un des rares qui parvient à décocher

une flèche dans la branchie d'un des animaux. Lorsqu'il affronte Tsu'tey, un des guerriers et le futur chef du clan, qui remarquait plus tôt qu'il n'aurait aucun mal à venir à bout d'un guerrier humain, Jake le terrasse sans grandes difficultés. Surtout, il va être capable de dompter le terrible leonopteryx, alors que, comme Neytiri le souligne, seuls cinq individus ont jamais réussi un tel exploit depuis le début de l'Histoire des Na'vi. Ces individus, les « toruk makto », sont devenus depuis légendaires, ayant uni toutes les tribus na'vi « à une époque de grande détresse ». Jake devient le sixième toruk makto de l'Histoire na'vi, regagne ainsi la confiance de la tribu, unit les clans et les entraîne dans la bataille victorieuse contre les humains, sauvant la forêt et la civilisation na'vi. Comme Néo il est donc le sixième messie, celui appelé à sauver le peuple élu contre ses oppresseurs. Lorsque Neytiri aperçoit Jake pour la première fois, celui-ci est perdu dans la forêt, errant au hasard. Elle est sur le point de lui décocher une flèche et le tuer lorsqu'une des « graines » de l'arbre sacré vient flotter paisiblement sur sa flèche, signe qu'elle ne doit pas le tuer. Un peu plus tard, les mêmes graines, des « esprits très puissants » comme l'indique Neytiri, et qui ressemblent à des pissenlits volants, viennent se poser sur Jake et recouvrent son corps. Elles indiquent ainsi, comme le sent Neytiri, que Jake est spécial, qu'il est même l'Elu et a été choisi par la forêt pour une mission particulière. Une scène coupée du montage final voit même un Tsu'tey agonisant, après la fin de la grande bataille finale, confier les rênes du pouvoir à Jake, faisant de lui le nouveau chef du clan.

Si Jake utilise un avatar pour s'introduire après des Na'vi, il est aussi l'avatar du spectateur pour pénétrer dans le film, le personnage duquel on adopte le point de vue (très peu de scènes sont focalisées sur d'autres personnages) et auquel on est amené à s'identifier. Comme Daniel Boone et les autres héros classiques de la Frontière, Jake Sully invite le spectateur à se rêver comme vivant ses extraordinaires aventures et comme intégrant les rangs des Amérindiens, un blanc qui partage la force physique et spirituelle de ces derniers et devient un leader temporel et spirituel. Les années soixante-dix marquent un palier important par rapport aux précédentes itérations du schéma, l'« hostilité vague mais présente de Boone envers la civilisation » et les colonies de l'est (Slotkin, 2000, 297) se transformant pour la première fois en apologie décomplexée du mode de vie amérindien et en dénonciation du chemin emprunté par la civilisation euro-américaine. La SF féminine/féministe et son insistance sur le rejet de la technologie et le mode de vie pastoral font alors la jonction entre le Western révisionniste et la SF *New Wave* de la décennie, passé et futur s'y mélangeant pour une même critique de la société américaine *mainstream*. *Avatar* s'inscrit dans la droite ligne de ce schéma, même s'il

est notable que le héros en reste encore un Euro-Américain, un ancien soldat qui s'impose auprès des autochtones. L'avantage que confèrent la SF et la *fantasy* vis-à-vis d'un genre historique comme le Western est qu'elles permettent, à la façon de l'uchronie, de changer le cours de l'histoire : les Na'vis viennent à bout des militaires et les chassent de la planète, et ne sont pas condamnés par avance par l'Histoire. On peut donc envisager ici que Jake peut rester avec les Na'vis et être définitivement adoptés par eux, réussissant à abandonner son corps humain. Contrairement à *A Man Called Horse*, *Little Big Man* et *Dances With Wolves* (1990), on peut éviter la tragédie finale, le héros n'est pas obligé de quitter sa nouvelle famille, et le spectateur peut quitter la salle de cinéma en étant certain que pour les Na'vis au moins tout va aller pour le mieux<sup>27</sup>. Si la science-fiction (et dans une certaine mesure la *fantasy*, malgré son tropisme ahistorique) entretient un rapport très étroit au roman ou au film historique (« l'histoire du futur », l'histoire qui se répète), comme *Avatar* l'illustre bien, elle présente donc l'avantage de libérer l'imagination de la réalité historique et emprunter des chemins de traverse – ce que certains commentateurs ne manqueront pas de qualifier d'*escapism* propre à la *fantasy* et à une SF corrompue (cf. 2.2).

Pourtant Shari Huhndorf, dans son ouvrage sur le phénomène historique et les représentations culturelles du « going native », note que le tournant amorcé par les années soixante est relatif et que les Amérindiens restent un objet au service des fantasmes des hommes (et femmes) euro-américains. Plutôt que postmodernes et posthumanistes, ces représentations restent fondamentalement modernes, répliquant « les valeurs et pratiques fondamentales [du modernisme]. Spécifiquement, l'hyper-individualisme du mouvement, son emphase sur la croissance personnelle et son profond matérialisme montrent l'influence de l'éthos capitaliste et industriel » (166). Les Amérindiens ne constituent plus un objet de répulsion mais de désir (un désir qui a toujours existé mais qui aujourd'hui est assumé et décomplexé), une évolution réelle et importante qui soulignent l'originalité de l'époque qui s'ouvre avec les années soixante et soixante-dix. Néanmoins d'un extrême à l'autre les Amérindiens continuent à être l'objet de représentations fantasmatiques, et l'héroïsation sans bornes de Jake montre bien que l'Euro-Américain et l'Occidental restent au centre des préoccupations. Le schéma sert surtout aujourd'hui à critiquer les « peuples technologiques », offrant une alternative apparemment viable au « mythe du progrès » ; néanmoins Jake rappelle encore John Smith lorsqu'il

---

<sup>27</sup> Il sera intéressant à ce titre d'examiner la continuation du récit par les suites annoncées du film. S'il paraît probable que les Na'vis échapperont aux massacres et aux déplacements, il sera intéressant de voir l'évolution de la caractérisation de la tribu ainsi que celle de ses voisines entre-aperçues dans le film, ainsi que du rapport de Jake au reste du clan.



‘épouse’ Neytiri/Pocahontas. Il n’est plus question de convertir cette dernière au christianisme et de la ramener en Angleterre/sur Terre, cependant l’homme blanc continue clairement à dominer la relation à l’Autre exotique. Un rêve d’hybridation sous-tend le schéma, l’espoir de voir les deux civilisations se marier et fusionner harmonieusement. Pourtant le premier épisode de ce qui s’annonce comme une nouvelle série SF se contente de faire l’apologie du mode de vie na’vi, suggérant que l’homme blanc peut apprendre à le maîtriser et y trouver la place qui est la sienne, celle de leader<sup>28</sup>.

*Avatar* est un film conçu par un Occidental/Euro-Américain pour un public en grande partie euro-américain et occidental. On a vu que le trope du messie était répandu en SF, et le Paul Atreide de *Dune* (un autre *planet opera* où la planète Arrakis remplace Pandora) était largement inspiré de l’histoire de T.E. Lawrence, « Lawrence d’Arabie ». Le héros prototypique de SF et la religiosité/mysticisme propres au genre recourent alors l’imaginaire de la Frontière et les grands récits de la décolonisation, pour ce qu’un critique du *New York Times* appelle le « complexe du Messie » (Brooks, pas de pagination). Le paradoxe du film, et une des raisons de son immense succès, est qu’il propose une histoire universelle où « l’homme blanc » et ses victimes historiques peuvent autant se reconnaître dans les victimes et les héros du conte ; où le posthumanisme du film ne se pense finalement au détriment de personne. Jake, s’il a dû payer sa participation à une guerre idiote de ses jambes, se rachète en sauvant les Na’vis et récupère ainsi ses jambes, tout en rachetant les spectateurs qui s’identifient à lui, quand bien même seraient-il euro-américains ou européens. Les vrais adversaires, ce sont les militaires (mais pas tous, comme le montrent Trudy et Jake, et de toute façon il s’agit d’une armée privée qui n’est pas explicitement associée à l’armée américaine) et les multinationales. Là encore le film peut ainsi mettre tout le monde de son côté, et s’il peut se moquer parfois de lui-même (« I really hope this tree-hugger crap isn’t on the final ») c’est surtout pour mieux faire passer un discours qui risquerait autrement d’être trop édifiant (comme Spooner le faisait de sa référence humoristique au Christ). Plutôt que le rejet de la civilisation occidentale, *Avatar* propose et rêve plutôt sa transformation, sa régénération, à l’image de la scène finale du film qui le voit renaître littéralement dans le corps de son avatar.

---

<sup>28</sup> On a vu que le premier *Matrix* était le plus important de la série, néanmoins les deux épisodes suivants apportent des précisions intéressantes et viennent relativiser certains aspects du premier épisode (notamment la dichotomie binaire humains/machines). C’est un phénomène récurrent dans les séries SF (*Alien*, *Terminator*, *RoboCop*) et c’est ce qui en rend l’étude globale et diachronique particulièrement intéressante. L’étude d’*Avatar* est donc nécessairement limitée tant que l’histoire, qui reste clairement ouverte à la fin du film, n’a pas été conclue. C’est particulièrement vrai aujourd’hui, les productions hollywoodiennes emboîtant de plus en plus le pas de leurs homologues littéraires de SF et *fantasy* pour construire des séries ou des cycles.

« Ils disent qu'on naît deux fois » : c'est la renaissance de Jake à laquelle on assiste finalement, lui qui avait fait tatouer sur son bras « born to lose » ; mais c'est aussi potentiellement la renaissance et la rédemption euro-américaine et occidentale qui est mise en scène, pour un monde idyllique où machines et nature ne seront plus opposées et ennemies.

### 3. L'utopie du *middle landscape*

L'objectif principal des films du corpus reste celui de la représentation d'un *middle ground* idyllique, où technologies, biosphère et individus vivent enfin en harmonie. *Wall-e* et *Star Trek: Insurrection* sont emblématiques de cette recherche, qui passe tant par l'intrigue elle-même que par la représentation visuelle, les 'tableaux' que proposent ces films d'une harmonie (re-)trouvée.

#### a). La Terre 2.0

On a vu aux précédents chapitres la troisième voie que cherchaient à formuler les films produits à partir des années quatre-vingt, s'éloignant sensiblement du schéma d'opposition entre technologies/métropole et retour à la nature. *Avatar* montre néanmoins que le mythe arcadien continue d'exercer un attrait fort sur l'imaginaire américain et occidental, offrant une solution simple car antithétique à la mégapole et à la machine. On a vu également en introduction que la deuxième moitié des années deux mille voit un retour du trope arcadien dans l'imaginaire hollywoodien. Même ces films cependant cherchent à leur tour à formuler plus explicitement un *middle landscape* idéal entre le jardin et la machine.

C'est le cas de *Wall-e*, sorti un an et demi avant *Avatar* et lui aussi fortement influencé par les années soixante-dix, en particulier *Silent Running* (1972). La Terre a là aussi été ravagée par l'humanité comme on a déjà eu l'occasion de le voir, cette fois par l'hyper-consumérisme. Les nouveaux gratte-ciel de l'Amérique sont désormais composés des débris qui ont noyé le monde et s'élèvent maintenant ironiquement jusqu'au ciel. Le film s'ouvre sur des vues des étoiles et des constellations, une chanson intra-diégétique, empruntée à la comédie musicale *Hello, Dolly!*, chantant triomphalement qu' « il y a un monde au-dehors [...] plein de lumière et d'étincelles [...] où les lumières sont aussi brillantes que des étoiles ». Mais la caméra se recentre vite sur la Terre et nous fait découvrir le cauchemar post-apocalyptique qu'elle est devenue. La chanson désigne à l'origine New York, la métropole moderne par excellence, et la caméra nous fait découvrir en un travelling aérien une cité pleine de gratte-ciel qui s'avèrent, lorsque nous nous rapprochons, être en fait des amas de déchets accumulés par le

robot nettoyeur Wall-e. Le rêve de la grande métropole pleine de lumières, de chansons et de divertissement est ainsi satirisé, les représentations fournies par le petit écran (Wall-e ne cesse de visionner et rêver devant la comédie musicale diffusée sur son téléviseur) continuant d'être dénoncées par le corpus, un utopisme trompeur et dangereux.

On a vu que les deux héros du conte, les deux petits robots Wall-e et E.V.E., parviendront à rejoindre les derniers représentants de l'humanité et à les ramener sur Terre afin de restaurer le monde. Le film se termine ainsi, les humains plantant leur première plante et s'émerveillant de cette étrange chose qu'on appelle « l'agriculture » [« farming »]. Mais le générique de fin résume en quelques vignettes les événements ultérieurs, les représentant comme des peintures rupestres, qui donnent l'impression d'être bien loin dans le futur, la 'seconde fondation' nous étant récapitulée longtemps après (cf. images pp. 702-704). On voit le capitaine du vaisseau spatial *Axiom* planter la première plante du nouveau monde, puis bientôt les images montrent les humains et les robots travailler de concert à faire renaître l'agriculture et la Terre – malgré la haute technologie de l'avenir ils vont devoir réapprendre les savoirs plus fondamentaux (e.g., faire du feu). Sur l'ordre du capitaine, Eve creuse un puits, puis un robot laboure le terrain, avant qu'un enfant ne plante les graines et que le blé pousse bientôt en profusion, ainsi que des vignes (cf. pp. 702-703). Les poissons sont ensuite de retour dans les océans et les rivières, un humain et un robot étant visualisés en train de tirer ensemble un filet de pêche (cf. p. 703). Les machines aident de même les humains à reconstruire les villes, etc. On voit enfin le vaisseau, après de longues années, envahis par les herbes qui ont bientôt recouvert la Terre ; un enfant pêche sereinement au premier plan et des voiliers croisent au plan intermédiaire, une image inspirée des tableaux de baignade et de parcs de Georges-Pierre Seurat (Capobianco & Woo) (cf. p. 704). Enfin, l'écran montre une nature irénique, pleine de coquelicots sur fond de ciel bleu, adoptant le style et les couleurs d'un Van Gogh. Wall-e et Eve sont bientôt visualisés dans ce nouveau jardin d'Eden (nouvel Adam et Eve), admirant un arbre (cf. p. 704).

Le film concrétise ainsi l'idée de tableaux offrant une vue du *middle landscape* idéal de Marx, machines et nature se mariant harmonieusement via l'imaginaire bucolique de Turner, Seurat ou Van Gogh sur une Terre régénérée idyllique. Comme l'indiquent les deux concepteurs de ce générique de fin, Capobianco & Woo, l'idée est de décrire l'Histoire de la « Terre 2.0 », le nouveau départ de la planète et de la (post-)humanité, en reprenant le fil de l'histoire humaine classique par le biais de quelques grandes expressions artistiques emblématiques (peintures rupestres, hiéroglyphes, impressionnisme). Ils précisent s'être arrêtés à la Révolution

Industrielle, l'idée étant que les erreurs du passé ne seraient pas reproduites dans cet avenir utopique. Pourtant le générique de fin, une fois les 'tableaux passés', montre encore des graphiques 8-bit d'ordinateur, représentant les tous débuts de l'informatique et des jeux-vidéos (le jeu d'arcade *Pong* est surtout référencé ici). *Wall-e* est un film d'animation entièrement numérique, et les auteurs rendent ainsi hommage aux premières expressions artistiques et aux premiers dessins de l'humanité, des peintures rupestres aux premières expressions numériques 'populaires', les jeux d'arcade et les ordinateurs. La Révolution Industrielle n'a pas sa place dans la nouvelle Histoire, mais l'informatique et les robots au contraire peuvent parfaitement s'intégrer dans les tableaux idéaux. Technologie et nature ont vocation à se retrouver et fusionner dans ces représentations idylliques, et les villes peuvent même être reconstruites, mais selon un nouveau mode, où la phase industrielle de l'humanité est évincée et où l'on passe tout de suite au « post-industrialisme », aux robots lisses et respectueux de l'environnement et plus généralement à une informatique ludique qui représente là encore la voie de la libération. Les anciennes technologies étaient polluantes et dangereuses, mais l'informatique promet une nouvelle ère et le *middle ground* tant désiré.

C'est la même idée de conciliation qui sous-tend *Star Trek: Insurrection* (1998), qui lui revient à l'idée d'une planète irénique attaquée par des forces extérieures. Le générique du film nous présente la vie bucolique et heureuse des habitants de la planète (qui n'est jamais nommée), les Ba'kus (la présence de l'apostrophe – Na'vi, Ba'ku – est à nouveau là pour dénoter l'exotisme de ce peuple) (cf. images pp. 705-708). Des enfants jouent gaiement dans le foin d'un champ, avant que la caméra ne montre un pont de bois sur une paisible petite rivière, puis le petit bateau qui vogue sereinement sur le courant, ses occupants étant peut-être occupés à pêcher. La caméra opère ensuite un panoramique sur les champs bien disposés où travaille la population, certains circulant avec leurs animaux domestiques, un autre avec une carriole, etc. Plus explicitement que dans *Avatar*, on est bien ici dans le domaine d'une utopie pastorale et bucolique, où le village et les champs remplacent la forêt comme point d'attraction. La caméra continue son panoramique, allant cette fois-ci latéralement pour montrer le village lui-même, où des tables sont en train d'être arrangées pour le repas de midi, où une fumée s'échappe paisiblement de la cheminée d'une maison, où chacun est occupé à vaquer à ses saines activités. Les arbres et la verdure sont très présents, et l'on peut déjà apercevoir que le village est entouré de montagnes, de verdure et de champs, le film

soulignant par la suite constamment la magnificence des paysages des environs<sup>29</sup> (cf. image p. 709). Le plan suivant montre en gros plan une rigole d'où s'écoule de l'eau, la caméra reculant pour montrer le champ vers lequel elle file, révélant d'autres rigoles similaires disposées à intervalles réguliers et arrosant leur propre carré de potager. Hommes, femmes et adolescents travaillent dans le champ, tandis que les enfants ne seront jamais occupés à autre chose dans le film qu'à courir dans les prés et à s'amuser. Le plan suivant montre un homme et une femme occupés à travailler une pâte farinée, la caméra reculant à nouveau en travelling pour révéler le pain frais arrangé sur des rayons. C'est ensuite au tour du forgeron d'être visité par la caméra, d'autres vignettes montrant les visages souriants des habitants, hommes et femmes s'amusant parfois avec les enfants sur la pelouse, ou sont occupés à leur lire des histoires ou à leur enseigner quelque chose en utilisant un grand livre, etc. La séquence est accompagnée d'une musique joyeuse et harmonieuse, les cordes et une harpe signifiant le bonheur général, de même que le gazouillement des oiseaux et les cris heureux des enfants en train de chahuter.

Dès le générique terminé pourtant, la musique heureuse cède la place à un thème beaucoup plus sombre, tandis que l'on découvre l'écran d'un ordinateur. On est soudainement situé à l'intérieur d'une installation où se trouvent de nombreux ordinateurs et écrans de contrôle. On comprend vite que les gens à l'intérieur, l'uniforme de certains montrant qu'ils appartiennent à la Fédération (dont fait partie l'équipage de l'*Enterprise*), sont occupés à espionner les Ba'kus, invisibles grâce à leur technologie, pouvant se promener parmi eux sans être repérés. Une crise est cependant sur le point d'éclater : l'androïde Data (cf. 4.1) refuse subitement d'obéir aux ordres, se précipite vers le village et assomme tous les hommes de l'équipe qui essaient de l'arrêter (ils sont tous toujours invisibles). Il enlève bientôt sa combinaison, apparaissant aux Ba'kus à leur plus grande horreur, avant de tirer au laser sur l'installation et la faire apparaître au grand jour. Data vient ainsi de révéler la vérité aux Ba'kus, le fait qu'ils étaient espionnés depuis des mois.

Lorsque Picard et son équipe arrivent dans le village armes au poing pour sauver la première équipe, apparemment prise en otage par les villageois, ils découvrent à leur tour le petit paradis du village. Les soi-disant otages sont très bien traités et n'ont été retenus que par Data ; les habitants sont incapables de faire du mal à qui que ce soit. Ils demandent même à Picard et à son équipe de ranger leurs armes, leur expliquant que « ce village est un sanctuaire

---

<sup>29</sup> Le film a été tourné en différents parcs naturels et lacs de Californie (<<http://www.imdb.com/title/tt0120844/locations>>, dernier accès le 28/08/2011).

de la vie ». Picard est confronté à deux individus qui semblent être plus ou moins les leaders de la communauté, même si la structure sociale et hiérarchique ne sera jamais développée. Le fait qu'il s'agit d'un homme, Sojef, et une femme, Anij, renforce l'idée d'un partage total et équitable des tâches, comme la séquence du générique le montrait. Sojet et Anij font une révélation de taille à Picard et au spectateur : ils ont essayé de réparer le cerveau positronique de Data (une avarie explique en partie son comportement du début), car ils sont parfaitement au faite de la technologie. S'ils vivent de façon aussi bucolique, ce n'est pas par ignorance mais parce qu'ils ont décidé d'abandonner la technologie. Comme l'explique sereinement Sojef (anagramme de Josef, signifiant la simplicité biblique de la communauté) : « Nos capacités technologiques ne sont pas apparentes parce que nous avons choisi de pas les employer dans notre vie quotidienne. [gros plans sur Sojef] Nous pensons que lorsque l'on crée une machine pour remplir le travail d'un homme, on enlève quelque chose à l'homme ». Anij (dont le nom ressemble phonétiquement à « amish ») poursuit alors : « mais à une époque nous explorions la galaxie, comme vous le faites maintenant », provoquant la stupéfaction de Picard : « Vous maîtrisez l'hyper-espace ?! ». Anij répond alors, toujours aussi sereinement : « Nous le maîtrisons, oui. Mais où l'hyper-espace nous conduirait-il, sinon loin d'ici ? ».

Les Ba'kus sont donc l'antithèse de la Fédération et de l'*Enterprise*, qui, comme nous l'avons vu en 4.1, croient fermement en l'utopie des étoiles et repoussent toujours un peu plus la Frontière intergalactique, vivant au passage mille aventures. La séquence précédente montrait Picard et son équipage à bord de l'*Enterprise*, occupés à donner une réception pour les représentants d'une civilisation planétaire. Une planète égale une civilisation selon les codes du *space opera*, où les planètes ont vocation à remplacer les nations du monde zéro. Picard en a assez des missions diplomatiques de ce type, surtout que la civilisation en question est archaïque en comparaison de la Fédération : « Ils ont une technologie bien moins avancée. Ils n'ont atteint l'hyper-espace que l'an dernier ». On a vu dans *First Contact* que l'hyper-espace constitue une technologie primordiale dans la mesure où elle représente l'étape indispensable pour le voyage interstellaire (elle permet de contourner la loi de la relativité et de voyager bien plus vite que la lumière) et représente donc à leurs yeux le signe qu'une civilisation est prête à rejoindre le 'concert des nations' intergalactiques. Pourtant Picard et son équipe s'étonnent qu'une civilisation aussi peu avancée soit déjà invitée à rejoindre la Fédération, qui en a fait un « protectorat ». Un peu avant Picard explique qu'il est pressé de rejoindre une planète où ils doivent mener une mission archéologique ; mais le temps presse avant « la

saison de la mousson ». Une forte impression impériale se dégage ainsi du film (et de nombreux autres épisodes des différentes séries *Star Trek*), où la Fédération est représentée comme la version démocratique et multiculturelle de l'Empire traditionnel au *space opera*. Si la Fédération est normalement assimilée implicitement à la fédération américaine (l'univers tout entier a vocation à devenir une gigantesque Amérique), ici on est pas loin de retrouver le tropisme impérial du *space opera*, notamment l'Empire britannique du XIXe siècle, qui est spécifiquement l'empire qui a exercé (et exerce encore dans une certaine mesure) une influence très forte dans l'imaginaire du sous-genre. La nouvelle civilisation est transformée en « protectorat », et Picard est obligé de partager son temps entre les missions ennuyeuses imposées par le « corps diplomatique » (on lui parle également du besoin d'aller « arbitrer une dispute territoriale » entre deux obscures planètes) et les fouilles archéologiques sur quelque planète détremée par la mousson. Picard peut donc légitimement soupirer, se souvenant de l'époque bénie « où nous étions encore des explorateurs », où il ne s'agissait pas d'administrer les terres découvertes mais d'en découvrir de nouvelles et repousser les limites de la Fédération/du savoir.

Les Ba'kus représentent donc l'inverse du mode de vie choisi par Picard et l'humanité. Après le discours anti-technologiste de Sojef et Anij, Picard ne sait plus quoi répondre, tourne la tête et voit un bel oiseau vert occupé à butiner des fleurs sur les rebords d'une fenêtre (les jolies fleurs et oiseaux sont partout dans le village). Plus tard, se promenant dans le village aux côtés d'Anij, il remarque une couverture brodée et s'exclame : « c'est un travail artisanal extraordinaire [« this is extraordinary craftsmanship »] ». Anij lui apprend qu'il s'agit du « travail d'étudiants », « presque prêts à devenir des apprentis ». Les Ba'kus sont donc également des artisans hors pair, prenant le temps de parfaire le travail manuel artisanal. La scène rappelle l'apologie de l'artisanat par Ruskin ou Morris, rattachant un peu plus la vie pastorale des Ba'kus à la vision de ces auteurs. La scène est aussi l'occasion pour Picard et Anij d'avoir une de ces discussions sur l'intérêt de la technologie et de l'exploration des étoiles, comme on en a souvent vu dans le corpus. Plus tôt Sojef a révélé à Picard que les Ba'kus ne sont pas originaires de cette planète mais sont « venus d'un système solaire sur le point de s'autodétruire. Où la technologie avait créé des armes qui menaçaient de détruire toute vie ». On a vu dans *First Contact* que dans l'Histoire intra-diégétique de l'humanité, une troisième guerre mondiale a ravagé la planète, et que c'est seulement grâce à un scientifique et son invention (précisément l'hyper-espace) que l'humanité a été sauvée, en attirant les sages Vulcains sur la Terre et en ouvrant la porte des étoiles à l'humanité, événement qui a unifié

l'humanité survivante et a amorcé l'avènement d'Utopia. La Terre a donc été sauvée par une science et une technologie employée à bon escient, et la caractéristique majeure de l'utopie trekkienne de l'avenir est la curiosité de l'humanité et l'envie de repousser les frontières géographiques et intellectuelles, le schéma techno-eutopiste classique.

Les Ba'kus ont choisi la solution inverse. Estimant que les humains ne pourraient jamais apprendre à utiliser sagement la technologie, et sans attendre la guerre totale, ils sont partis et ont recommencé à zéro dans un nouveau monde paradisiaque, en abandonnant complètement la technologie<sup>30</sup> pour se consacrer entièrement à l'agriculture, à l'artisanat et à la contemplation. Pour ce faire ils ont choisi une planète « qui serait isolée des menaces en provenance des autres mondes » ; comme le dit Anij à Picard, « Nous avons toujours su que pour survivre il nous fallait rester à part ». Les Ba'kus ont donc choisi une planète située dans un système solaire difficile d'accès, où les communications ont du mal à passer, surnommée par la Fédération le *Briar Patch*. Depuis 309 ans ils vivent ainsi en paix dans une utopie qui comme les îles d'autrefois est isolée du reste de l'univers. Anij reconnaît qu'il est parfois difficile de gérer les jeunes, car beaucoup d'entre eux « veulent en savoir plus sur le reste de l'univers [« offland », tous les étrangers étant qualifiés génériquement d'« offlanders »]. Ils sont attirés par les rapports d'un rythme de vie plus rapide ». Picard lui répond : « la plupart des gens de mon peuple qui vivent cette vie plus rapide vendraient leur âme pour pouvoir la ralentir ». Les deux mondes sont donc comparés et opposés, chacun semblant envier à l'autre sa différence. Aux questions que pose un Picard curieux quant à la civilisation des Ba'kus, Anij répond : « encore et toujours des questions. L'éternel explorateur. Si vous restez suffisamment longtemps vous changerez. Vous arrêterez de repenser à ce qui s'est passé hier. Ou de planifier le lendemain ». Le cours du temps n'a en effet plus cours chez les Ba'kus, ce qu'Anij précise en demandant à Picard :

Avez-vous jamais fait l'expérience d'un moment parfait ? [...] Lorsque le temps semble s'arrêter. Et que vous pourriez presque vivre toute une vie à l'intérieur de ce moment. [...] Vous explorez l'univers. Nous avons découvert qu'un seul moment peut être un univers en soi, plein de forces très puissantes. La plupart des gens ne sont pas assez conscient de l'instant présent pour le remarquer.

Les Ba'kus ont donc arrêté le temps. En prenant conscience de la richesse de l'instant présent, ils ont annulé le passé et surtout le futur, vivant dans un présent perpétuel. Le film va

---

<sup>30</sup> Comme d'habitude, et comme dans la Réserve de *Surrogates*, c'est surtout de la technologie moderne, post-Révolution Industrielle dont il s'agit.



littéraliser cette annulation du temps en révélant que la planète émet de mystérieuses ondes qui permettent à ses habitants de ne pas vieillir. Ce sont les mêmes individus qui ont émigré sur la planète il y a 309 ans et qui y vivent toujours, ayant même rajeuni dans l'intervalle. C'est pourquoi la Fédération, et ses alliés les Son'as, veulent déplacer les Ba'kus et s'emparer de la planète, espérant pouvoir contrôler ses pouvoirs régénérateurs et en faire profiter toute la Fédération. Comme l'explique Picard à Anij, « Pour la plupart des étrangers ce que vous avez est plus précieux que... du latium certi avec de l'or ».

Le film ne souhaite pas faire de toute la Fédération la coupable des manigances contre les Ba'kus (la nature utopique de la Fédération doit être maintenue), et explique que c'est seulement une petite minorité au sein de son Conseil (pas de leader unique au sein de la Fédération, comme à Zion), personnifiée ici par l'amiral Dougherty, qui est prête à « vendre son âme » contre la promesse d'une vie éternelle, comme l'explique Picard. Ce dernier ne voit pourtant pas les choses de cette façon, expliquant que grâce à cette découverte, « la durée de vie moyenne sera multipliée par deux. Une toute nouvelle science médicale va apparaître ! ». A Picard qui lui fait remarquer qu'il s'agit là d'une « attaque contre l'âme même de la Fédération, qui s'est jurée de ne jamais forcer des peuples à faire quoi que ce soit contre leur gré, Dougherty répond qu'il ne s'agit que de six cent personnes, contre les milliards qui peuplent la Fédération : « Sur Terre, le pétrole a autrefois transformé quelques misérables délinquants en leaders mondiaux. L'hyper-espace a transformé une bande de voyous romuliens en un Empire ». La technologie, ou une ressource naturelle permettant de faire fonctionner la technologie (le pétrole, moteur de la deuxième Révolution Industrielle et de l'industrie moderne, étant une fois de plus pointé du doigt), est la clé du pouvoir. Plusieurs personnages soulignent à plusieurs reprises que la Fédération traverse une période difficile, menacée à ses frontières par plusieurs empires différents (notamment les Borgs de *First Contact*), et qu'une telle technologie lui serait d'un immense secours. Dougherty et quelques autres au sein du Conseil sont donc prêts à sacrifier les Ba'kus pour un supplément de vie et le pouvoir que confère la technologie.

Les Son'as sont également obsédés par la jeunesse éternelle. Ils ont tous des visages monstrueux, et leur leader est mis en scène plusieurs fois en train de subir un renouvellement de sang et un lifting monstrueux lui retendant les traits du visage. Le script explique que ce sont tous les Son'as qui se font régulièrement retendre le visage, renouveler le sang et qui subissent diverses modifications génétiques afin de rester jeunes et en vie le plus longtemps

possible. Il précise également que « les costumes des Son'a sont fait de tissus luxueux, portent des chaines en latium et des magnifiques bijoux, suggérant une culture riche qui place beaucoup d'importance sur le matérialisme » (par. 32). Ces diamants et ce luxe ne sont pas manifestes dans le film, mais l'idée est la même : les Son'as sont eux aussi à leur manière l'inverse des Ba'kus, préférant le matérialisme et la technologie (seule la technologie, génétique notamment, les maintient en vie) là où ces derniers préfèrent la frugalité et la vie de la terre. La technologie des Son'as a pourtant ses limites, et un médecin indique à leur leader, Ru'afo, que « nous atteignons les limites de la génétique » et que bientôt même la technologie, qui l'a déjà transformé en monstre, ne pourra plus le maintenir en vie. Là où les Ba'kus sont visualisés la plupart du temps sur la surface ensoleillée de la planète, au milieu des champs et des montagnes verdoyantes et portant des vêtements faits de tissus simples, les Son'as sont presque toujours dans leur étroit vaisseau, éclairés par la lumière artificielle et morne du navire, ne souriant jamais.

Les Son'as sont une nouvelle satire de l'idéal transhumaniste de vie prolongée ou éternelle, la stigmatisation structurelle dans le corpus de l'idéal d'une vie rallongée (on a vu que seul *Bicentennial Man* pouvait admettre l'idée, même si il y était impératif de voir le héros mourir). Les Son'as sont dans cette mesure l'équivalent des Borgs de *First Contact* (*Insurrection* est l'épisode qui suit directement *First Contact* dans la série), ne cherchant pas tout à fait la perfection mais tentant de circonvier aux limites imposées par leur nature initiale. Leur récompense est qu'ils ont été littéralement défigurés – le marqueur traditionnel de l'antagoniste – par la technologie et leur envie de vie éternelle, les liftings réguliers ayant fini par les défigurer horriblement (la critique est essentiellement la même que *Surrogates*, où l'on assistait à un « face-off »). On a vu Michael Drucker de *The 6th Day* finir par devenir lui-même un monstre du fait de sa volonté de ressusciter sans cesse, et c'est le même phénomène qui arrive aux Son'as. Il est vrai que les Ba'kus ne sont pas originaires de la planète miraculeuse, comme Dougherty le fait remarquer à Picard ; la nature n'a pas nécessairement voulu qu'ils s'accaparent la planète. Pourtant Picard refuse l'argument, estimant que la Fédération n'a pas le droit de décider d'infléchir leur « évolution » contre leur gré. Il remarque aussi que les Ba'kus paient le prix de leur immortalité : ils ne peuvent quitter la planète et le recoin désert de l'univers dans lequel ils habitent sans y renoncer. Même dans leur cas l'immortalité a donc un prix, celui de la solitude. On apprendra plus tard que les Son'as appartiennent en fait à la même espèce que les Ba'kus. Ils faisaient parti, un siècle auparavant, de ces jeunes qui voulaient « en savoir plus sur le reste de l'univers » et étaient

« attirés par les rapports d'un rythme de vie plus rapide ». Ils furent expulsés de la planète et sont revenus se venger de leurs parents (d'où leur nom, Son'a) et récupérer le cadeau de l'immortalité tout en pouvant se déplacer à travers les galaxies. Grâce à leur technologie, une sorte d'immense canon spatial, ils vont tuer tout le monde, détruire l'écosystème de la planète et prendre possession de son pouvoir régénérateur.

Picard et l'équipage de l'*Enterprise* font échouer la conspiration et sauvent les Ba'kus, leur permettant de continuer leur vie sur la planète et (apparemment) de ne plus être dérangés par la Fédération<sup>31</sup>. Le film ne souhaite ainsi pas traiter des implications de l'existence d'une telle planète, ou du fait qu'elle n'est peuplée que de six cent Ba'kus et que d'autres peuples pourraient aisément s'y installer et profiter de la régénération qui y existe. Si les Ba'kus peuvent profiter en paix de leur éternelle régénération, c'est parce que celle-ci est en réalité la manifestation physique de leur sagesse pastorale, la concrétisation de leur jouissance du temps présent, en définitive leur statisme. Picard et les membres de son équipage ne sont pourtant pas prêts à accepter un tel mode de vie, dont une des failles est que les Ba'kus sont incapables de se défendre. Comme le dit Sojef, « le moment où nous faisons usage d'une arme, nous devenons comme eux ». Un tel pacifisme est impossible dans la réalité de l'univers, et il faut bien que des gens comme Picard défendent l'idéal de vie des Ba'kus. Surtout, comme le remarquait Anij, et comme Picard le notait dès le début du film (« Est-ce que quelqu'un se souvient de l'époque où nous étions des explorateurs ? »), Picard est fait pour explorer, poser des questions et obtenir des réponses. Il a beau rassurer Anij en lui disant qu'il aura bientôt trois cent dix huit jours de permission<sup>32</sup> pour lui rendre visite, il a déjà l'esprit vers sa prochaine aventure. Le dernier plan du film voit comme d'habitude l'*Enterprise* partir vers l'horizon des étoiles, prêt à découvrir de nouveaux mondes et à protéger les galaxies. Comme l'a senti plus tôt Anij, Picard n'est pas le genre d'individu qui pourrait « être tenté par la promesse d'une jeunesse éternelle ». Même si sa toute première scène le voyait confronté au temps qui passe, ayant du mal à enfiler son uniforme de gala (comme Adam dans *The 6th Day*, qui se regardait dans le miroir en ce jour de son anniversaire), Picard vit bien sa vieillesse progressive. *Insurrection* promet en quelque sorte l'inverse de *First Contact* ; là où ce dernier suggérait la possibilité de s'améliorer/s'augmenter via la technologie, *Insurrection*

---

<sup>31</sup> Le script imaginait l'arrivée sur la planète des premiers marchands, bien décidés à rentabiliser la planète en y installant des spas, etc. Picard les chassait en annonçant que la planète allait être transformée en « protectorat » et serait désormais protégée de l'« exploitation » des étrangers (par. 306).

<sup>32</sup> « shore leave », renforçant un peu plus l'analogie avec la flotte du XIXe siècle. Le début du film voyait également Picard et Data chanter l'opéra comique H.M.S. Pinafore (1878), référence à un navire de la flotte britannique impériale.

tente les personnages via la promesse d'une jeunesse éternelle offerte par le mode de vie arcadien. Mais aucun d'eux ne saisira sa chance, préférant l'utopie de la Frontière à celle du fermier. Même Geordi, aveugle qui utilise des implants bioniques pour voir (cf. 4.1), et qui retrouve la vue grâce aux bienfaits de la planète (les cellules autour de son nerf optique se sont « régénérées », il peut ainsi observer le lever de soleil sans médiation technologique) repart avec le reste de l'équipage. Pas question pour les membres du vaisseau de rejoindre la population locale et devenir des fermiers ou même des chasseurs comme Jake dans *Avatar*. Jake rejoint la forêt parce qu'il est profondément déçu de son monde et de son corps originel. Les membres de l'*Enterprise* croient toujours dans l'utopie de l'exploration et de la colonisation, et repartent héroïquement explorer et protéger l'univers.

Néanmoins même *Star Trek* manifeste une évolution vers une plus grande acceptation de l'utopie pastorale. L'évolution de la franchise est notable par son rapprochement de l'imaginaire dystopique, la série *Star Trek: Deep Space Nine* (1993-1999) en particulier s'éloignant du schéma classique de l'exploration et de la société utopique. Comme le remarque un critique anonyme particulièrement acerbe contre *Insurrection* (qui remarque avec justesse que tous les Ba'kus sans exception sont 'blancs', soulignant l'uniformité extrême de cette société),

*Star Trek* sous Roddenberry [le créateur de la franchise et *showrunner* de la série des années soixante] rejetait souvent l'idée de la 'Société Parfaite', pensant que de telles sociétés n'étaient pas vraiment éclairées. En réalité, la plupart de ces sociétés avaient une face cachée qui finissait par révéler au grand jour leur défaut – le manque de libre arbitre. [...] Même dans le cas de sociétés qui avaient quelque chose à offrir à Kirk ou à la Fédération, Kirk n'acceptait jamais la simple apparence des choses [...] Kirk aurait révolutionné cette société avant que l'épisode ne soit terminé<sup>33</sup>.

C'est une remarque intéressante dans la mesure où effectivement, dans la série originale il ne pouvait exister d'autre utopie valable que celle de la Fédération et du vaisseau, la cohabitation des ethnies différentes réunies dans la même « entreprise » d'exploration des étoiles, un idéal cinématique qui permettait d'en assurer la cohésion. *Star Trek* était en cela caractéristique des années cinquante (même si la série est produite dans les années soixante), qui nous l'avons vu tendaient à rejeter tout autre utopisme que technologique (cf. 2.3). L'équipage d'*Insurrection* au contraire est prêt à accepter la validité de l'utopie pastorale des Ba'kus, ce que regrette amèrement ce critique. Le fondement de l'utopie trekkienne est maintenu, puisque l'équipage

---

<sup>33</sup> <<http://heavyarmor.wordpress.com/2010/08/30/movies-that-hate-you-star-trek-insurrection/>>, 30/08/2010, dernier accès le 30/08/2011.

repart vers les étoiles, mais l'idée de vouloir vivre simplement près de la terre et de rejeter la technologie n'est plus déconstruite par le film. C'est pourquoi ce même critique assimile le message du film à « rien de plus qu'une tentative de célébrer la Théorie Luddite », la technologie étant discréditée par les Son'as. Pourtant le film tente à son tour de trouver un *middle ground* entre nature et technologie, faisant de nouveau appel à Data. Les Ba'kus ayant rejeté la technologie, ils sont terrorisés et horrifiés par l'androïde et refusent tout contact avec lui. Sojef refuse notamment que son jeune fils s'approche de Data, et l'enfant est initialement effrayé par le robot. Comme l'explique Picard à ce dernier, « Ca n'a rien de personnel Data. Il faut vous souvenir que ces gens ont rejeté la technologie. [...] Jusqu'à cette semaine, ce jeune homme n'avait probablement jamais vu une machine, encore moins une machine qui marche et qui parle ». Le garçon va pourtant peu à peu se rapprocher de Data, étant témoin des capacités prodigieuses du robot, de son aide cruciale pour sauver les Ba'kus (« Si Data n'avait pas été là [...] », comme le souligne Picard) et surtout de son humanité : « Est-ce que tu aimes être une machine ?/J'aspire à être plus que je ne suis ». Data y continue son discours sur l'auto-évolution et la perfectibilité morale et spirituelle, condamnant implicitement, après les Borgs et leur perfection physique, les Son'as et leur propre conception matérialiste du perfectionnement. Sojef finit lui-même par respecter Data, lui serrant la main durant l'avant-dernière scène finale (cf. image p. 709). L'harmonie initiale du village a été restaurée, et l'*Enterprise* repart vers les étoiles, mais les Ba'kus ont également appris à ne pas être trop radical vis-à-vis de la technologie. L'*Enterprise* leur a démontré que l'humanité avait finalement réussi à prendre le dessus sur ses démons, et qu'elle utilisait désormais la technologie à bon escient (la technologie meurtrière est uniquement utilisée par les Son'as). Le film ne souhaite pas aller plus loin dans ce message, et ne met pas en scène l'évolution hypothétique de la société ba'ku, au grand regret du critique anonyme mentionné plus haut. *Insurrection* montre aussi ici une plus grande acceptation de la différence, y compris dans le rapport à la technologie, des autres civilisations, respectant et défendant cette différence contre les déprédations extérieures mais ne cherchant pas à imposer son propre modèle, ou ne rencontrant pas commodément des civilisations systématiquement autocratiques ou totalitaires. Le film laisse finalement le spectateur décider quel mode de vie il préfère, du village ou du vaisseau.

b). Le sublime technologique (4) / Le démiurgisme SF

L'harmonie et la conciliation sont principalement suggérées par *Wall-e* et *Insurrection* par leurs intrigues, même si *Wall-e* reflète dans son générique de fin sa propre nature *high-tech* et informatique, rendant hommage aux formes antérieures de dessins. C'est aussi une façon commode pour le film de se situer à la pointe du progrès technologique et artistique (puisqu'on a vu qu'il représentait quelques-unes des grandes périodes et expressions artistiques de l'humanité) et de rassurer le spectateur – la technologie digitale n'est que la nouvelle étape dans le processus, elle peut parfaitement se concilier avec les valeurs humaines et pastorales. Le film utilise d'ailleurs la mise en scène typique d'un film en prise de vues réelles, simulant, par son placement de caméra et ses changements de focale, l'esthétique d'un film traditionnel, non numérique et animé. *Wall-e* est emblématique de cette volonté de Pixar, le studio producteur du film (sous la houlette de Disney), de concilier progrès technologique et valeurs traditionnelles, cherchant à s'opposer à l'idée que l'animation traditionnelle, 'à la main', est plus artisanale et donc plus authentique et plus humaine, qu'elle a plus de 'cœur'. *Avatar*, comme on l'a déjà esquissé, propose le même discours, malgré une histoire superficiellement 'luddite', via à nouveau sa nature hyper-technologique. Comme le remarquèrent de nombreuses critiques à la sortie du film, et comme il est régulièrement souligné au sujet du cinéma SF, il peut paraître paradoxal de voir un film aussi *high-tech* qu'*Avatar* dénoncer le progrès technologique et faire l'apologie de la *wilderness* et de son mode de vie (même si comme on l'a vu, la forêt du film tend à se rapprocher de l'idéal arcadien). Or le film ne véhicule pas vraiment de message luddite, et cette cohabitation doit plutôt se lire comme une nouvelle itération d'un compromis idyllique entre technologies, nature et imaginaire.

Dans le cas d'*Avatar* le sublime ou le merveilleux technologique dont il fait preuve concerne très peu les machines et les technologies habituelles. Seul un des premiers plans du film propose l'image traditionnelle au genre d'un travelling le long de la coque métallique d'un immense navire spatial. Le même plan montre l'image de Pandora se reflétant dans l'immense panneau solaire à l'extrémité du vaisseau, soulignant quel sera le vrai centre d'intérêt du film et indiquant déjà la nature technologique et artificielle (on la voit à travers un écran), ainsi que spéculaire, de la planète (cf. image p. 692). Le film exposera au regard du spectateur les impressionnants *ampsuits* et les hélicoptères de l'armée, pourtant comme on l'a vu ces hélicoptères sont particulièrement « low-tech ». La fascination et l'émerveillement attendants aux représentations classiques de la technologie restent périphériques au film, l'objet étant plutôt de stupéfier et d'émerveiller face au spectacle de la nature – une nature transformée et

recomposée par l'imagination et la technologie humaine. Il s'agit du premier type de sublime ou merveilleux « scientifique » dont nous parlions en 2.2, où c'est le spectacle sublime de la nature qui doit émerveiller le spectateur : l'image d'une planète et de ses anneaux, d'une galaxie ou d'une nébuleuse, etc. Le film propose un plan similaire qui voit Pandora, ressemblant énormément à la Terre, en orbite (il s'agit d'une lune plutôt que réellement d'une planète) autour de la géante gazeuse Polyphemus, immense comparée à Pandora et qui remplit les quatre cinquièmes du champ. Deux autres lunes sont visibles dans la distance, rendues minuscules par la perspective. Plus minuscule encore, le vaisseau spatial qui contient Jake et qui n'est bientôt plus qu'un minuscule point tandis qu'il s'approche du planétoïde (cf. image p. 693). La technologie est écrasée par les phénomènes naturels, et de même une fois à la surface c'est bien le paysage merveilleux et sublime de la planète qui est censé retenir l'attention, dès la première scène d'entrée dans l'atmosphère de la navette qui transporte Jake.

Le sublime est alors créé par la petitesse de la technologie humaine en comparaison à l'immensité et à la stupéfiante beauté des paysages, comme lorsque l'on voit l'hélicoptère de Trudy survoler le paysage et les chutes d'eau, ou passer en dessous des immenses arbres de Pandora (cf. image p. 693). Plus généralement les montagnes et arbres de Pandora sont régulièrement magnifiées par la mise en scène, comme lorsque *Hometree* est filmé en contre-plongée (également en plongée zénithale depuis une branche de son immense tronc lorsqu'on le découvre avec Jake), accentuant encore l'immensité de l'arbre. Mais contrairement aux gratte-ciel qui sont constamment filmés sous cet angle pour en accentuer l'inhumanité oppressante, l'arbre ne véhicule que des valeurs positives dans le film, et c'est sa majesté qui est surtout soulignée par la caméra, même s'il est vrai que durant la scène de découverte de *Hometree*, de nuit et alors que Jake a été fait prisonnier, une certaine frayeur est présente (frayeur plus délicate que réellement inquiétante tant il est déjà clair que les Na'vis ne sont pas des monstres). Dans *Blade Runner* et les films traditionnels, l'aéronef survole une métropole hyper-technologique, pleine de gratte-ciel, de métal et de lumières, la caméra nous invitant à contempler le panorama hyper-technologique de la cité du futur ; le progrès technologique du cinéma signifie qu'il est capable aujourd'hui de représenter une biosphère imaginaire et émerveiller le spectateur devant un tel spectacle. Le phénomène est traditionnel en SF littéraire, mais le cinéma n'avait jamais réellement pu lui emboîter le pas<sup>34</sup>. L'effet du numérique est donc de permettre au cinéma de se rapprocher de l'idéal de la SF, de pouvoir

---

<sup>34</sup> La planète Tatooine de *Star Wars* ou Arakis de *Dune* est par exemple un immense désert et offre comparativement à *Avatar* très peu de nouvelles formes de vie. Les films qui se rapprochent le plus d'*Avatar* sont tous des films d'animation.

enfin décrire dans le détail un panorama et un paysage extraterrestre, plus longuement et profondément que les quelques plans d'inserts des films traditionnels (souvent des décors de carton-pâte avec des peintures *matte* en arrière-plan).

C'est alors la traditionnelle dialectique familiarité/nouveauté qui caractérise ces paysages. Malgré le caractère extraterrestre et stupéfiant de la faune, de la flore et de la géologie de la planète, celles-ci rappellent toujours fortement la Terre et représentent surtout des variations ou des exagérations sur leurs équivalents terrestres. Les *Hallelujah Mountains* ressemblent fortement à la géologie asiatique comme nous l'avons souligné, si ce n'est qu'elles flottent magiquement dans les airs. Les chutes d'eau sont aussi splendides que celles que l'on trouve sur Terre, si ce n'est qu'elles semblent plus hautes encore. Les arbres ressemblent mais sont encore plus gros que les séquoias terrestres comme le précise le script, ce qui est surtout manifeste avec les arbres géants du type *Hometree*. Le ciel bleu de Pandora fait penser à celui de la Terre, si ce n'est qu'on y aperçoit trois lunes au lieu d'une seule, et que l'une d'elle (en réalité Polyphemus) apparaît énorme dans le ciel de Pandora. On a vu que les animaux de la planète faisaient penser à des animaux existants, notamment les animaux du continent américain : le thanator est comparé par le script et fait effectivement penser à une panthère (32), le *viperwolf* est manifestement un canidé, le hammerhead est un gros buffle dont le museau ressemble à celui d'un poisson-requin, etc. La flore ressemble de même à son équivalent terrestre, mais en version bigarrée et bioluminescente, rendant les aventures de Jake au sein de la forêt particulièrement spectaculaires.

Le film emploie la méthode classique pour souligner le merveilleux de ses tableaux, faisant souvent des gros plans sur le visage émerveillé de Jake ou faisant s'émerveiller Norm devant le spectacle des montagnes volantes : « oh mon Dieu ! », rappelant les longs plans sur les docteurs Grant et Sattler dans *Jurassic Park*, lorsque ceux-ci découvrent pour la première fois les dinosaures, la caméra prenant le temps de s'attarder sur leurs visages stupéfaits avant de passer au contre-champ et montrer les immenses et majestueux dinosaures. Le film aime alors à mettre en abyme la position spectatorielle et la contemplation auxquelles il invite le spectateur, en montrant les personnages eux-mêmes s'émerveiller devant le spectacle grandiose de Pandora : « vous devriez voir vos têtes ! », s'exclame malicieusement Trudy qui a déjà l'habitude de voler parmi les montagnes volantes. Le récit est ponctué par des plans aériens de la forêt et des montagnes de Pandora (le tout premier et le tout dernier plan, durant le générique de fin, lorsqu'on arrive puis qu'on quitte la planète/le film), en particulier à bord



de l'hélicoptère de Trudy et lorsque Jake et Neytiri voguent dans les airs sur leurs *banshees*. On est alors dans le même registre que l'œil écarquillé qui ouvrait *Blade Runner*, l'émerveillement devant le panorama grandiose qu'offre au regard l'écran de cinéma (SF), ramenant au « cinéma des attractions » dont nous parlions au chapitre précédent, et réactivant l'émerveillement propre au médium, la fameuse 'magie du cinéma'. Les scènes aériennes d'*Avatar* rappellent fortement les « vues d'artiste », les peintures, dessins et images numériques régulièrement produites et mises en ligne sur Internet et qui aiment en particulier à visualiser des panoramas extraterrestres. Le procédé s'est particulièrement développé grâce aux besoins de réaliser les couvertures des *pulp magazines*, puis des livres de poche, avant que de nouveaux supports (posters originaux, papier peint d'ordinateur, etc.) ne voient régulièrement le jour. Le cinéma est depuis les années trente le support de tels tableaux, à l'écran (les peintures utilisées pour les décors extraterrestres) ou sur ses affiches (les posters mais aussi les *lobby cards*, les photos exposées par les salles de cinéma sur leurs murs et à l'entrée pour convaincre le spectateur de tenter sa chance), et là encore le numérique a considérablement changé la donne, permettant à un film comme *Avatar* une profusion de tels tableaux SF. Le film est plein, dans ses vues aériennes mais aussi terrestres, de plans qui rappellent le *science fiction art*, des *dreamscapes* qui soulignent à quel point le film invite à la contemplation (cf. images p. 694). L'attraction offerte ici n'est pas aussi cinétique que dans *Matrix* et dans le cinéma d'action, et se rapproche de ce fait beaucoup plus de l'imaginaire SF traditionnel, réactivant grâce à la technologie numérique ce rêve désormais séculaire de vouloir visualiser et coucher sur papier, pellicule ou pixel des paysages qui n'existent pas ailleurs que dans l'imagination, et de vouloir les contempler à loisir.

Le procédé souffre aux yeux de nombreux critiques et commentateurs de sa nature éminemment visuelle (même si on a vu que les dialogues et exclamations avaient leur rôle à jouer, ainsi que la musique grandiose, souvent des chœurs, ici une musique symphonique). La nature linguistique de l'émerveillement provoqué par la littérature SF tend à être privilégiée par rapport à son équivalent visuel et sensoriel (sensuel même), ce qui explique aussi en partie la stigmatisation dont souffre traditionnellement le cinéma SF. Pourtant paradoxalement, malgré sa nature *high-tech* et son positionnement à la pointe du progrès technologique cinématographique, *Avatar* ne fait rien d'autre que de revenir aux sources, du cinéma (la monstration, la contemplation et le spectaculaire) et de la SF/*fantasy* (imaginer et concrétiser l'impossible et/ou l'inactuel). Le paradoxe est donc que la technologie numérique est employée pour (re-)créer un environnement naturel et simuler la découverte de cet

environnement par des explorateurs du futur. On est alors entièrement dans le démiurgisme de la SF et de la *fantasy*, où l'on invite le spectateur à s'immerger dans un monde nouveau et à en découvrir les merveilles physiques ou plus abstraites (c'est-à-dire, l'étrangeté des pratiques des Na'vis, leurs institutions, l'idée d'habiter sur une lune plutôt qu'une vraie planète, etc. – à l'exobotanie d'Augustine – science dure – se mêle l'exoanthropologie de Norm – science 'douce' –).

C'est ici que la technologie 3-D utilisée par le film fait sens : elle permet d'accroître l'immersion du spectateur en le plongeant presque littéralement dans ce monde secondaire, en augmentant l'illusion de l'immersion. Le film utilise ainsi très peu de missiles, animaux, etc. qui se précipitent vers le spectateur, mais tente plutôt de l'immerger en multipliant les broussailles autour de lui, les nombreux animaux ou plantes volantes de la forêt, les étincelles et les cendres causées par la destruction de *Hometree*, etc. C'est donc vers une autre forme de spectaculaire que tend le film ; si les explosions et scènes d'action sont inévitablement présentes, elles ne constituent pas l'attrait principal d'un métrage qui tend plus vers la profondeur que vers le relief, vers l'introjection plutôt que l'extrojection. La technologie numérique, comme on l'a remarqué aux chapitres 6 et 7 à la suite de Dufour, permet dans le même temps une flexibilité beaucoup plus grande qu'autrefois dans la représentation du monde secondaire, et *Avatar* est plein de ces zooms et changements de perspective permis par cette technologie. En mettant les lunettes 3-D et grâce au numérique, ainsi que la technologie IMAX (qui permet de filmer et/ou projeter avec une meilleure résolution et sur un écran géant), le spectateur plonge donc presque littéralement dans le film, à la manière de Jake se 'téléchargeant' dans son avatar. L'immersion est ainsi facilitée par cette mise en abyme, où l'on découvre Pandora en même temps que Jake et où l'on est comme lui comme plongé dans le corps d'un autre, et dans un monde autre.

Lorsque les nouveaux arrivants descendent de l'avion, un court plan-séquence nous place ainsi au milieu du groupe comme si l'on était l'un d'eux, en train de courir pour descendre de l'appareil. On peut penser ici à *Matrix*, qui proposait quelques plans similaires lorsque Morpheus fait visiter le Nebuchadnezzar à Néo, s'adressant alors directement à la caméra. L'esthétique du jeu-vidéo se fait sentir lors de tels plans subjectifs, qui montrent à quel point ces deux films peuvent aussi être influencés par eux. On a vu en 2.2 à quel point les jeux-vidéos et les jeux *multiplayer* en ligne s'inspiraient de l'imaginaire de la SF et en particulier de la *fantasy* pour imaginer leurs mondes et les aventures des joueurs en leur sein (e.g., *World*

of *Warcraft*). La 3-D représente la tentative par le cinéma de rattraper en quelque sorte le jeu-vidéo et l'immersion relative que son interactivité assure et qui est de fait interdite au cinéma. C'est pourquoi le film s'intitule *Avatar* et non pas *Pandora* : si le monde secondaire du film est sa véritable star et attraction, le fonctionnement du monde virtuel en ligne est celui qu'essaie de simuler le film ; en quelque sorte, le monde est SF mais le mode est vidéo-ludique. Jake subit de plus en plus le contrecoup de son immersion dans le monde secondaire des Na'vis, avouant bientôt dans sa narration ne plus savoir quel est le monde réel : « tout est à l'envers maintenant, comme si là-bas était le monde réel et que c'est ici qu'était le rêve ».

Le thème du sommeil et du rêve revient régulièrement, introduit dès le premier plan et le monologue qui l'accompagne. Jake y raconte qu'à l'hôpital militaire suite à sa blessure, « je commençais à rêver que je volais. J'étais libre. Mais tôt ou tard, il faut bien se réveiller ». La caméra survole alors la canopée de Pandora, comme si Jake était justement en train de rêver, associant la planète à son/au rêve. La scène suivante le montre en train d'ouvrir les yeux et de se réveiller du long sommeil cryogénique de six ans dans lequel il a été plongé, faisant la réflexion, toujours en voix-off, qu'« en cryo on ne rêve pas du tout ». Mais s'est-il bien réveillé, ou n'est-il pas toujours en train de dormir et sur le point de faire un rêve merveilleux ? Il est curieux d'apercevoir Pandora puis de revenir à bord d'un vaisseau qui est sur le point d'y accoster ; Jake n'était-il pas déjà en train de rêver de la planète avant même d'y arriver ? Il récupérera ses jambes grâce à son avatar mais apprendra surtout à voler grâce à son *banshee* puis au leonopteryx. Il n'arrivera décidément pas à chevaucher gracieusement un *direhorse*, reconnaissant que « je ne suis peut-être pas très bon avec les chevaux, mais je suis né pour ça », en parlant du vol avec les *banshees*. Jake est effectivement fait pour voler comme son aptitude à dompter un leonopteryx le démontre. Son rêve se concrétise donc, donnant l'impression que Jake était bien prédestiné à un tel destin (il est bien le Messie). Lorsque les choses tournent mal, que les Na'vis sont attaqués par l'armée et que Jake semble devoir être définitivement arrachés à eux, il fait à nouveau la réflexion que « Tôt ou tard, il faut bien se réveiller », comme si on lui arrachait son rêve. La première phrase du colonel dans le film, accueillant les nouveaux arrivants, n'est-elle pas : « Vous n'êtes plus au Kansas », faisant référence à *The Wizard of Oz* ? C'est une façon pour le film de se réclamer de l'imaginaire de la *fantasy*, mais également de l'imaginaire enfantin et de la rêverie qui conduit Dorothy à imaginer le pays d'Oz. Pandora serait alors, comme Titan pour Vincent, l'objet d'un rêve et la raison de sa fuite *escapist*, tandis que l'analogie avec les mondes

virtuels et Internet rapprocherait Jake de Néo, tous deux rêvant de rébellion contre le « système ».

Augustine dit à Selfridge qu'il a « besoin de se réveiller » et de comprendre que « la véritable richesse de ce monde n'est pas enfouie dans sa terre. Elle est tout autour de nous », ce à quoi Selfridge lui répond que c'est elle qui a besoin de se réveiller, d'abandonner sa naïveté de scientifique et de faire face à la réalité des choses. Plus tard Quaritch, lors de leur confrontation finale, dit à Jake : « Tu penses que tu es un des leurs ? Il est temps de te réveiller ! ». Si le film revendique sa rêverie cinématographique, il suggère aussi, comme les *Matrix*, que le véritable rêve, c'est-à-dire l'illusion, est la réalité, et que le monde qu'il visualise représente une réalité supérieure et donc plus authentique. Eytukan qualifie les Terriens de « dreamwalkers », là où les Na'vis les appellent plus souvent « The Sky People ». Le terme de « dreamwalker » rappelle à nouveau les Amérindiens et les shamans, mais l'idée ici est aussi de décrire les Terriens comme des êtres vivant dans un monde illusoire, plein d'unobtanium et de machines. Chaque civilisation est persuadée que l'autre vit un rêve et qu'elle est en contact avec la vraie réalité, posant comme dans *Matrix* la question de la définition de cette réalité. Le cheminement de Jake consiste à prendre graduellement conscience du fait que son avatar et son intrusion dans le monde féérique de Pandora lui ont paradoxalement permis de découvrir l'authentique réalité. De plus en plus heureux et épanoui parmi les Na'vis, il est de plus en plus hagard parmi les humains : il ne se rase plus, ne mange plus, est constamment épuisé, et ne pense qu'à se reconnecter à leur monde. Le film semble alors faire la satire des internautes qui restent connectés des heures durant aux mondes virtuels comme *Second Life* et *World of Warcraft*, si ce n'est que le comportement de Jake est finalement validé par le film, et que la réalité, c'est-à-dire la réalité humaine, fait effectivement peu le poids face à la réalité posthumaine, celle de l'avatar Jake et du monde merveilleux dans lequel il est plongé.

Le changement de perspective du film, comme les *Matrix*, consiste donc à dire que c'est en fait la réalité qui est illusoire, et que le fait de se connecter et de rêver aux mondes virtuels pourrait nous faire accéder à une réalité plus solide. Lorsque Jake se confie à la caméra de son ordinateur, il parle aussi à la caméra du film et fait directement face au spectateur. Ces enregistrements, et le point de vue subjectif via la 'webcam' qu'il utilise pour s'enregistrer, accentuent l'effet de réalité et presque documentaire. Jake procède à ces enregistrements sur l'ordre des scientifiques, qui veulent documenter le plus précisément possible la réalité de

Pandora : « good science is observation ». Jake semble ainsi témoigner, depuis ‘l’autre monde’ qu’est le film, derrière l’écran de la caméra intra- et extra-diégétique, derrière l’écran de l’ordinateur et derrière celui de la salle de cinéma, de la vérité de sa réalité par rapport à la nôtre. Les *Matrix* faisaient de même en suggérant que le monde zéro du spectateur était une simulation et en s’ouvrant à chaque fois sur le labyrinthe de chiffres qui constitue la paroi de la Matrice : peut-être étions-nous en train d’entrer dans la Matrice en entrant dans le film... mais peut-être en sortions-nous aussi ? La réalité virtuelle et les médias immersifs cristallisent une fascination importante de la part du cinéma dans la mesure où ils promettent d’accéder à ce qui constitue le graal du cinématographe : l’immersion totale dans **leur réalité** secondaire, l’engagement des cinq sens dans l’illusion cinématographique. L’imaginaire de Philip K. Dick fonctionne à Hollywood car il consiste à imaginer la réalité comme une gigantesque mise en scène de cinéma, idée fascinante pour un médium qui se rêve « total », comme l’a écrit André Bazin : « ce besoin de substituer à l’objet mieux qu’un décalque approximatif : cet objet lui-même, mais libéré des contingences temporelles » (14), « remplacer le monde par son double » (11). Pour Bazin il s’agit du telos ultime du cinéma, qu’il qualifie de « réalisme » : le rêve du

réalisme intégral, d’une recreation du monde à son image, une image sur laquelle ne pèserait pas l’hypothèque de la liberté d’interprétation de l’artiste ni l’irréversibilité du temps. Si le cinéma au berceau n’eût pas tous les attributs du cinéma total de demain, ce fut donc bien à son corps défendant et seulement parce que ses fées étaient techniquement impuissantes à l’en doter en dépit de leurs désirs. (23)

Ce « cinéma total », c’est le cinéma hyper-réaliste, enfin capable de reproduire la réalité à l’identique ; c’est pourquoi « le cinéma n’est pas encore inventé ! » (ibid.). Le cinématographe de par sa nature technologique est un *work in progress*, qui progresse en même temps que le progrès technologique vers l’horizon du réalisme intégral. Or *Matrix* et surtout *Avatar* démentent une telle vision. *Avatar*, tout comme la *fantasy* et même la science-fiction (malgré les liens de celle-ci à l’extrapolation et à l’empirisme scientifique), ne cherchent pas à copier le réel mais à le re-produire, à le produire à nouveau selon un mode et une perspective nouveaux. Selon la façon de penser propre à la SF et à la *fantasy*, il y a peu d’intérêt à reproduire à l’identique un monde que l’on côtoie tous les jours, en particulier si cela signifie en reproduire les illusions et les partialités ; c’est seulement, comme *Matrix* le soulignait bien, en franchissant le miroir (on peut repenser ici aux panneaux solaires du vaisseau spatial et leur réflexion de Pandora), l’espace intersidéral ou les portes de la perception qu’on accède à une réalité supérieure, à la réalité. Le cinéma total, pour ces genres,

est donc un cinéma qui s'éloigne du réalisme traditionnel et utilise la technique et les technologies, notamment (mais pas seulement) numériques pour représenter le réel. Au réalisme traditionnel ces genres opposent donc, ou superposent, le « photoréalisme » : des effets spéciaux numériques qui s'intègrent suffisamment bien dans l'image pour paraître exister véritablement, mais qui peuvent dans le même temps représenter un phénomène inexistant et impossible dans le monde réel – des montagnes volantes par exemple. Le réalisme en question est donc relatif à une réalité spécifique, celle du monde construit par le film et dont on cherche à rendre l'existence visuellement vraisemblable – un effet de réel sensoriel plutôt que mimétique. Il s'agit d'un réalisme paradoxalement technologique et artificiel, et le générique de fin d'un film comme *Avatar* montre effectivement l'immense quantité de techniciens, ingénieurs, infographistes ou la nouvelle fonction de « concept designers » qui ont travaillé sur le film (Cohen). A la 3-D et au numérique, *Avatar* a ajouté la technologie *motion capture*, qui utilise des capteurs corporels pour enregistrer les mouvements des comédiens – notamment les mouvements du visage – pour les transférer ensuite aux personnages virtuels du film, les Na'vis. Ces derniers empruntent donc les traits et les mouvements d'acteurs enregistrés en studio sur écran vert, tout en étant virtuels, brouillant ainsi la ligne entre prise de vue réelle et film d'animation (Blair). Dans son processus de fabrication même le film exemplifie ainsi la nouvelle médiation digitale de l'individu, son rapport et sa vision médiatisés et digitalisés du monde et d'une (photo-)réalité que l'on peut transformer à sa convenance grâce à la technologie.

Les décors eux-mêmes sont partiellement authentiques, mais aussi – plus on avance dans la profondeur de champ – virtuels, seulement des écrans verts au moment du tournage<sup>35</sup>. *Avatar* est emblématique de l'omniprésence croissante des effets digitaux dans les médias, mais plutôt que de chercher à embellir la réalité comme c'est souvent le cas sur une affiche publicitaire, il construit un monde clairement inexistant mais physiquement, phénoménologiquement « réaliste » et authentique. Le fait que l'un des premiers films à utiliser la *motion capture* soit *The Lord of the Rings* montre à nouveau le rapprochement entre SF et *fantasy*, tous deux cherchant à créer un monde autre mais dont l'existence paraisse le plus solide possible.

Cette évolution est également intéressante dans la mesure où les médias se font régulièrement l'écho des différentes innovations symbolisées par chaque film, et que les spectateurs eux-

---

<sup>35</sup> Comme le montrent les scènes incluses dans l'édition DVD, montrant les mêmes avant et après le processus de postproduction.

mêmes peuvent ensuite parler et débattre de la qualité des effets spéciaux – en *fantasy* comme en SF la technologie joue un rôle de premier plan, jusque dans la promotion des films comme *Avatar* et son utilisation « révolutionnaire » de la 3-D, du numérique et de la *motion capture*, l'ont bien montré. Néanmoins c'est principalement le cas dans la SF, tant le genre a vocation à inclure et à mettre en avant dans ses univers intra-diégétiques la technologie. Si le spectateur n'oublie jamais, en SF ou en *fantasy*, qu'il a affaire à la technologie des effets spéciaux, il a encore moins l'occasion de l'oublier, même temporairement, face au spectacle des machines et des constructions mises en scène par un film de SF. Les machines et le progrès technologique dans ces films sont présents formellement, visuellement et thématiquement. L'essence de la technologie, dans un film SF, est d'être admirée, de par des effets spéciaux spectaculaires ou photoréalistes, et de par la présence visuelle de machines, constructions et inventions stupéfiantes. Cela reste le cas dans *Avatar*, mais comme on l'a vu ces machines restent secondaires vis-à-vis des Na'vis et de la forêt, ce qui signifie que le film tend dans cette mesure plus vers la *fantasy* que vers la SF. Néanmoins le propre de la SF est aussi comme on l'a vu, outre d'être spectaculaire, d'être spéculaire, de refléter le monde zéro et d'en offrir une vue cognitivement neuve et instructive. Le futurisme est omniprésent en SF parce qu'il permet de représenter le progrès technologique (le Progrès par excellence) mais aussi parce qu'il offre une vue du devenir de la société et de l'humanité et permet d'en réfléchir certaines tendances structurantes. La SF de cinéma est donc autant *Spectacular Fiction* que *Specular Fiction* et *Speculative Fiction*. C'est le cas dans *Avatar*, dont le lien même avec les grands débats entre Anciens et Modernes et avec l'histoire de la Frontière démontrent qu'il a tout à voir avec la question de progrès. *Avatar* montre *in fine* que la véritable problématique de la SF consiste à s'interroger quant à l'adéquation entre avancée du cours de l'Histoire, progrès technologique et progrès moral et social. C'est en cela qu'*Avatar* s'éloigne de la *fantasy* – la version cinématographique de *The Lord of The Rings* (2001-2003) par exemple a peu à voir avec une telle problématique.

Le propos du film, comme c'était déjà le cas de *Matrix*, consiste enfin à revendiquer sa nature de rêverie, l'idée que le cinéma est encore, est même plus que jamais grâce au numérique, l'art de l'imaginaire et de la rêverie, celui qui 'transporte' très loin l'esprit du spectateur, tout en revendiquant la réalité abstraite de cette rêverie. *Matrix* comme *Avatar* dénoncent la supercherie symbolique qu'est la réalité du monde zéro, son caractère non seulement artificiel mais aussi factice et aliénant, ses codes et conventions absurdes et son ordre oppressant. L'entrée dans ces films consistent alors à échapper à cette fausse réalité ; engoncé dans son

fauteuil comme les héros de *Matrix* et *Avatar*, le spectateur se connecte en même temps qu'eux vers une (photo-)réalité à la fois plus factice et plus authentique. Le paradoxe est donc qu'à la rêverie, à la narcose et à l'illusion typique de la salle de cinéma, et à l'*escapism* attendant au cinéma et à la science-fiction, se superpose la dénonciation/déconstruction de « la » réalité et sa transformation/reconstruction en un ordre social autre, même si la nature exacte de l'ordre nouveau n'est souvent que suggérée.

Il y a également une sorte de compétition ici avec le jeu-vidéo et les mondes secondaires virtuels, comme si le cinéma était à la fois fasciné par leur fonctionnement, y reconnaissant ses propres tropismes, et se sentait menacé par eux. *Avatar* se situe au carrefour de nombreux médiums distincts comme on le voit, et souligne la capacité du cinéma à synthétiser dans une certaine mesure différents modes et voix : le mode littéraire est présent via la narration en voix-off de Jake (et les nombreuses inspirations littéraires du film<sup>36</sup>), les arts graphiques SF sont donc omniprésents<sup>37</sup>, le jeu-vidéo, les mondes virtuels et leurs avatars sont centraux au métrage (et on ne cesse de visualiser des écrans d'ordinateur plus ou moins holographique – 3-D oblige – dans la base, tandis que Jake s'adresse régulièrement à son ordinateur pour les besoins de son *video log*), tandis que le numérique constitue la trame même d'un film réalisé en grande partie devant des écrans verts, où même les acteurs sont en partie fictifs. *Avatar* ne met pas en abyme sa propre nature numérique aussi explicitement que *Matrix*, pourtant il manifeste le même besoin de mettre en scène sa nouvelle condition digitale en caractérisant ses protagonistes comme des avatars, balisant l'analogie entre son récit et le fonctionnement des jeux-vidéos et des mondes virtuels. *Avatar* essaie *in fine* d'opérer sa propre convergence entre les différents médias, tous étant désormais reliés par leur nature binaire et numérique.

Plus précisément que le merveilleux technologique c'est donc un merveilleux numérique que met en scène le film, où tous les spectateurs sont conscients de la nature digitale des effets spéciaux<sup>38</sup>. Une part importante de la promotion du film a consisté à souligner le caractère

---

<sup>36</sup> Notamment la nouvelle *Call Me Joe* de Poul Anderson, publié en 1957 dans *Astounding*.

<sup>37</sup> Et de très nombreux *designers*, par ailleurs artistes indépendants (peintres, sculpteurs, dessinateurs de BDs, etc.), ont travaillé sur le film et collaborent régulièrement aux productions SF. Le *story boarding* et l'esthétique de la bande-dessinée (américaine comme japonaise) tiennent notamment une place considérable durant la préproduction, comme *Matrix* l'illustre bien encore. Une des interventions de ce type parmi les plus célèbres est celle du peintre et sculpteur surréaliste H. R. Giger, en grande partie responsable du visuel de *Alien* (1979) et de son monstre titulaire, et ainsi à l'influence considérable sur le cinéma SF moderne. Comme le montre notamment Philippe Curval, les liens entre surréalisme et SF sont d'ailleurs nombreux (cf. bibliographie).

<sup>38</sup> On ne parle d'ailleurs plus tant aujourd'hui de SFX que de VFX, « Video Effects », afin de souligner l'appartenance de ces effets à la postproduction plutôt qu'au tournage lui-même comme les anciens effets (décors en carton ou toiles peintes, acteur dans un costume, maquettes, animatronique, etc.). Le terme qui revient



« révolutionnaire » de ses effets spéciaux, et à expliquer dans le détail comment ceux-ci avaient été réalisés. L'édition DVD du film à ce titre est révélatrice, montrant les mêmes scènes avant et après le processus de postproduction, révélant les omniprésents écrans verts du tournage. Ce n'est pas un phénomène tout à fait nouveau, et il est en partie lié à l'apparition du DVD, qui permet de proposer au (télé-)spectateur un nombre beaucoup plus important d'informations que du temps de la VHS. Mais il est aussi afférant à une technologie numérique qui interpelle particulièrement les spectateurs, et il révèle l'intérêt que cristallisent les trucages numériques. Plutôt que de vouloir cacher les trucages et insister sur l'illusion de la diégèse, le marketing en amont et en aval de la sortie d'un film en salle analyse, scrute et déconstruit la nature technologique du métrage, consacrant parfois de longs documentaires sur la conception des effets spéciaux numériques. Il n'est pas facile d'établir la proportion exacte des spectateurs qui sont vraiment intéressés par les coulisses des tournages et le comment des SFX ; il est flagrant néanmoins que le *marketing* des films joue désormais beaucoup, non seulement de leur caractère spectaculaire et avant-gardiste (on est bien dans le domaine d'une attraction foraine), mais aussi du détail méticuleux sur le comment des effets spéciaux digitaux.

La décennie deux mille a été à ce titre décisive, s'ouvrant avec *Matrix* et le premier épisode de la nouvelle trilogie *Star Wars* en 1999, et se clôturant en décembre 2009 avec *Avatar*. Dans l'intermède de nombreuses salles se sont équipées de projecteurs numériques, mais surtout les effets digitaux ont cristallisé l'intérêt extra-diégétique du public, et une grande part de l'intérêt des nouveaux films consistent à s'émerveiller des 'miracles' réalisés par les ordinateurs. En cela le cinéma SF moderne cristallise bien l'enthousiasme attendant à la technologie numérique, aux ordinateurs et à Internet, et *Avatar* montre en quoi les films actuels peuvent être tentés de refléter intra-diégétiquement cet intérêt. Ces films cristallisent alors aussi logiquement la critique adressée à la technologie, notamment qu'elle se fait souvent au détriment de l'histoire et du caractère humain du métrage ; une fois de plus la technologie semble s'opposer à l'humanité (dans les deux sens du terme) des films hollywoodiens. L'animation en particulier est au centre du débat ; le numérique (notamment les films de Pixar, rachetée par Disney, qui a quasiment abandonné l'animation manuelle) y est accusé de tuer le dessin traditionnel, représenté comme « artisanal », au profit d'une infographie industrielle, mercantile et qui court-circuite le talent du dessinateur (l'ordinateur

---

le plus souvent dans la presse contemporaine est celui de « CGI », « Computer Generated Imagery », qui tend à remplacer tous les anciens effets, même si certains sont encore utilisés.

se substituant à la main du dessinateur). Même un film comme *Avatar* (qui on l'a vu tient en partie de l'animation digitale), qui élude en grande partie le sublime technologique pour s'intéresser à la biosphère et à l'anthropologie, vantant des valeurs *a priori* humaines et (post-)humanistes, peut ainsi s'attirer les critiques d'un spectacle technologique 'sans âme', et la « voix double » qui est la sienne être soulignée et stigmatisée.

\*\*\*\*\*

Les films les plus récents ne rompent donc pas fondamentalement avec les grandes lignes de faille du cinéma SF moderne, tentant toujours de proposer un compromis dans leur mise en scène du progrès technologique et des machines. Même le contre-idéal arcadien peut être mobilisé dans le cadre d'une telle tentative, même si *Avatar* montre, au-delà son propre sublime numérique, qu'une certaine dissonance peut toujours exister entre un médium profondément technologique et une intrigue qui vante à première vue les mérites d'un abandon total de la technologie. Le cinéma SF n'a donc manifestement pas achevé son propre cheminement, et on voit à quel point les intrigues de ces films continuent d'éluder les questions difficiles, s'arrêtant toujours avant de mettre en scène une fusion totale du corps social. Seul le corps du héros parvient véritablement à être hybridé, mais la société elle-même n'est jamais représentée selon un possible mariage total de la technologie et du mode de vie arcadien. *Wall-e* est celui qui s'en rapproche le plus via ses tableaux idylliques, mais le caractère figé et extrêmement limité de sa description n'offre pas de vision solide de l'eutopie de la réconciliation. Celle-ci n'est jamais que suggérée, suffisamment élaborée pour amener le spectateur à rêver lui-même la nature de l'utopie de demain. L'eutopie existe encore mais elle reste majoritairement hors-champ, suggérée plutôt que montrée, laissant le soin au spectateur de la représenter tout en lui en suggérant les grands traits.

*Avatar* prête le flanc à la critique *escapist*, son héros décidant d'abandonner son corps et sa condition originelle pour un merveilleux appartenant à un idéal de *fantasy*. Et sans doute le succès du film est à mettre en partie au crédit d'une telle vision utopique – pouvoir échapper à ses limitations physiques et à une société vécue comme oppressive et dystopique, pour un monde merveilleux où l'on est reconnu à juste (immense) valeur. Le jeu-vidéo et les mondes virtuels ne sont donc pas loin ici de recouper, malgré eux, la critique traditionnelle adressée au genre. Cette utopie d'un monde alternatif – insulaire, planétaire, virtuel, idéal – a pourtant aussi vocation, comme dans les *Matrix*, à constituer la mise en accusation du monde zéro et à servir de support aux contestations adressées à celui-ci. *Avatar* (dans son état de

développement actuel, film unique plutôt que série) ne tente pas aussi explicitement qu'*Insurrection*, *Wall-e* ou les *Matrix* à trouver un compromis conceptuel et à représenter celui-ci via un tableau idyllique du *middle ground*, même si cette espérance reste implicitement présente, comme l'esthétique et le merveilleux technologique et numérique du film le sous-entendent déjà.

*Avatar* propose enfin sa propre version SF/*fantasy* de la relecture du passé de la nation et de l'opposition historique entre machines et nature idyllique. En renvoyant au XIXe siècle, le film, comme les auteurs féminins/féministes dont il s'inspire, établit le parallèle avec les conflits armés modernes et l'emploi contemporain d'une technologie qui semble condamnée à être utilisée à des fins destructrices et pathologiques. Plutôt que de renvoyer à l'idéal spécifiquement pastoral du champ et du village comme *Insurrection* (*Star Trek* continue *in fine* à rêver d'ordre et d'organisation rationnelle), et *Wall-e*, *Avatar* regarde plutôt du côté de la vie sauvage et libre des Amérindiens chasseurs, qui propose sa propre vision de l'ordre et de l'organisation mais d'une façon plus abstraite et discrète, représentant surtout l'individu comme libre de vivre les milles aventures de la forêt. *Avatar* propose surtout une relecture libératrice de l'histoire du pays et de l'impérialisme occidental (« l'humanisme » critiqué par le posthumanisme), proposant une nouvelle fois de revenir vers le passé pour mieux imaginer le futur. Le spectateur est invité à ré-imaginer ce futur à l'aune de cette remise en scène du passé, l'objectif final de ces films étant de réussir à formuler un nouveau modèle, une nouvelle idée-image qui synthétise harmonieusement les beautés et avantages des deux anciens modèles, pour un avenir neuf, une « Terre 2.0 ».



L'imaginaire du jeu-vidéo et des mondes virtuels exerce donc une influence importante sur le cinéma contemporain. Si la résistance à la machine et à la technologie reste un trope et un schéma important dans l'imaginaire SF (post-)moderne, les films tendent pourtant à tenter de trouver un compromis et une synthèse utopique entre les deux pôles, le troisième temps de la dialectique technologique. L'idéal d'un monde transformé et sublimé par la technologie, concrètement et/ou via la représentation à l'écran, reste primordial dans l'imaginaire technologique contemporain, et malgré *Avatar*, l'idéal luddite ou le rêve de retour à la nature exerce une influence importante mais pas/plus antithétique du rôle attribué à la technologie. Les ordinateurs, les jeux-vidéos et Internet sont représentés comme le chemin de la libération physique et sociale ; comme pouvant permettre, dans les faits ou dans

l'imagination, la transcendance physique, morale et spirituelle de l'individu et de la collectivité, et la création d'un nouveau monde merveilleux. Le cinéma SF permet de rêver à cette transcendance, et démontre régulièrement les pouvoirs de la technologie numérique et sa capacité à émerveiller et à ré-enchanter le monde. La technologie numérique tend à être représentée comme foncièrement distincte de l'ancienne machine industrielle, comme pouvant permettre de surmonter, au moins dans le domaine de la représentation, le rapport conflictuel et antithétique entre l'humain et la machine et entre la civilisation technologiste et la biosphère. Baudrillard a donc dans cette mesure raison de se distancer de *Matrix* : la série met *in fine* en scène le triomphe de la technologie numérique et des contre-cultures en émergeant. Loin de souscrire au pessimisme du philosophe, la série propose d'examiner l'autre versant, la face cachée utopique, de la technologie digitale.

La nature représentée et imaginaire du dépassement offert par cette technologie n'en annule pas l'importance, tant elle est symptomatique d'un rapport nouveau de l'individu à la technologie. Plutôt que de mener à l'hyper-réalité d'un monde ultra-médiatisé, la technologie numérique promet plutôt dans ces films (même si la critique de la médiatisation reste présente, principalement via les représentations de la télévision) le dépassement des anciens conflits. Même la biosphère n'est pas nécessairement antithétique de la technologie numérique et du nouvel utopisme technologique, mais peut au contraire parfaitement se marier avec cette technologie. Chaque film propose une version légèrement distincte de l'utopie idéale ; dans le même temps chaque nouveau monde proposé par ces films, s'il souligne le fait que la technologie, même numérique, peut et est encore utilisée de nos jours à des fins négatives, souligne aussi que la technologie recèle en elle le potentiel de la libération et de la transcendance promise depuis deux siècles par l'utopisme technologique. Ce dernier a clairement changé de forme dans l'intervalle, et l'utopie classique est elle-même rejetée par ces films comme l'exemple de l'Architecte ou de Flynn le montrent bien. Une nouvelle forme d'utopie technologique se dessine pourtant dans ces films, certes plus incertaine et vague, mais qui tend à nouveau à rendre à la technologie son visage (post-)humain.

## CONCLUSION GENERALE

Le cinéma de science-fiction hollywoodien fait donc montre d'une profonde ambivalence envers le progrès technologique, ambivalence que nous avons qualifiée tout au long de ce travail, à la suite de J. P. Telotte, de « voix double » propre au genre. Le caractère éminemment technologique et spectaculaire du cinéma SF contemporain contraste fréquemment avec des récits de destructions et de décadence engendrées par, ou par l'entremise, de la technologie. *Matrix* et surtout *Avatar* illustrent en particulier cette tension ou paradoxe, qui sous-tend néanmoins tous les films du corpus. Le paradoxe est devenu d'autant plus sensible depuis les années quatre-vingt et l'émergence des effets spéciaux digitaux, événement de taille qui fait de ces films, aux yeux du public, des productions particulièrement *high-tech*. Ce n'est ainsi pas le moindre intérêt du cinéma SF hollywoodien qu'il illustre très bien la complexité de la situation présente, où la réflexion et la critique quant à la technologie se heurtent à l'omniprésence de cette dernière, y compris au cinéma. Omniprésente dans la vie courante, la technologie l'est aussi dans les esprits et les imaginaires, ainsi que dans le regard que l'on jette aujourd'hui sur le monde – c'est ce qui illustrent, un peu malgré eux sans doute, les Na'vis et leurs connections câblées à Mère nature.

Pourtant, si cette dissonance est significative de la voix et du regard double, on constate dans le même temps la présence d'un discours plus affiné quant à cette même technologie. Il n'est plus tant question, dans le cinéma SF qui voit le jour dans les années quatre-vingt, de rejeter la technologie et de continuer à fonctionner sur le mode dialectique nature/culture, que de rejeter une certaine conception et une certaine utilisation de la technologie en faveur d'une autre acception et utilisation de cette dernière. Si la technologie continue à être fréquemment représentée comme l'arme et l'instrument du pouvoir politico-économique, et si la science et la technologie sont souvent mises en scène selon le schéma technoscientifique désormais traditionnel, l'idée fondamentale reste que la technologie peut et doit être réinvestie par les héros et la culture populaire à des fins non plus d'oppression mais de libération. L'imaginaire populaire américain continue par là à manifester sa foi profonde en la technologie, son caractère fondamentalement démocratique et libérateur ainsi que la 'relation spéciale' du progrès technologique à l'Amérique.

Les films du corpus, profondément influencés par l’imaginaire cyberpunk et transhumaniste, ainsi que les bouleversements technologiques, sociaux et culturels initiés durant les années quatre-vingt, aiment à mettre en scène des personnages initialement opprimés par l’entremise de la technologie mais qui réussissent *in fine* à mettre cette dernière de leur côté. Ils aiment également à imaginer des personnages hybrides et cyborgs (dans le sens large du terme) qui symbolisent physiquement et concrètement la fusion entre l’humain et la machine et la nécessité pour l’humanité (post-)moderne de trouver un nouveau *modus vivendi* dans le contexte d’un monde urbain hyper-technologique. La posthumanité selon Hollywood est donc autant la manifestation concrète de l’artificialisation croissante du vivant et de l’être humain, que le symbole et la métaphore de l’interpénétration et de l’interdépendance liant irrémédiablement l’humanité à ses machines. Comme Néo et les habitants de l’utopique Zion, l’humanité doit comprendre que les machines ne sont pas tant l’ennemi à combattre et à abattre que la condition nécessaire à la vie (post-)moderne. Néanmoins les conditions de cette vie restent à définir, ainsi que la place et l’importance exacte de la technologie au sein de la société – questions à laquelle chaque génération depuis la Révolution Industrielle, confrontée à de nouvelles inventions paradigmatiques (les premiers trains, les premières voitures, les premiers PCs, etc.), doit trouver ses propres réponses.

La technologie est ainsi souvent représentée comme rédimant l’humanité (dans les deux sens de ce dernier terme), assurant la ré-humanisation de cette dernière. Comme dans *Wall-e*, si la technologie a pu être un temps l’instrument de la déshumanisation, elle peut désormais être réinvestie et mise au service de la (post-)humanisation de l’humain. C’est un autre paradoxe attendant à la technologie – pouvoir nous humaniser, ou nous rendre notre humanité. En cela les années quatre-vingt marquent une inflexion fondamentale dans l’imaginaire populaire américain. L’acception globalement positive de la technologie s’inscrit dans une longue tradition, néanmoins l’idée consiste désormais à combattre l’*establishment* politico-économique (legs de la contre-culture et de la *New Wave*) et à accentuer le caractère individuel, pour ne pas dire individualiste, des augmentations. Pour la première fois depuis l’arrivée de l’automobile les individus ne sont pas les spectateurs plus ou moins passifs d’une innovation technologique majeure mais en sont bien les principaux acteurs et bénéficiaires. Surtout, l’innovation en question, en particulier l’ordinateur (mais aussi le walkman, les VHS, les cassettes audio, etc.), est désormais entre leurs mains et donne le sentiment de la maîtriser plutôt que de la subir. Si la technologie doit toujours libérer, cette libération sera le fait des individus plutôt que de la collectivité, venant d’en bas et plus d’en haut.

Plusieurs menaces spécifiques transparaissent à travers les représentations de la technologie au sein du corpus. Premièrement, la menace déshumanisante n'est pas tant du fait de la technologie que du pouvoir économique, personnifié par un CEO mégalomane. On reconnaît ici l'impact des *tech entrepreneurs* du type de Bill Gates ou Steve Jobs, dont le propre discours techno-utopiste n'est pas toujours très éloigné de celui des transhumanistes (et on a vu les liens qui pouvaient les y unir). Si Tony Stark et les Flynn représentent la face positive de la figure, la balance penche pourtant nettement vers celle du manipulateur mégalomane comme Drucker (*The 6th Day*) ou Castle (*Gamer*). Le corps militaire (le colonel ou général va-t-en-guerre) est également fréquemment pointé du doigt, obsédé par la perspective du soldat augmenté. Si la promesse historique établie au XIXe siècle entre technologie et liberté a été bafouée par ces instances, le rêve utopique peut donc toujours être rédimé par les individus. Mais les films du corpus peuvent aussi aller plus loin et souligner dans un deuxième temps, comme dans *Alien: Resurrection*, *Avatar* ou *Demolition Man*, le lien entre une technologie qui augmente les capacités physiques et la virilité fantasmée de l'homme. A l'instar de l'exemple paradigmatique qu'est l'automobile, la technologie est alors représentée comme le moyen pour le mari et/ou le père de proclamer une virilité triomphante mais meurtrière et souvent écocide. L'« exosquelette » d'*Iron Man* ou d'*Avatar* apparaît alors comme le prolongement spéculatif de la voiture ou de l'arme à feu, satirisant, parfois sur le mode humoristique (les voitures miniatures télécommandées de *The Stepford Wives*) le lien conscient ou inconscient liant technologie, virilité, conquête et pouvoir. Ici c'est donc à nouveau un certain type de technologie, et surtout un certain rapport pathologique à la technologie, qui est stigmatisé, tandis que la conquête en question peut autant se faire sur la femme, sur la biosphère que sur les autres cultures et minorités ethniques. La représentation traditionnelle de la technologie est alors associée à l'humanisme historique, où la démocratisation de la société s'accompagne de l'oppression des minorités et de l'environnement.

Le « posthumanisme » d'une Haraway se représente donc à lui-même comme une nouvelle étape historique, philosophique et éthique, celle du prolongement de la démocratisation et de la libération qui l'accompagne aux victimes historiques de « l'homme blanc ». La technologie est alors à la fois stigmatisée de par son association historique et idéologique à celui-ci, à ses fantasmes de conquête, d'hyper-rationalité scientifique et d'auto-divinisation, et louée comme l'instrument de la libération à venir et le moyen de dépasser les anciennes dualités. Tous les

films du corpus ne placent pas l'emphase sur le même élément, et certains manifestent des limites importantes à leur message posthumaniste : les *Matrix* et *Avatar* notamment continuent de rêver dans une certaine mesure de la sublimation physique de l'homme blanc, tandis que les femmes y jouent souvent leurs rôles stéréotypés habituels. De même les Afro-Américains peuvent facilement faire l'objet des caractérisations hollywoodiennes traditionnelles les concernant, servant souvent au demeurant à régénérer l'homme blanc qui reste au centre de l'intrigue (Néo, Jake). Enfin, des films comme *Avatar* et *Star Trek: Insurrection* démontrent que l'idéal arcadien continue d'exercer une influence importante sur l'imaginaire américain, en particulier à la fin des années deux mille, alors que la question écologique revient une fois de plus au centre du débat public. Loin d'aider seulement à l'évasion du quotidien le cinéma SF traite alors de questions importantes et continue à mettre en scène les espoirs et les peurs liés à l'avenir technologique mais surtout *in fine* social.

Les films du corpus peuvent enfin dans un troisième temps souligner la séduction dangereuse exercée par la technologie sur l'humanité toute entière, et la responsabilité directe de cette dernière dans sa propre déshumanisation et décadence. Les CEO et l'*establishment* tendent à s'y effacer pour céder la place à un discours qui ne stigmatise pas tant la technologie en elle-même que la faiblesse des individus face aux promesses utopiques de cette dernière. On rejoint alors le domaine de l'anti-utopie technologique, qui décrit des sociétés futures où l'humanité s'est laissé aller à se confier volontairement à la Machine. Ce n'est plus alors une oppression qui vient de dehors (les extraterrestres, les terroristes) ou d'en haut (le gouvernement, l'armée, les multinationales) qui est en cause, mais une oppression qui vient d'en bas, une oppression de l'individu sur lui-même. Charge alors au héros, souvent un élément extérieur et un représentant du passé (Spartan dans *Demolition Man*, Wall-e dans le film éponyme) de libérer l'humanité en l'arrachant à la gangue technologique qui l'emprisonne. *Matrix* se rapproche aussi de ce schéma, exprimant l'idée que nous sommes déjà livrés pieds et poings liés aux machines et illustrant grâce à l'exemple de Cypher comment certains peuvent choisir le confort de la prison technologique dorée. Comme le suggère Castle à la journaliste qui l'interviewe, certaines personnes ne demandent peut-être qu'à renoncer à leur libre-arbitre et à toute prise de décision, heureux de s'abîmer dans le confort débilisant offert par la machine.

Ces films décrivent typiquement l'utopie qu'est devenu le monde du futur grâce à la technologie, avant de montrer en quoi cette libération physique n'est que le masque de l'auto-



aliénation matérialiste psychique de l'individu. Pourtant là encore la technologie est surtout utilisée pour signifier « le système », *Wall-e* dénonçant aussi par l'entremise du monde qu'abrite le vaisseau Axiom le modèle consumériste américain. Les humains ont préféré y fuir leurs responsabilités vis-à-vis de la planète et se sont livrés aux machines, qui n'y ont pourtant rien d'intrinsèquement maléfiques. De même, l'immobilisation soudaine et peut-être définitive de toute forme de technologie moderne dans *The Day the Earth Stood Still* signifie surtout le manque de maturité de l'humanité pour utiliser à bon escient la technologie ; l'une ou l'autre doit donc disparaître. Le film n'appelle pourtant pas tant à briser toutes les machines qu'à atteindre enfin cette maturité. Même *The Surrogates*, qui propose lui aussi la destruction de la technologie au centre de son intrigue (métaphore d'Internet et des mondes virtuels) comme seul salut de l'humanité, ne propose pas tant de transposer cette solution dans le monde zéro que d'atteindre à une relation plus saine et sage à la technologie. L'amélioration du corps humain à laquelle sert la technologie y est ridiculisée, tandis que la priorité donnée au physique par rapport au psychique et au spirituel y est clairement dénoncée. Pourtant le leader des Luddites du film s'avère lui aussi être un manipulateur, et le film propose surtout au final, à l'image de *Wall-e* et de *Matrix*, l'évasion des individus hors de leur emprisonnement auto-imposé pour redécouvrir le monde extérieur et le contact humain. La technologie en tant que phénomène plongeant les individus dans le matérialisme, l'auto-contemplation et les coupant de la « vraie » réalité humaine, y est dénoncée, comme dans *Wall-e* ; mais jamais la technologie n'y est-elle décrite comme un phénomène unique et monochrome, et jamais n'y est-elle dénoncée et rejetée pour et par elle-même.

Aucun de ces films ne peut donc être qualifié de « technophile » ou de « technophobe », termes qui viennent caricaturer une situation qui même à Hollywood est plus complexe et fine qu'il n'y paraît de prime abord. Au contraire, l'augmentation de l'être humain continue à y être rêvée et embrassée, à condition que l'individu garde le contrôle de cette augmentation et qu'il conserve la prédominance vis-à-vis de sa part artificielle et transformée – quel que soit le degré d'artificialité mis en scène, l'humanité (dans les deux sens du terme) doit absolument rester aux commandes. C'est pourquoi les améliorations et augmentations au niveau cellulaire (les nanotechnologies) ou génétique sont le plus souvent rejetées et stigmatisées. Là où l'augmentation mécanique tend à être plus facilement acceptée, la transformation du tissu biologique est beaucoup plus facilement critiquable et rejetable pour les films du corpus : il ne s'agit plus alors d'adjoindre et de superposer au corps un élément étranger, mais de modifier la nature même de ce corps en transformant ses matériaux d'origine. Là où la main mécanique

ne pose symboliquement pas de difficultés majeures d'acceptations, la transformation du génome est donc elle systématiquement rejetée. L'autre différence est que ces transformations génétiques et cellulaires sont plus facilement présentables comme irréversibles, puisque touchant aux aspects les plus intimes et fondamentaux du corps humain, engendrant de ce fait une défiance bien plus grande. Enfin, de tels changements sont le plus souvent le fait de l'*establishment* et de la technoscience, ce qui garantit la suspicion du public à leur égard et sa déception face à une technique ou technologie qu'il ne peut pas directement orienter et manipuler. C'est donc dans ces domaines que les films du corpus se font le plus conservateurs, les clones de *The 6th Day* et *The Island* n'étant acceptés que parce qu'ils sont au final exactement comme nous, nos égaux plutôt que nos supérieurs. Les clones sont représentés comme les victimes de la technoscience et le symbole de la réification et de la marchandisation de l'être humain, invitant à une prise de position beaucoup plus clairement « anti ». Depuis *Frankenstein*, la transformation du vivant apparaît comme une limite infranchissable, et la présence de « savants-fou » dans *Godsend* et *Hulk*, et les nombreuses références aux interdits divins, soulignent les continuités qui existent dans ce domaine jusqu'à nos jours dans le domaine biotechnologique. Un film comme *Gattaca* montre cependant que les débats contemporains de bioéthique peuvent aussi être pris en compte, et l'on se rapproche dans ce cas une fois encore de l'anti-utopie technologique, dans la mesure où les citoyens de l'avenir y adhèrent pour la plupart au nouvel ordre « génocratique ». La « pente glissante » y est de même soulignée, à l'instar de *The 6th Day*, où la réparation et l'éradication des maladies cède presque fatalement le pas aux améliorations/augmentations délétères. Pourtant une fois encore c'est surtout la technoscience qui est critiquée ici, c'est-à-dire une utilisation mercantile et oppressive de la science et de la technologie par rapport aux utilisations libératrices qui pourraient en être faites.

Même l'utopie et l'utopisme ne sont pas fondamentalement rejetés par les films du corpus. L'utopie classique, c'est-à-dire celle qui est représentée comme proposant une société parfaite imposée depuis le haut, technocrate et rectiligne, est rejetée comme déshumanisante et totalitaire. On reconnaît ici l'impact historique du totalitarisme et de ses propres visions utopiques, tandis que l'utopisme capitaliste lui-même, sous la forme de la rhétorique publicitaire, est également fréquemment stigmatisé. Cependant une autre forme d'utopisme transparaît dans ces films, lié au posthumanisme : la société peut effectivement être sublimée et libérée par l'entremise de la technologie, libérant les minorités et délivrant la (post-)humanité des carcans qui l'emprisonnent encore. Ce n'est plus la perfection utopique

qui est alors recherchée et la meilleure organisation sociale, que la libération des individus de toutes les formes de carcan physiques, psychiques et sociétaux. Il est vrai que les films restent très prudents dans leur mise en scène de cette utopie, seule l'eutopie bucolique et arcadienne, familière et facilement représentable, pouvant être décrite avec quelques détails. Seul *Matrix Reloaded* propose, via Zion, la vision d'une eutopie non pastorale ; celle-ci n'a plus grand-chose à voir avec l'ordre régnant dans l'ancienne utopie, et c'est au contraire un désordre de type libertaire ou anarchique qui semble y régner. Plus généralement, les films du corpus tentent de concilier le progrès technologique avec la richesse et la pluralité du monde zéro, soulignant sans cesse les vertus d'un milieu populaire imparfait mais pluriel et hétérogène face à l'utopie technocrate (*RoboCop* et son opposition Detroit/Delta City, *Demolition Man*, *Wall-e* et *The Island* et leur apologie du monde zéro face à l'ordre technocratique). La technologie est donc la bienvenue, et les réparations/améliorations du corps humains ont leur place, mais l'ordre social futur doit garantir le pluralisme, l'hétérogénéité et la liberté des individus.

L'anti-utopie technologique doit donc être considérée comme la dénonciation et la satire de l'utopie classique traditionnelle et historiquement contingente, plutôt que comme le désaveu de toute forme de pensée utopique. Nous avons vu tout au long de ce travail que la technologie suscite en elle-même la pensée utopique et utopiste, conduisant l'imagination individuelle et collective vers l'avenir et les applications du progrès technologique actuel et futur – technologie et utopie semble bien être inséparables. Si la science-fiction constituait déjà l'évolution de la pensée utopique, littéraire et sociale, au tournant du XXe siècle, une nouvelle étape se dessine depuis les années quatre-vingt, où un nouvel utopisme, plus diffus et inavoué, continue de sous-tendre l'imaginaire social. Les *Tron* sont intéressants à ce titre : le premier film illustre l'importance utopique que représente dans le début des années quatre-vingt le « cyberspace » ; tandis que *Tron: Legacy* souligne l'errance utopique de Flynn père mais continue de mettre en scène le merveilleux de l'endroit et sous-entend le potentiel que possède ce monde secondaire d'améliorer le monde zéro, sans pour autant oser s'aventurer plus loin dans cette direction. *Legacy* opérait enfin le passage de relais d'une génération à l'autre, le combat continuant pour la nature précise du cyberspace. Là encore, l'utopie ne passe pas par la perfection, seul concept que le programme Clu est capable de comprendre et d'appliquer et qui résulte dans un régime totalitaire et même un génocide. Toutes les IAs, et la plupart des programmes de *Matrix*, interprètent l'utopie de la même manière. C'est seulement en renonçant à l'idéal de perfection – tel qu'il est traditionnellement défini – disent ces films,

que nous pourrions paradoxalement avancer et réellement améliorer le monde grâce à la technologie.

On a enfin pu constater que tous les films du corpus n'adoptaient pas la même attitude face à la technologie et au posthumanisme. Comme Peter Biskind le remarquait déjà du cinéma SF des années cinquante, les films du corpus peuvent adopter un positionnement différent sur les questions sociales ou technologiques. La représentation faite d'Internet et des mondes virtuels est ainsi notablement plus conservatrice dans *Gamer* et *Surrogates* que dans les *Matrix* et paradoxalement *Avatar*. Face aux films satiriques ou subversifs qui moquent le modèle social, familial ou sexuel traditionnel (*Resurrection*, *Matrix*), d'autres au contraire adoptent un point de vue plus traditionnel, défendant le modèle familial classique contre les agressions extérieures (*Virtuosity*, *Gamer*, *The 6th Day*). Si les premiers proposent des visions ultimement positives de la transformation du corps, les seconds tendent à la rejeter plus ouvertement, à l'image de *First Contact*. Si l'association entre technologie et virilité est soulignée et satirisée dans des films comme *Avatar* et *Demolition Man*, elle est au contraire sanctionnée dans les *Iron Man*. Si l'idéal de la Frontière spatiale est moqué par *Wall-e* et presque complètement absent du reste du corpus, il reste au centre de l'imaginaire de la franchise *Star Trek*. Si enfin l'imaginaire technologique traditionnel est mis de côté par la majorité des films du corpus, *I, Robot*, *Bicentennial Man* et les *Star Trek* continuent d'en proposer des avatars contemporains. Malgré leur appartenance au même genre, tous les films du corpus ne partagent donc pas nécessairement la même vision de la technologie, de son rapport aux individus et de l'ordre social idéal. A nouveau, le genre SF est surtout l'occasion d'une discussion ou d'un débat entre films ou au sein de même films et qui tend à s'inscrire dans un débat social plus large. Néanmoins la SF reste le forum privilégié par la culture populaire pour parler de et rêver la science, la technologie et le devenir de l'humanité.

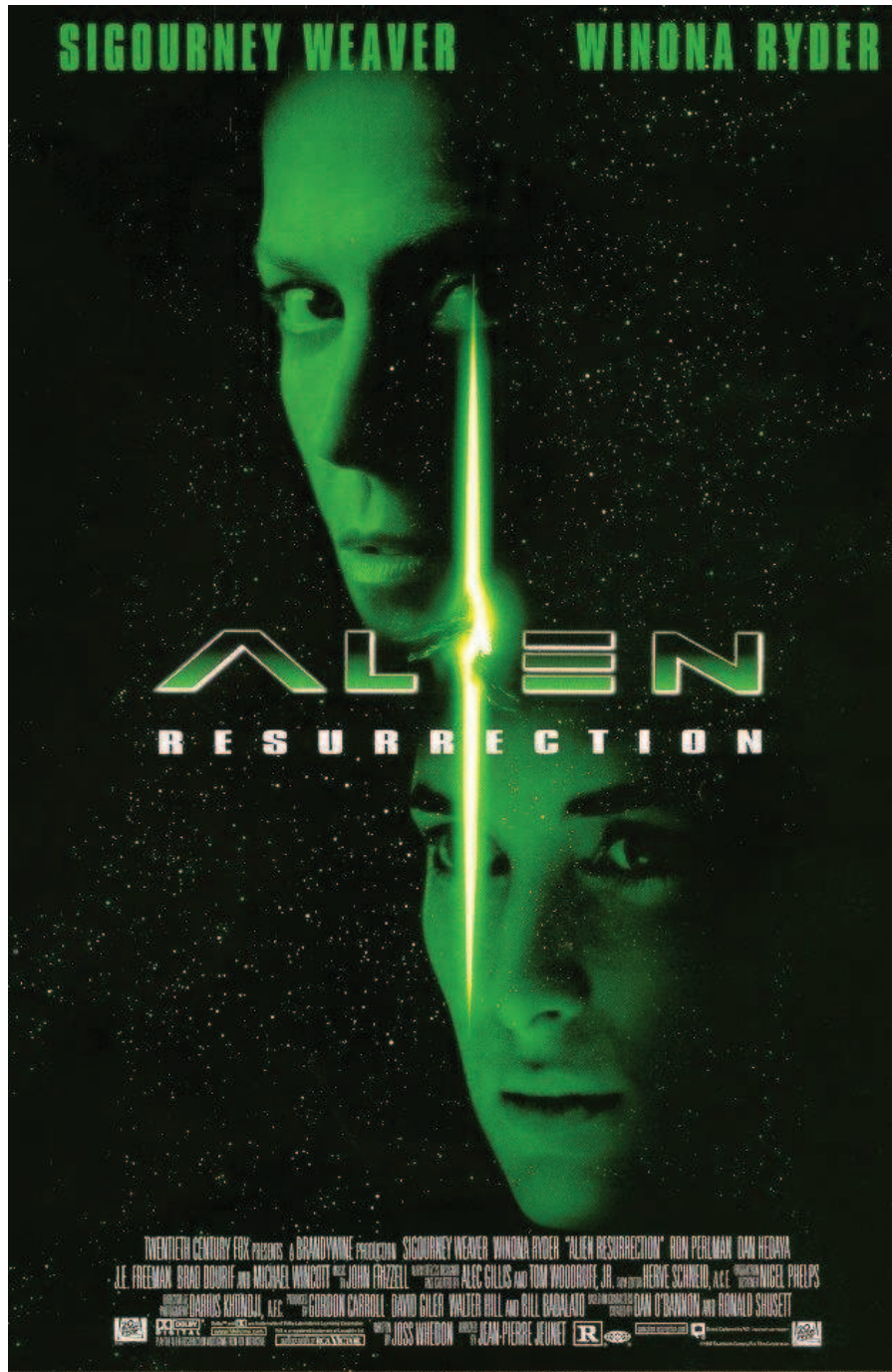
Surtout, les tensions peuvent être présentes dans un même film. *I, Robot* propose ainsi une vision typique de la mégapole du futur, et tente, dans le sillage d'Asimov, de proposer une vision positive et progressiste du robot, et à travers lui du progrès technologique. Dans le même temps le versant sombre de ce progrès est présent à travers V.I.K.I. et la révolte d'une partie des robots, tandis que le héros apprend à accepter sa condition de cyborg. C'est-à-dire que si la SF traduit, à partir des années quatre-vingt, un certain dépassement de la dialectique technologique traditionnelle, ce dépassement reste partiel et inachevé. La présence des schémas et des figures de la réconciliation entre technophiles et technophobes dans le corpus

pointe cependant le désir important des films du corpus de trouver et de mettre en scène un compromis entre les deux camps. Les nombreuses poignées de main symboliques entre humains et créatures artificielles, et l'évolution des « technophobes » du corpus (Spooner dans *I, Robot*, Gibson dans *The 6th Day*, les Ba'kus dans *Insurrection*) soulignent la volonté de ces films de représenter un *middle landscape* idéal, à la manière très littérale de *Wall-e*.

Les films du corpus rejoignent donc *in fine* la tentative consistant à trouver un compromis idéal et utopique, où la technologie et la machine cohabitent paisiblement avec l'humanité. Surtout, la technologie peut même – éventuellement – y sublimer l'humanité en l'aidant à se libérer de ses déterminismes biologiques et à dépasser sa condition initiale. Mais au-delà c'est un nouvel ordre social qui est rêvé par ces films, où le rapport des êtres humains à leur environnement, aux machines et à eux-mêmes (envers les autres individus et envers leur propre corps) serait enfin pacifié et harmonieux. A aucun moment cette nouvelle utopie ne n'est elle plus que suggérée, et *Wall-e* et les quelques images de son générique de fin sont les plus suggestives dans le corpus du visage que pourrait revêtir l'utopie de demain. Néanmoins l'espérance utopique est présente, différente de l'ancien modèle mais traduisant la même idée d'une amélioration radicale de la société. Si la science-fiction hollywoodienne est dans une certaine mesure hétérogène et plurielle, elle continue donc de mettre en scène, dans ses thématiques et son esthétique même, le progrès technologique, proposant des mondes secondaires, spéculatifs, spectaculaires mais aussi spéculaires, qui continuent de renvoyer au monde zéro et à son ordre social. Elle s'avère donc un genre éminemment utile pour mieux comprendre les représentations successives et contemporaines, non seulement de la machine, de la technologie et de leurs rapports aux individus, mais aussi des critiques apportées à l'ordre social régnant dans le monde zéro. La science-fiction reste le genre à même de mettre en scène le devenir – et donc le présent – de la technologie, et à travers elle du rapport des individus à leur propre corps et identité, au monde et à la société qui les entourent ainsi qu'aux possibilités de transformer ceux-ci. En cela la science-fiction est bien utopique.

# ANNEXES

Planche N°1<sup>1</sup> : *Alien: Resurrection*.



L'affiche principale d'*Alien: Resurrection*, qui pose bien les thématiques du film (cf. 4.1 & p. 276).

<sup>1</sup> Toutes les photos utilisées ici sont des captures d'écran effectuées pour le présent travail, sauf lorsqu'il s'agit des affiches ou publicités des films, extraites de l'Internet.

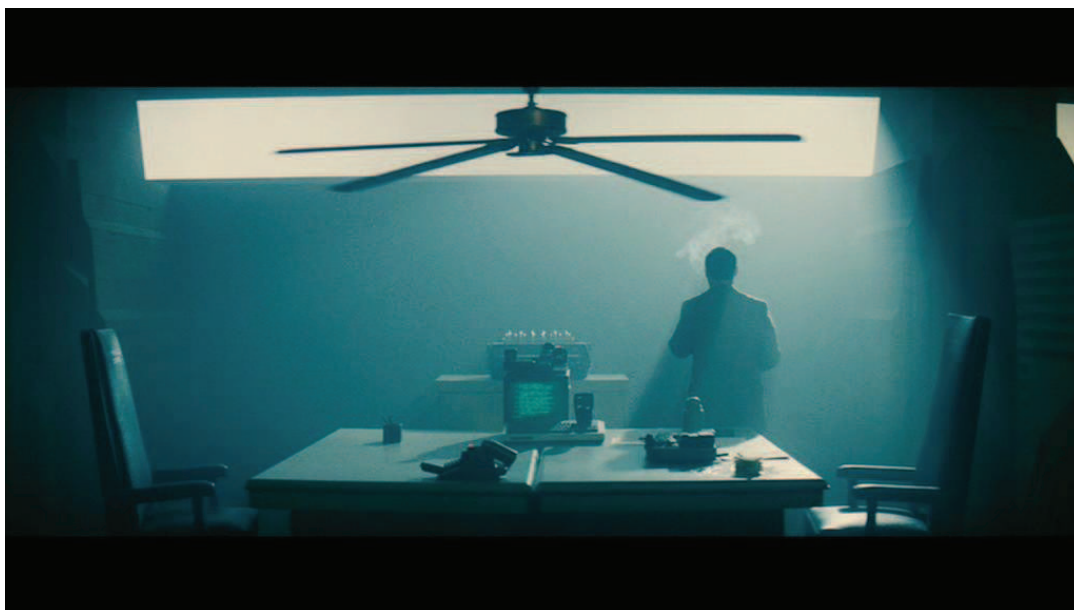
## Planche N°2 : *Blade Runner*



L'« Hades » industriel du futur et la cité de l'avenir, effrayante et fascinante à la fois.



L'œil et l'iris, principal motif du film, qui renvoie également au regard du spectateur sur le sublime spectacle qui s'offre à son regard et à sa contemplation. Les lumières et les flammes de l'œil font également écho aux lumières reflétées par les yeux de Call et Ripley 8 dans *Alien: Resurrection*, ou encore Wall-e dans le film éponyme. Seuls les êtres artificiels de *Blade Runner* émettent ces lueurs, ainsi que Deckard, ce qui indique peut-être sa véritable nature artificielle. Pourtant ces lumières semblent indiquer l'excédent d'humanité que possèdent ces créatures vis-à-vis d'humains beaucoup plus froids et souvent cruels. Le signe de l'artificialité connote donc paradoxalement l'humanité de la créature. La bande-son est également importante dans la connotation de l'artificialité ; le film fait ainsi un usage remarqué, dès cette scène de générique, de l'instrument le plus *high-tech* et au son le plus artificiel et étrange des années quatre-vingt, le synthétiseur.



Plans typiques du film rappelant le film noir, convoqué dans *Blade Runner* par les jeux sur l'éclairage et les ombres, les omniprésentes volutes de fumée, les costumes et les coupes de cheveux des actrices, notamment Rachel, ou encore la narration en voix-off du détective privé Rick Deckard. Les époques se mêlent inextricablement dans le film, Sebastian habitant par exemple le *Bradbury Building*, un bâtiment historique construit en 1893 à l'intérieur très « rétro ». On peut mettre ceci en parallèle avec *Gattaca*, où les hommes du futur portent des feutres, conduisent des voitures des années cinquante (mais électriques) et qui utilisent des bâtiments conçus par Frank Lloyd Wright. Ces films soulignent ainsi la flexibilité du genre SF, ainsi que les liens pouvant être établis entre noir et SF (notamment l'environnement urbain et plus ou moins décadent). Mais ces films font également usage d'ironie vis-à-vis de la vision traditionnelle et désuète du futur, satirisant implicitement l'optimiste béat de la SF de l'époque. En jouant sur la confusion entre les époques, ces films refusent enfin de s'inscrire dans la prospective technologique souvent associée au genre.

### **Planche N° 3 : La merveilleuse cité du futur**

L'imaginaire dystopique est loin d'exercer un monopole à Hollywood, et la décennie écoulée a livré plusieurs exemples de cités techno-utopiques merveilleuses présentées sous un jour clairement plus positif qu'auparavant. Si Philip K. Dick continue de dominer en terme quantitatif, l'imaginaire d'Isaac Asimov a fait son entrée à Hollywood :





La cité utopique du futur selon *I, Robot*. La tour de *US Robots* est celle qui trône au milieu du champ dans le prolongement de la voie express, la plus haute de la ville. La caméra est en train d'effectuer un traveling vertical descendant qui nous amènera en-dessous de la voie express au niveau de la rue, où nous retrouverons le héros, l'agent Spooner. La caméra propose alors quelques vignettes d'Utopia, commençant à construire ce qui est souvent la grande attraction des films SF – le monde secondaire, merveilleux et spéculaire, proposé au spectateur, le démiurgisme propre au genre.



Le New York de l'avenir selon *Bicentennial Man*. Les traditionnelles tours sont présentes, ainsi que les aéronefs et même un bateau sur coussin d'air, qui passe sous le pont. L'image souligne à quel point l'imaginaire traditionnel peut encore perdurer, le Brooklyn Bridge continuant de symboliser la grandeur de la nation américaine moderne et de sa technologie, comme Alan Trachtenberg l'a bien montré. L'ironie est ici que le pont symbolise aussi une certaine continuité historique, rassurant le spectateur sur le fait que tout n'est pas appelé à disparaître sous le rouleau compresseur du futur. On a vu qu'*I, Robot* procède à la même démonstration. On peut enfin remarquer à quel point le film nous invite ici à la contemplation, à l'image d'Andrew qui se retourne et

dont le regard admiratif se substitue à celui du spectateur. Le banc semble précisément prévu pour une telle contemplation. Le cinéma SF est aussi un cinéma de « l'arrêt sur images ».



Autre célèbre pont proposé par *Bicentennial Man*. On peut à nouveau apercevoir un navire à l'aspect futuriste passer sous le tablier principal. Le traveling amène le spectateur du pont au marché fermier qui se tient à son pied. La publicité holographique indique qu'on y vend des OGMs, ce qui, comme dans *I, Robot*, ne semble déranger personne. Le fait symbolise plutôt la même harmonie que celle qui voit l'immense pont cohabiter avec un marché – presque – traditionnel.



Autre image d'une cohabitation harmonieuse entre passé, présent et futur, ainsi que nature, individus et technologies. Le célèbre Postcard Row et ses maisons datant de l'époque victorienne sont toujours là, tandis que le *downtown* au loin revêt un aspect futuriste et qu'on aperçoit de nombreux aéronefs défilant dans les airs. Pourtant l'atmosphère est sereine et apaisée. On peut aussi remarquer ici qu'Andrew joue – et gagne – aux échecs, activité étroitement identifiée au cerveau et à une conception traditionnelle (cartésienne selon le corpus) de l'intelligence.

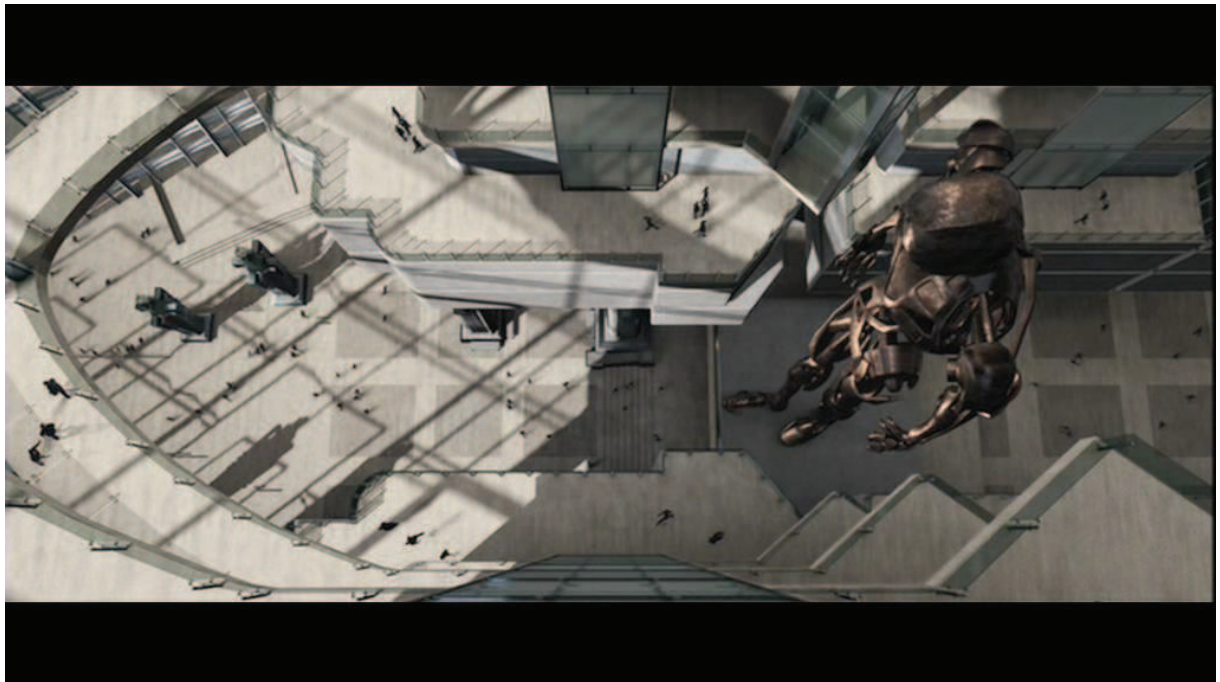


Le Los Angeles de l'avenir selon *The Island*. Contrairement à *I, Robot* et *Bicentennial Man* et leurs robots serviteurs (Andrew parvient même à rallonger la longévité humaine), le futur de *The Island* n'a rien de particulièrement utopique. Cependant l'idée du futur continue d'être associée à un merveilleux technologique et urbain typique de l'imaginaire techno-utopiste.



*Demolition Man* est le seul à proposer une visualisation de la cité-jardin utopique américaine. Ici, le *Santa Monica Boulevard* de l'avenir. *The Stepford Wives* opte pour la petite ville pavillonnaire contemporaine.

**Planche N°4 : *I, Robot***



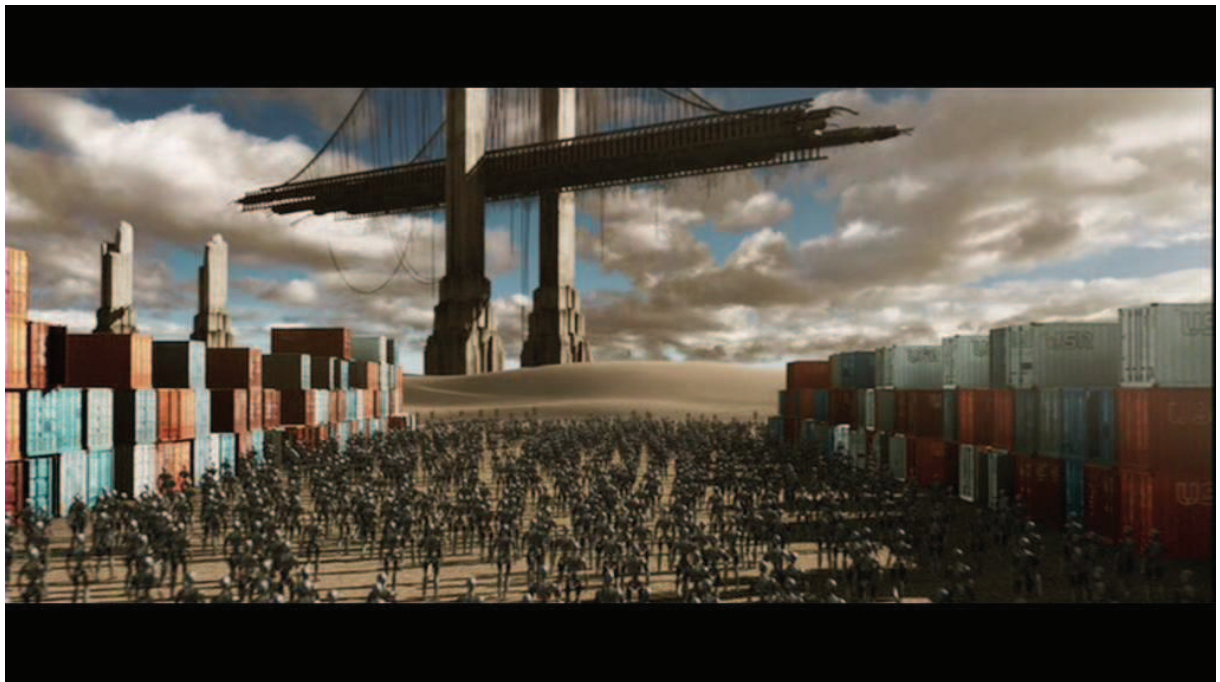
La statue d'un gigantesque robot trône à l'intérieur de la tour, surplombant les humains et la cité. La tour s'avèrera être en quelque sorte vivante puisque contrôlée par le gigantesque cerveau qu'est V.I.K.I.



Durant l'épilogue, Spooner contemple sa main cybernétique, qui lui a été indispensable pour venir à bout des machines. Auparavant honteux de cet ajout, il est en passe de reconsidérer sa technophobie – sa main artificielle lui a démontré que la technologie pouvait n'être qu'instrument. La main et le cœur sont sauvés par le film, mais le pur cerveau qu'est VIKI est responsable de la catastrophe.



La poignée de main symbolique (Spooner utilise cette fois sa main biologique), marquant la volonté de conciliation du film et du corpus et soulignée au spectateur par le gros plan.



La scène finale du film, montrant le pont en ruine, qu'on peut mettre en regard des ponts aperçus plus haut. Les robots se tournent vers Sonny, debout sur la dune, comme s'il était le messie venu leur apporter la liberté et les sauver de leur exil dans le désert. Chicago est toujours là et apparemment prospère, néanmoins la scène connote l'idée d'un nouveau départ.

## Planche N°5 : L'utopisme technologique 2.0



Stark père, à la frappante ressemblance avec Walt Disney. Derrière lui, la maquette de l'Expo et des affiches d'Expos passées. La technologie pourrait permettre l'avènement de la paix mondiale, ce que cherche à établir à son tour son fils, Iron Man.



La cité du futur, la Stark Expo, référence aux Expositions Universelles traditionnelles. L'objectif de Stark fils, alias Iron Man, consiste à ressusciter l'utopisme technologique de son père et de l'Amérique (la dernière Stark Expo s'est tenue en 1974, époque rétive au techno-utopisme on l'a vu). Plutôt que d'utiliser le nucléaire classique des années cinquante pour ce faire, il cherche plutôt à utiliser la « fusion froide », source d'énergie idéale.



Même quand il n'est pas question de montrer le futur et une utopie enfin mise en place, la technologie véhicule souvent des rêves utopiques à Hollywood comme dans l'imaginaire culturel américain. Convoquer la figure de Disney, grand techno-utopiste et admirateur des Expos Universelles (comme en témoignent Tomorrowland et Epcot) est donc particulièrement approprié.

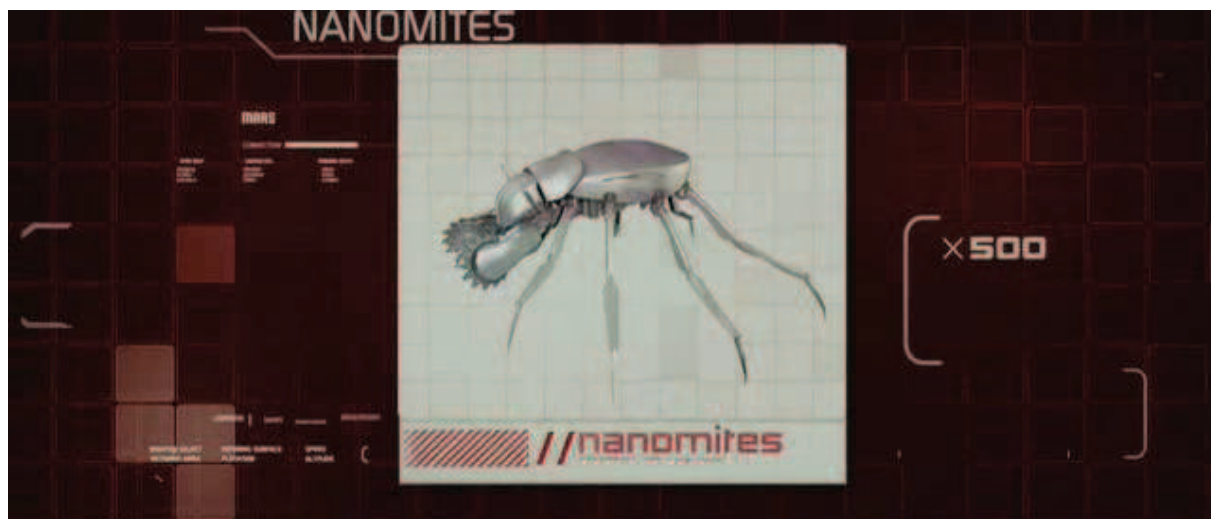
### Planche N° 6 : les nanobots



*The Day the Earth Stood Still* : le « grey goo » s'attaque à New York. Le nuage d'insectes, aux proportions bibliques, dévore en réalité tout objet, biologique ou artificiel, mais le film insiste pour surtout montrer la destruction des objets métalliques et de la civilisation mécanique responsable de la destruction de la biosphère. Comme l'a bien noté Susan Sontag du cinéma SF des années cinquante, la SF hollywoodienne tient souvent du film-catastrophe. La pertinence de la SF tient ici au fait que, comme dans *Avatar*, c'est bien la civilisation et ses technologies, ou leur utilisation par l'humanité, qui sont mis en cause. On retrouve ainsi une fois de plus l'aspect moral, fabuleux et fabulaire de la SF.



Représentation infographique du « grey goo » dans *G.I. Joe*. Comme dans *The Day* et dans la plupart des scénarios mettant en scène les nanos, l'essaim est représenté comme une masse se répandant plus ou moins rapidement sur l'ensemble de la surface de la planète. Ici l'essaim est décrit comme le souffle d'une explosion qui ne cesserait jamais de grossir. Les nanos dévorent à nouveau tout objet métallique qui croise leur chemin.



Les « nanomites » de *G.I. Joe*, de minuscules insectes qui fonctionnent tel un essaim. Comme *Hulk* et *Agent Cody Banks*, le film aborde les vertus médicales des nanos, mettant même en image leur fonctionnement à l'intérieur des veines d'un individu, comme on peut le voir ci-dessous :



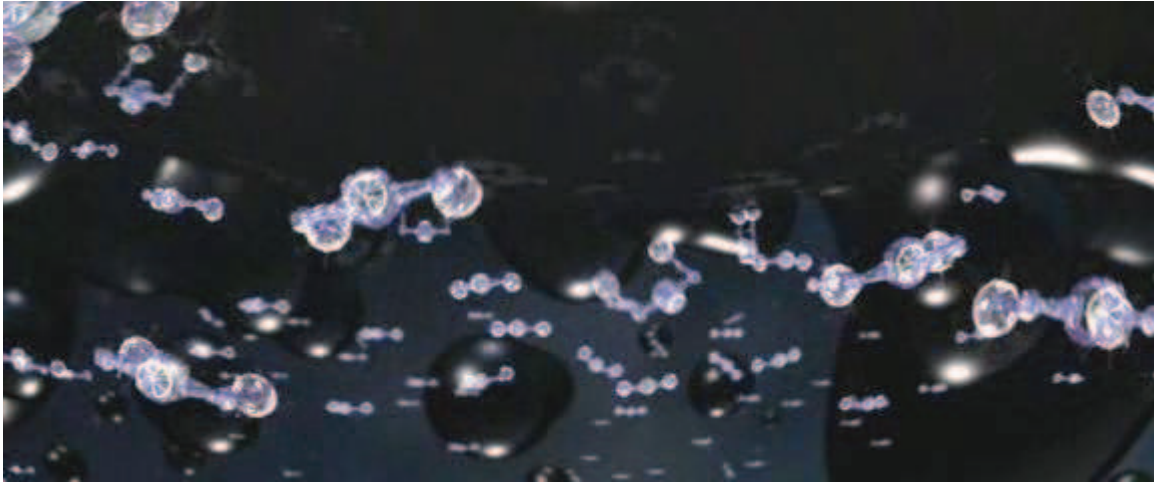
Les globules jaunes représentent le venin d'un serpent, que les nanos sont en train d'intercepter et rejeter hors de la plaie (*G.I. Joe*).



*The Day the Earth Stood Still* adopte la même représentation insectoïde. Le film présente l'intérêt supplémentaire de montrer lors de la scène photographiée ci-dessus la multiplication géométrique des nanos, chaque insecte se divisant en deux insectes semblables, les deux en quatre insectes, etc. Le film insiste de même un peu plus que *G.I. Joe* sur l'idée que les nanos (même s'il ne les nomme jamais explicitement) sont

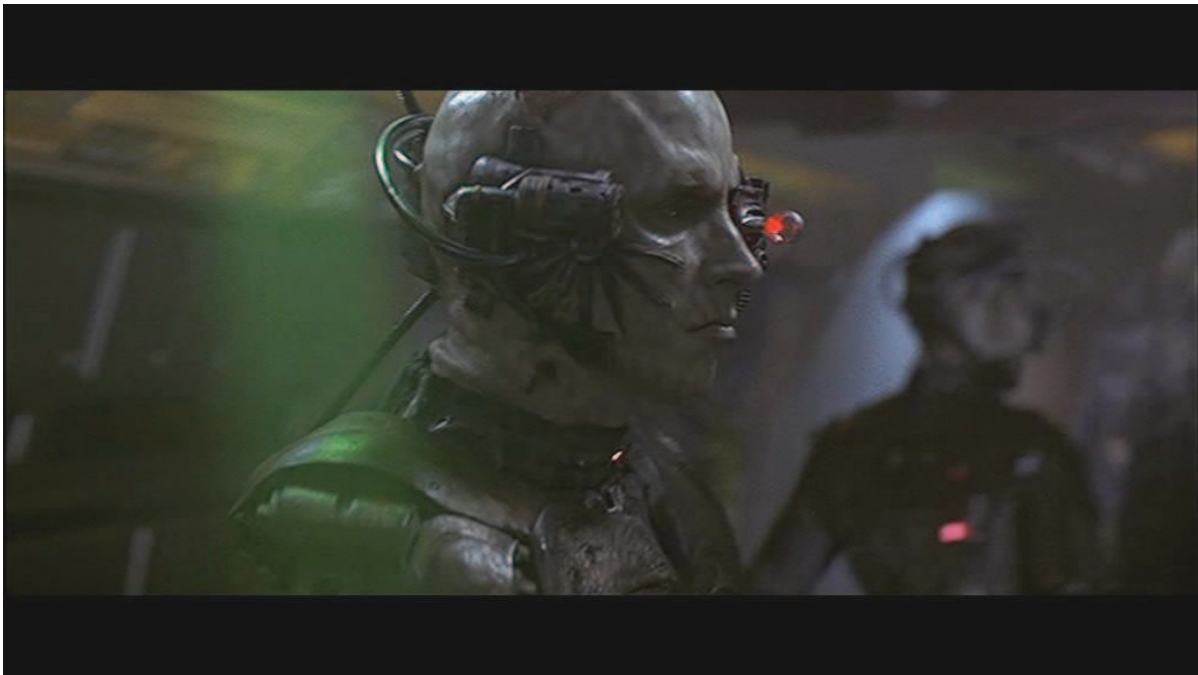


redoutables du fait qu'elles assimilent toute forme de matière, en faisant une menace particulièrement dangereuse. *Hulk* jouaient également de cette intimité avec la matière pour justifier de l'indestructibilité de son monstre.



*Agent Cody Banks* lui ne décrit pas les nanos comme des insectes mais comme de minuscules machines ressemblant vaguement à des bateaux ou des sous-marins. *Ballistic* penche lui aussi pour la minuscule machine. *Hulk*, *The Stepford Wives*, *Gamer* et *First Contact* ne proposent aucune visualisation des nanos, *Gamer* laissant à entendre que les « nanex » ressemblent à des cellules naturelles.

### Planche N° 7 : l'horreur technologique



Les Borgs, des cyborgs qui parcourent l'univers et assimilent par la force à leur « collectif » toutes les espèces et civilisations qu'ils rencontrent (*Star Trek: First Contact*). Intégrant les spécificités biologiques et technologiques de cette espèce, ils progressent dans leur quête de perfection, persuadés que les êtres vivants ont besoin de se mécaniser afin de progresser dans leur évolution. Un tel projet d'augmentation du corps est bien loin des valeurs de la Fédération et satirise un projet de type transhumaniste. Les Borgs illustrent la peur traditionnelle face à une civilisation de robots, dénuée d'humanité et s'adonnant à une cause inhumaine par excellence, celle de la perfection. Le film souligne l'horreur de voir les membres de l'équipage être assimilés les uns après les autres par le collectif, perdant leur individualité et leur libre-arbitre – les individus y deviennent littéralement des robots. Le film ne le précise pas mais les Borgs utilisent des « nanoprobes » pour assimiler leurs victimes. Les nanos sont à nouveau associées à une civilisation collectiviste rappelant l'organisation de la fourmilière ou de la ruche, trope anti-totalitaire classique en SF.

Les horribles « opérateurs » à distance d'individus télécommandés tels des robots, satire des joueurs de mondes virtuels :



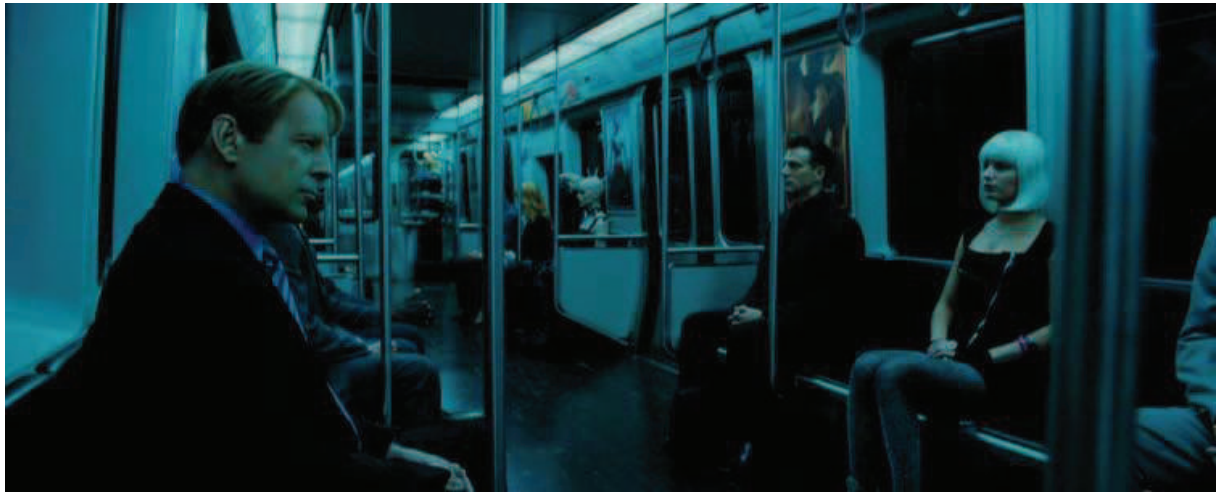
L'opérateur d'Angie dans *Gamer*, monstrusement physiquement mais surtout moralement.



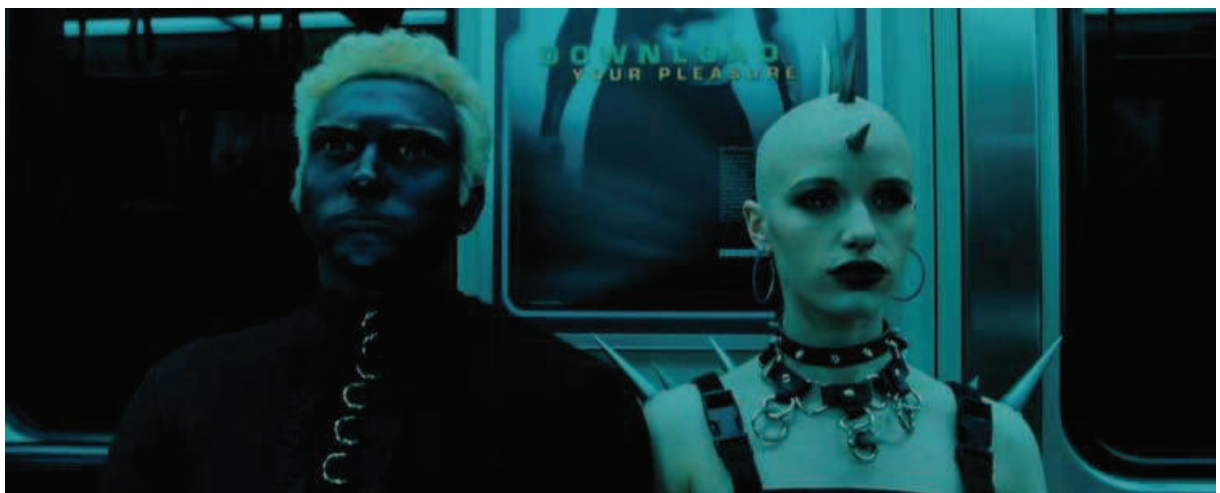
L'opérateur d'une jolie blonde dans *The Surrogates*.

## Planche N° 8 : *Surrogates*.

La scène du métro :



« Plug in and live », slogan publicitaire qui contraste avec les être immobiles, atones, zombifiés, littéralement robotisés, montrés par la caméra.



« Download your pleasure » : comment marchandiser le plaisir et le virtualiser, et comment la subversion n'en est plus une. La supposée libération apportée par la technologie ne fait finalement que faire rentrer les gens dans le rang.



L'être humain transformé en pile ou en appareil électrique que l'on recharge (cf. *Matrix* où les humains ont également été transformés en piles faisant fonctionner les machines).



Les manifestations luddites, qui rappellent beaucoup les manifestations des années soixante et soixante-dix. On aperçoit notamment un drapeau de la paix fréquemment utilisé à l'époque.

La réserve des néo-Luddites :

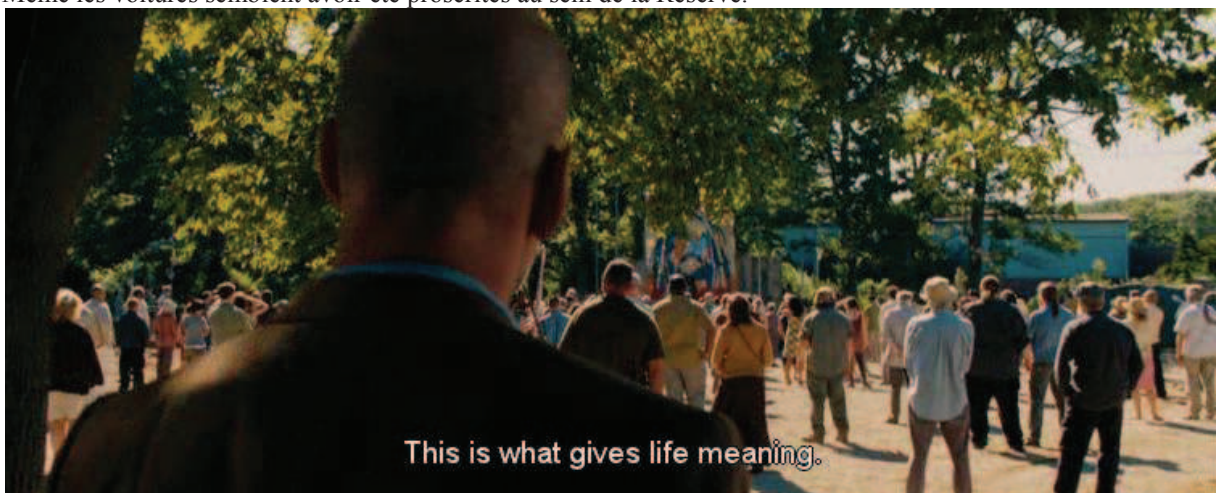


La machine mise en croix. Il s'agit d'un des nombreux plans où la caméra utilise la profondeur de champ pour mettre en scène un personnage humain et son équivalent robotique, mettant l'homme et la machine face à face et permettant de contraster leur apparence physique.

Le bonheur idyllique et pastoral des Luddites, tandis que Greer redécouvre son humanité (à comparer avec celle des Ba'kus de *Star Trek* un peu plus bas) :



Même les voitures semblent avoir été proscrites au sein de la Réserve.





« This is what gives life its meaning », « That is what it means to be human » : les réponses essentielles que tentent de fournir les films SF depuis les années soixante-dix. Si tous n'apportent pas la même réponse, ils se recourent cependant pour reconnaître que le progrès technologique remet potentiellement en cause notre humanité.



A l'opposé, l'horreur grotesque des posthumains de l'avenir, pour un plan de révélation emblématique en SF (depuis les années 1970) de la vraie nature des pseudo-humains du futur. Sous les apparences d'humanité se cache une machine froide et horrible, venant défigurer notre humanité de façon grotesque. Le visage ricanneur de la Mort, physique et psychique, de l'individu et de l'humanité, est alors révélé au grand jour.



Le « facelift » (lifting) de l'avenir, qui se mue en « face-off », ou le face à face entre l'humain et la machine.



Deux des publicités du film

« Human Perfection. What could go wrong ? » : le slogan peut facilement être interprété comme anti-utopiste.



Le logo de VSI (Virtual Self Industries), la multinationale au cœur du film. Où comment, grâce à la technologie, devenir non pas surhumain ou posthumain mais véritablement humain. Le monde que l'on quitte, « la réalité », serait virtuel, et le monde que l'on rejoint celui du vrai « Soi ». L'idée est la même dans *Matrix*, où les rebelles sont paradoxalement vraiment eux-mêmes à l'intérieur de la Matrice. Mais les *Matrix* ne véhiculent pas la même ironie et critique sous-jacente que *Surrogates*.



## Planche N°9 : Gattaca



Un des premiers plans post-générique, qui symbolise bien le manque d'accès des « in-valides » dans cette société présentée comme appartenant au futur proche – on est bien dans le domaine de l'extrapolation et du « message d'avertissement ». Les très gros plans sur des parties du corps (en particulier les doigts) et des gouttes de sang (dans le plan qui suit immédiatement celui-ci) sont particulièrement nombreux dans le film.



La symétrie incurvée qui règne dans le complexe Gattaca. Les employés sont à peine moins anonymes lorsqu'on les voit de face. Ils arrivent ici au bureau, sans un bruit, sans même chuchoter, les sages rouages de la machine sociale. Leurs costumes et surtout leurs chapeaux connotent l'uniformisme associé aux années cinquante.



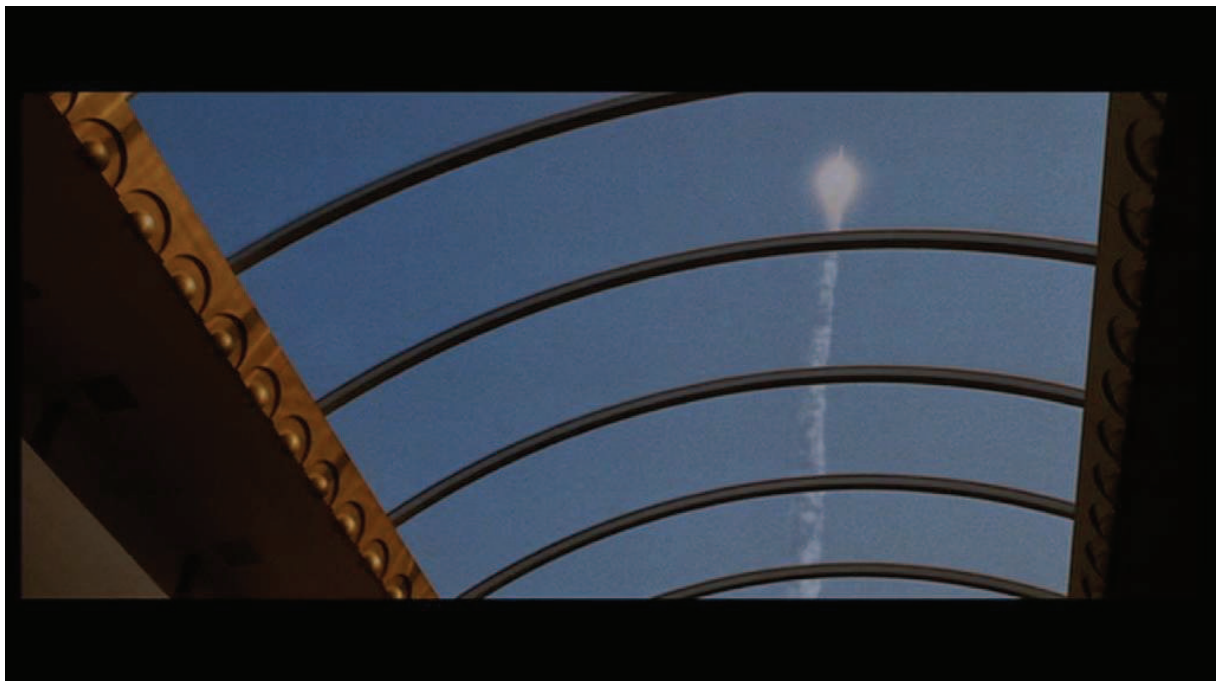
Le hall principal de Gattaca, avec ses mystérieuses ouvertures circulaires, également observables sur l'image ci-dessous. Au plafond tourne un énorme globe abritant de la lumière, tandis que tournent autour de lui deux satellites. Si l'on pense d'abord aux planètes, les cercles connotent également l'omniprésence de la cellule dans ce monde futur.



Partout des cercles et des courbes. Même les *cubicles* de cet avenir n'y échappent pas.



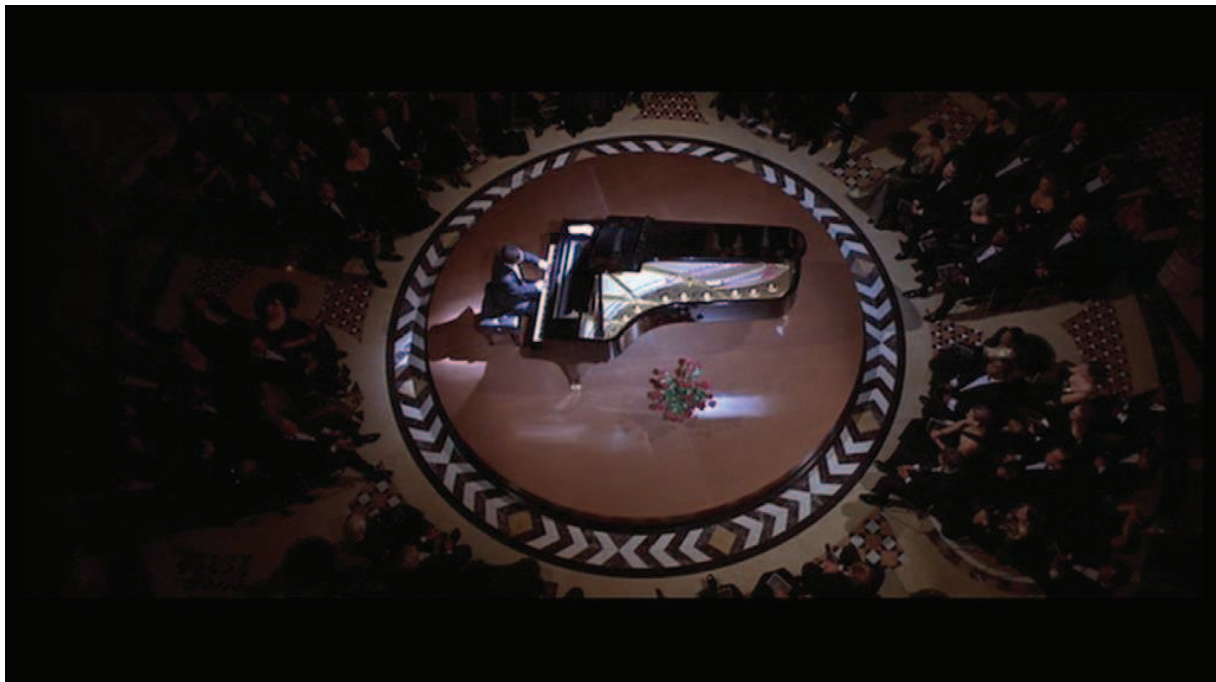
L'escalator, symbole d'ascension physique (les étoiles) et surtout sociale, interdite à l'in-valide Vincent. Ce dernier arrive ici à Gattaca pour la première fois, la tête baissée, l'air abattu. Il livre en voix-off une des répliques clés du film, frappante mise en accusation de la science.



Comme le lui fait remarquer Irene, Vincent observe scrupuleusement la douzaine de décollages quotidiens. Un plan similaire suit immédiatement l'image précédente, Vincent redressant la tête, se tournant et observant à travers la verrière le décollage d'une fusée, souriant. L'ascension ne lui sera pas longtemps encore refusée. On peut encore remarquer ici l'omniprésence des cercles et des courbes, qui soulignent un peu plus le caractère phallique de la fusée et de la traînée blanche qu'elle laisse derrière elle – phallus ou spermatozoïde parti ensemençer l'univers.



S'il est maintenant sur la verrière, l'idée reste la même – Vincent est bloqué par un « plafond de verre » (« glass ceiling »), qui lui laisse apercevoir ce qu'il ne peut pourtant pas atteindre.



Un autre cercle, suggérant à nouveau une cellule biologique. Le pianiste est un homme « augmenté », puisqu'il a six doigts à chaque main, ce qui lui permet de jouer une partition impossible à jouer autrement. Cet homme est donc sous le coup du déterminisme parental, et suscite la fascination, voire la convoitise, du public – rêveraient-ils de pénétrer la cellule qu'ils observent si attentivement, et la fertiliser ? Est-ce bien la musique qui les intéresse, ou ce pouvoir mystique qu'exercent sur eux la cellule ?



La clinique de fertilité du « 6<sup>e</sup> jour ». La version longue de la scène prend le temps de filmer les parents descendant de l'escalier hélicoïdal, dont la forme suggère celle de l'ADN. Au centre, le docteur suave qui convainc les parents de recourir à toutes les améliorations possibles. Il leur propose même quelques augmentations supplémentaires – contre rémunération. A gauche, l'écran montrant les quatre futurs enfants sélectionnés par la clinique. On observe plus l'échographie de son enfant dans l'avenir mais l'embryon lui-même, à l'état presque monocellulaire. « Deux garçons en bonne santé et deux filles en très bonne santé », commente le docteur.



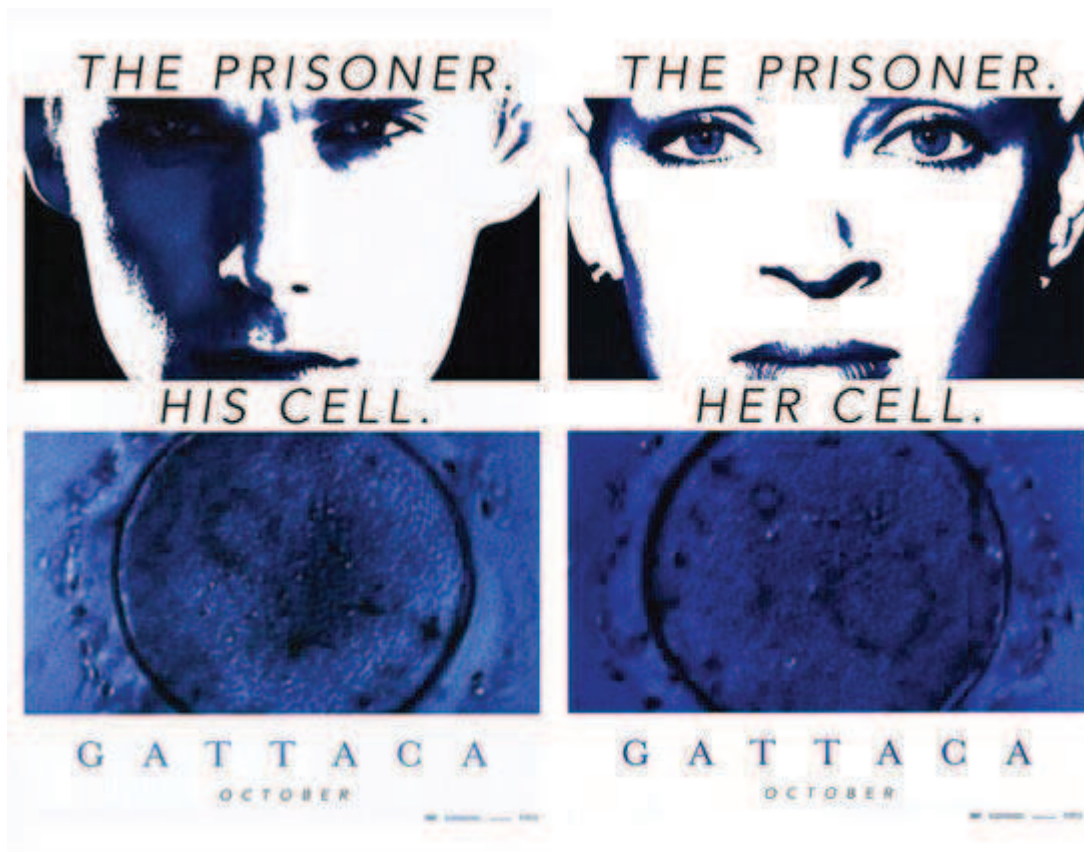
La scène d'introduction de Jérôme, qui le caractérise immédiatement comme étant écrasé par l'escalier hélicoïdal de son appartement et partant son héritage génétique, tandis que la profondeur de champ l'isole au fond de la pièce et accentue sa petitesse. Jérôme n'est pas tant la victime d'un accident de voiture que du bagage génétique que lui ont acheté ses parents. Si tout est chiffres dans *Matrix*, tout est hélice et ADN dans *Gattaca*.



Si Jérôme est écrasé par l'oppression génétique du futur, Vincent lui se bat pour pouvoir grimper vers les cimes.

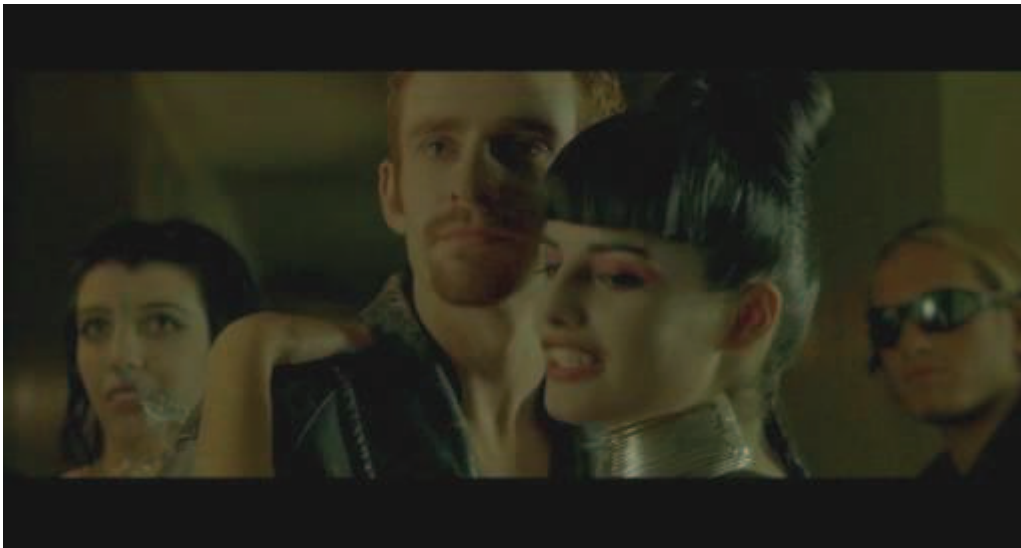


Jérôme parviendra tout de même à symboliquement grimper l'escalier qui symbolise son handicap physique et surtout psychique, même s'il le fait pour aider son ami plutôt que lui-même. Ayant ironiquement prouvé sa force de caractère et sa générosité, Jérôme ne parviendra pourtant pas à surmonter son complexe, et se donnera la mort, tandis que le montage final nous montre Vincent décoller enfin vers les hauteurs.



On peut constater ici la fusion entre une planète et une cellule, façon de signifier la nouvelle importance prise par le génie génétique (hier les planètes et l'infiniment grand, aujourd'hui les cellules et l'infiniment petit). Le parallèle rappelle celui effectué par *Jurassic Park* entre la bombe atomique et le clonage. L'affiche souligne également la correspondance entre l'obsession de Vincent pour les planètes et sa fuite loin de la tyrannie des cellules. Elle place également Irene dans la partie inférieure, celle de la cellule, tandis que Vincent est au-dessus avec la planète, marquant la différence entre leurs deux destinées. La phrase d'accroche : « There Is No Gene for the Human Spirit », où comment la motivation peut venir à bout de tous les déterminismes. Le jeu de mot sur « cell / cellule » des deux autres affiches ci-dessus (des *teaser posters*) résume bien encore la thématique du film et l'oppressant déterminisme génétique de son futur.

## Planche N° 10 : Les *Matrix*.



Les tentateurs qui vont lancer Thomas Anderson/Néo dans son parcours initiatique, hors des sentiers battus.

La tour Metacortex :

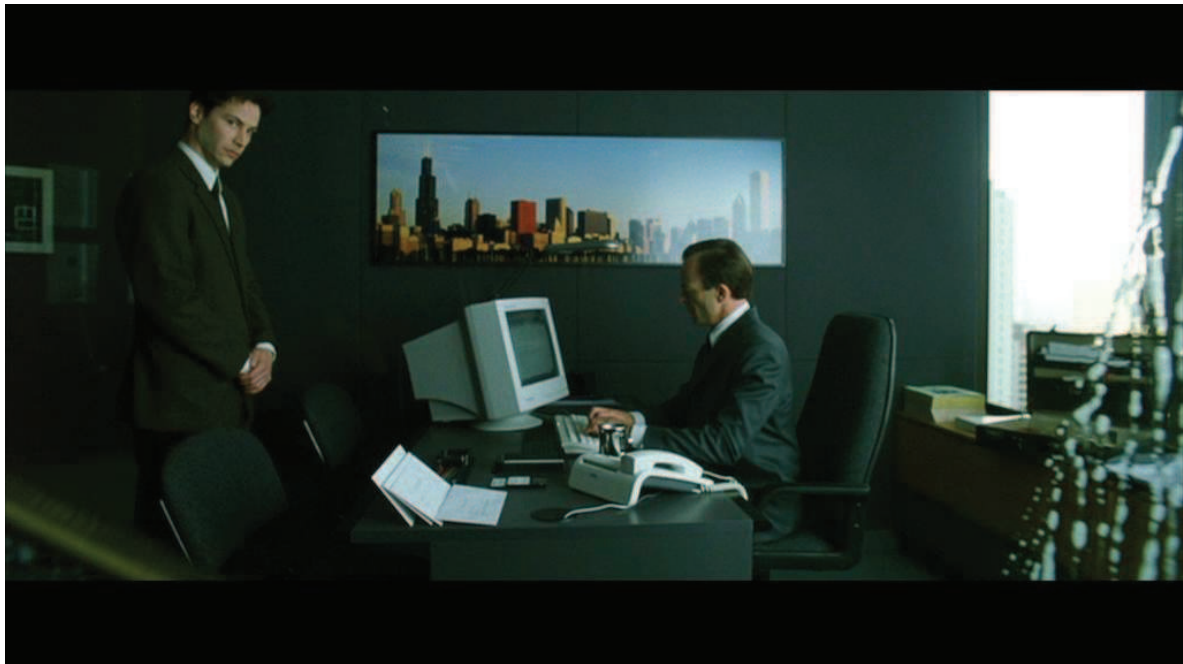


La tour, symbole du pouvoir oppressif du « système », comme presque toujours dans le corpus. L'image ci-dessous montre une autre tour, où est retenu prisonnier Morpheus durant le dernier acte. Le vertige et la peur de Néo à Metacortex dans l'acte un sera alors contrasté avec son héroïsme, prenant d'assaut la tour avec Trinity et désormais capable des plus grands exploits acrobatiques. Il n'a plus peur des hauteurs, et finira même le film en s'envolant dans les airs, tel le surhomme qu'il est devenu. Durant l'interrogatoire de Morpheus l'agent Smith contemple les tours et s'extasie devant la beauté du système.





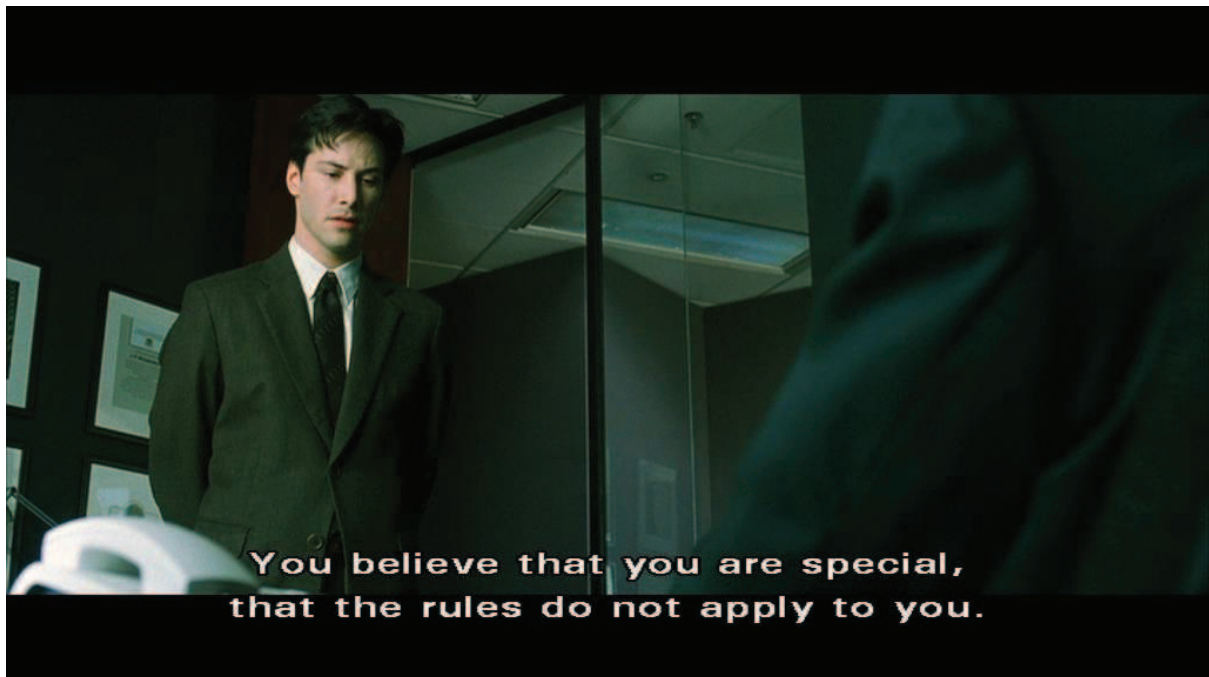
Néo réprimandé par son supérieur, qui ressemble beaucoup à l'Agent Smith et personnifie déjà l'Autorité qui étouffe Anderson/Néo :



Les omniprésentes tours et leur association à l'Autorité. Néo jette-t-il un regard complice au spectateur, de l'autre côté de l'écran ?



You have a problem with authority,  
Mr. Anderson.

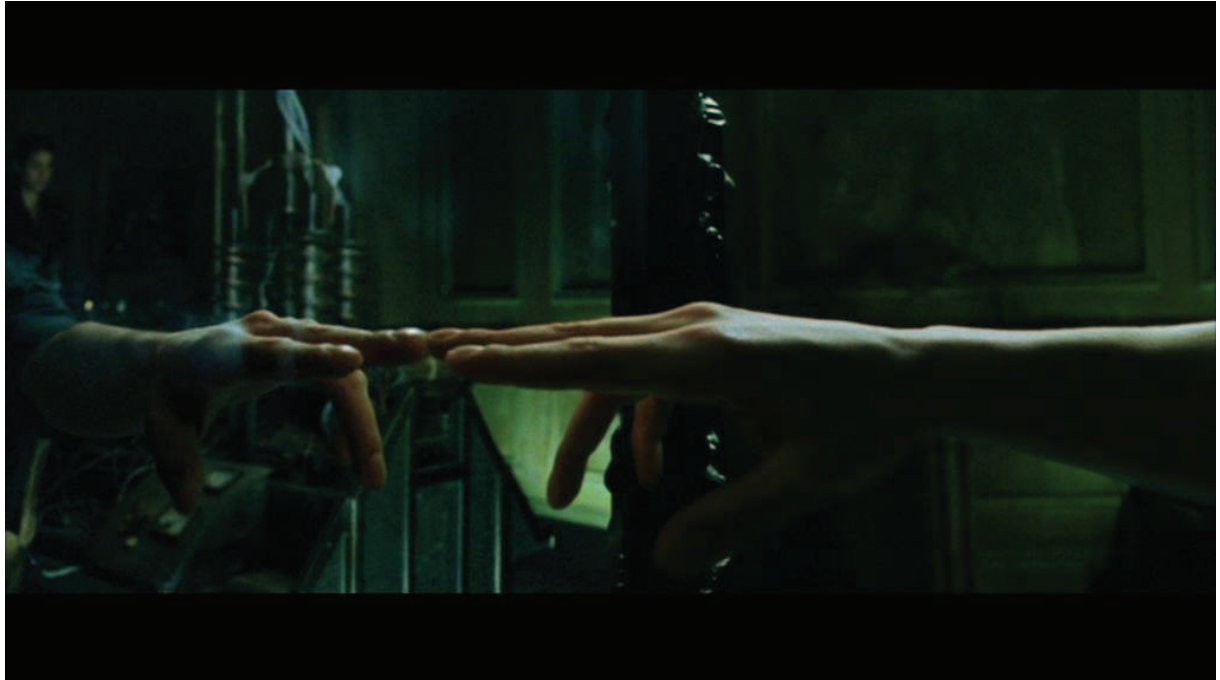


You believe that you are special,  
that the rules do not apply to you.

L'Agent Smith et le patron, les deux itérations d'un même personnage :



Deux vies parallèles mais opposées, deux mondes concurrents, deux identités, et deux choix : la pilule bleue, pour oublier et continuer sa vie comme si de rien n'était (le « soma » de Huxley) ; et la pilule rouge, pour traverser les « portes de la perception » et découvrir une réalité plus authentique (la mescaline de Huxley). Le motif de l'écran (de télévision notamment) et du reflet est omniprésent dans les trois films. Plutôt que de changer de monde, Néo doit surtout à apprendre à jeter un autre regard sur celui-ci, « la réalité » : un regard de SF.



Néo sur le point de passer de l'autre côté du miroir.



« Free your mind » pourrait être le slogan du film, libérer son esprit pour pouvoir ensuite libérer son corps. Morpheus s'apprête à prouver les vertus de cette libération en sautant du toit du gratte-ciel où ils se trouvent vers l'autre gratte-ciel qu'on aperçoit ici. La révolte contre les lois de la physique est le prélude à celle contre les lois sociales et morales.



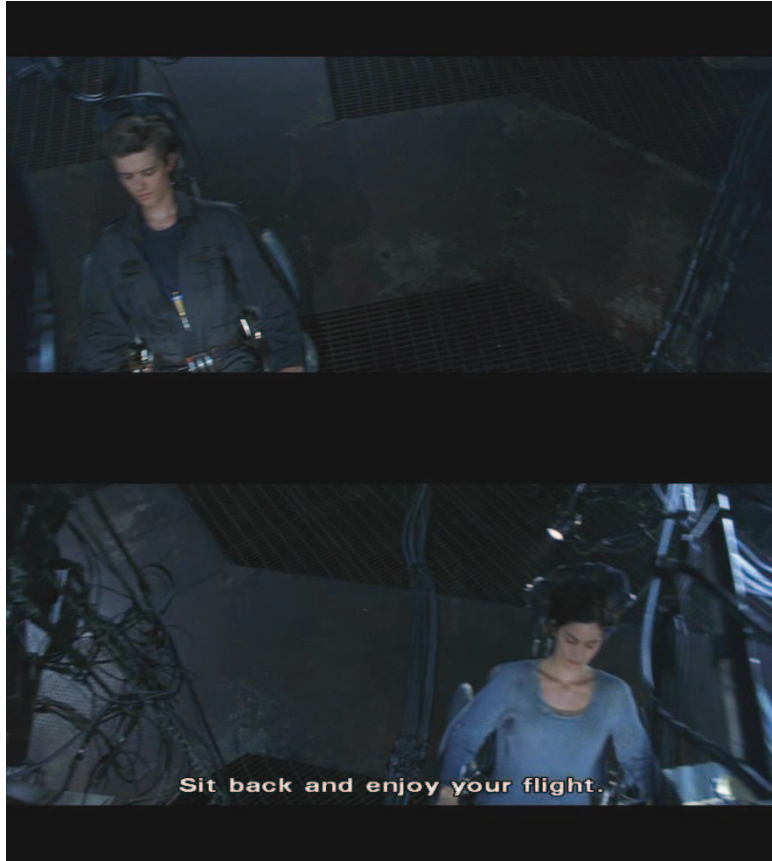
La foule anonyme et monochrome, Morpheus et Néo remontant à contre-sens du 'courant'. Leurs vêtements sont une manière de se démarquer de la masse et affirmer leur individualité, permettrait à leur vrai personnalité (« your digital Self » comme il est dit dans le film) de s'exprimer.



Comme le « Prophète » de *Surrogates*, Morpheus, autre grand chef spirituel de la résistance à la Machine, enjoint aux gens de se « débrancher » (« unplug yourself »).

**D'une réalité à l'autre** : le contraste entre la véritable apparence des personnages et leur « avatar » est frappant, de même que dans *Gamer*, *Surrogates* et *Avatar*.







Les changements d'apparence de Morpheus sont parmi les plus frappants.

**La rave de *Matrix Reloaded*, ou un service religieux selon les rebelles au « système » :**







Le grand conseil, symbole de l'ordre authentiquement démocratique qui règne à Zion ; pas de leader unique, et un mélange plus ou moins équilibré de sexes et des origines ethniques.



A l'inverse Le solitaire Dieu de la Matrice dans sa grande salle de contrôle :

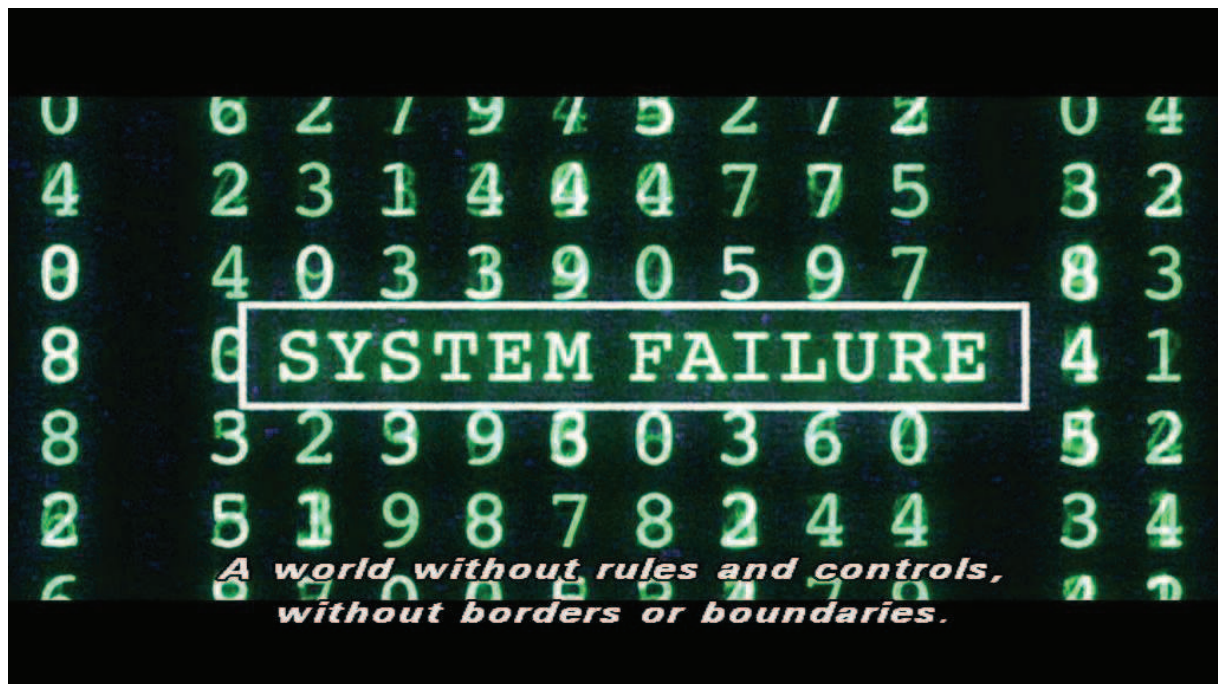




La menace : voir l'humanité toute entière se transformer en Agent Smith, comme c'est littéralement le cas dans *Reloaded* et *Revolutions*. En défendant Zion, Néo se bat contre l'uniformisation et le règne de l'Autorité et de l'homme d'affaires que symbolise Smith.



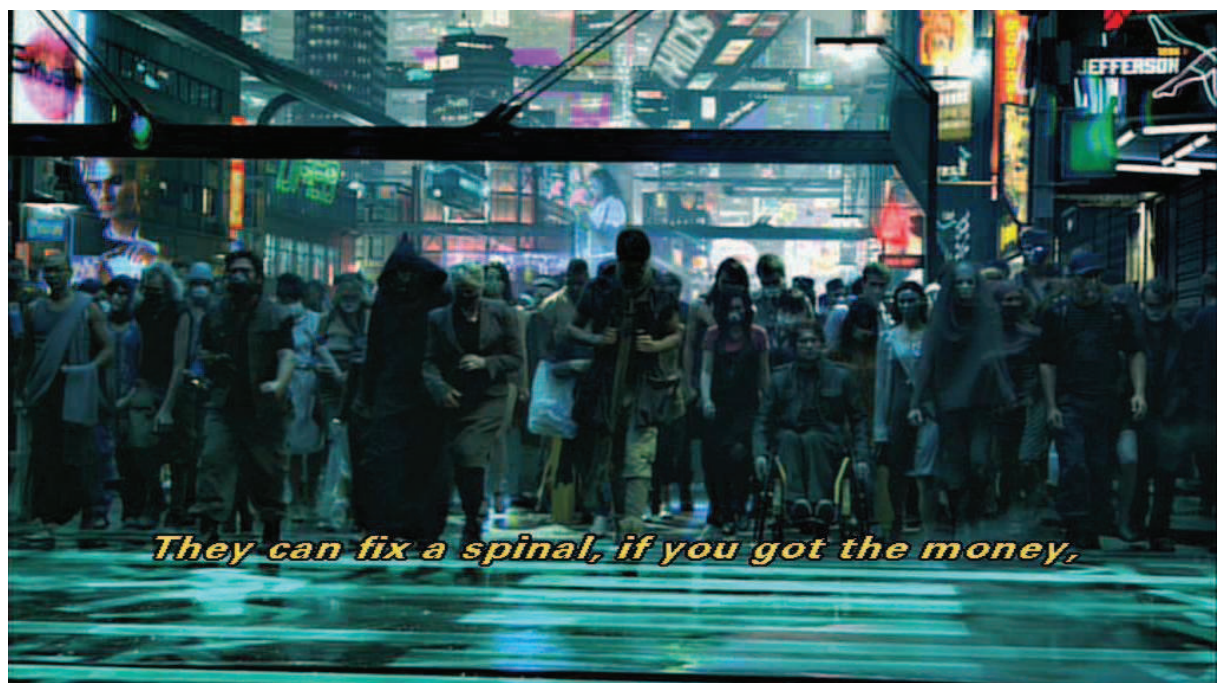
Le *happy end* final : des femmes, des « minorités ethniques », la nature, et pour la première fois une caractérisation positive du *downtown* et de ses tours. Le lever de soleil est un autre motif populaire dans le corpus pour signifier un nouveau départ et la possible régénération de l'humanité, condamnée néanmoins à se produire hors-champ et n'être qu'imaginée et fantasmée par le spectateur :



L'utopie de la série : la mise en échec du « système » et l'avènement d'un « monde sans règles ni contrôles, sans frontières ou limites » d'aucune sorte.

### Planche N° 11 : *Avatar*

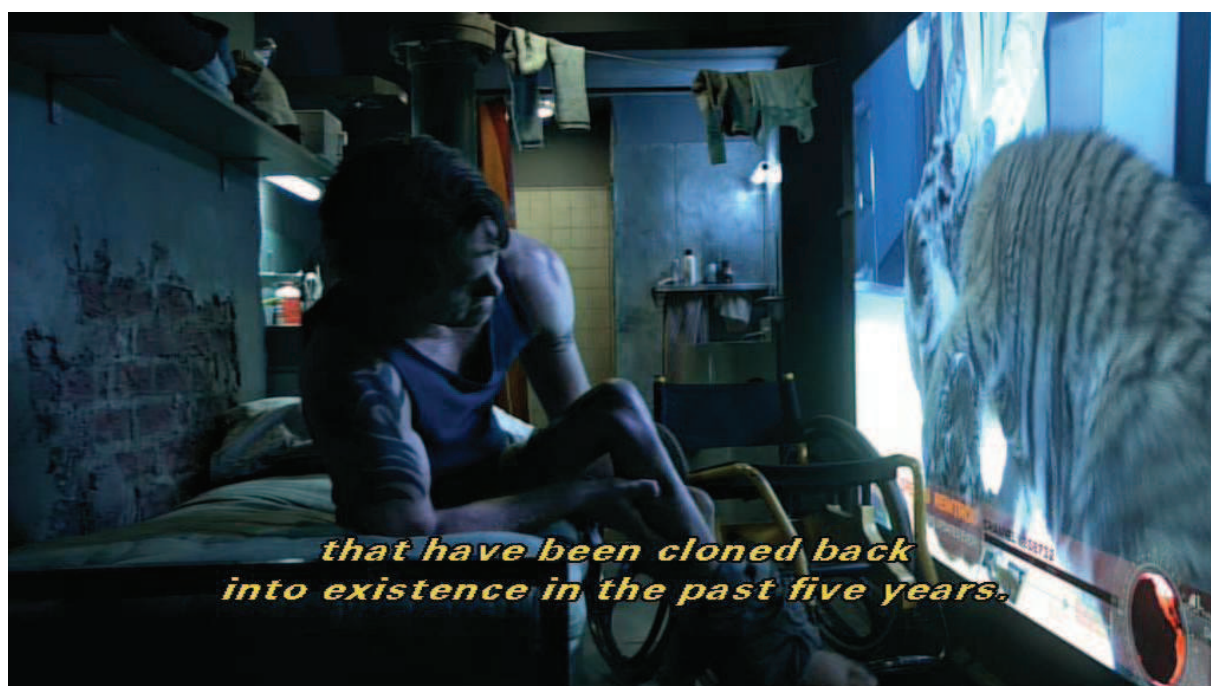
La deuxième scène du film, coupée de la version sortie sur les écrans, montrant une Terre surpeuplée et polluée. On revient clairement ici vers l'imaginaire des années 1970 :







On peut voir sur les images ci-dessus les masques, à l'aspect parfois très étrange, portés par les individus de l'avenir, ainsi que les nombreuses publicités, sur panneaux ou hologrammes, en arrière-plan, tandis que passe l'inévitable monorail surélevé. L'aspect général de la scène est pourtant très différent de *I, Robot* ou même *The Island*.



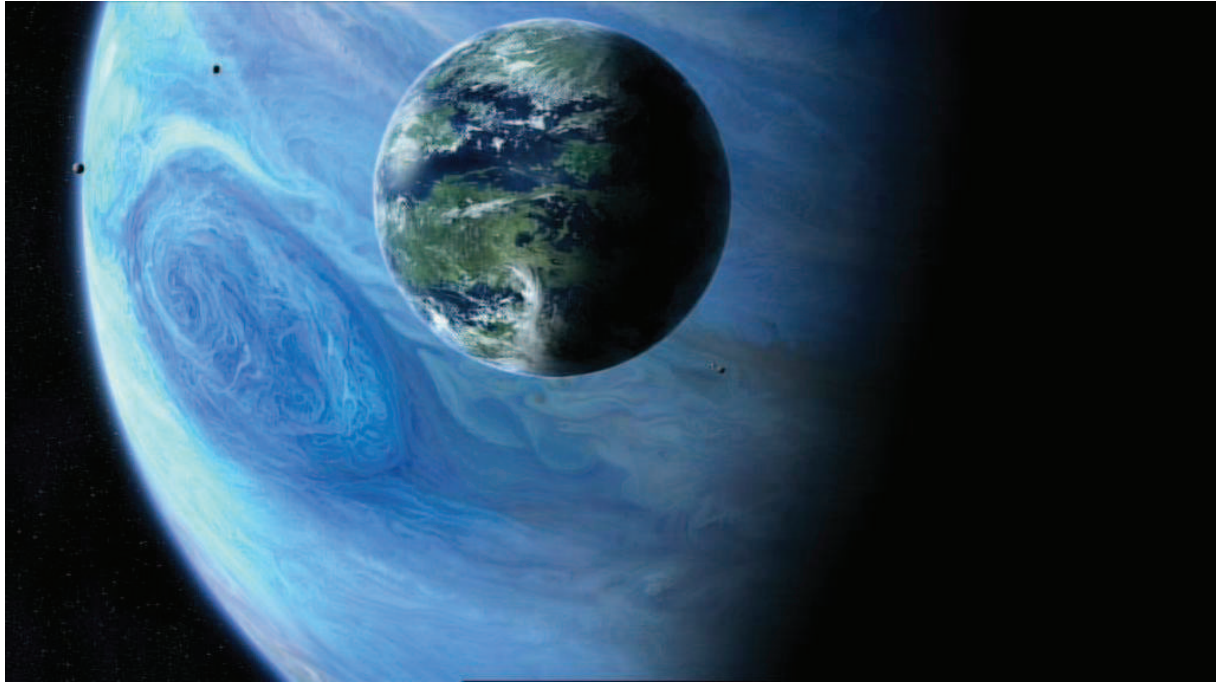
Ce plan montre bien la petitesse et le dénuement de l'appartement dans lequel vit le vétéran Jake Sully, qui contraste avec l'immense écran plat dont tous les appartements sont équipés. Le reportage souligne l'extinction d'espèces animales emblématiques comme les tigres du Bengale, ainsi que l'existence du clonage. On peut enfin constater le contraste entre les biceps de Jake et ses jambes, extrêmement maigres. Jake a bien été transformé par sa société en un sous-humain, physiquement et surtout symboliquement, et Pandora et les Na'vis lui rendront sa fierté et paradoxalement son humanité, en même temps que ses jambes.



L'immense crématorium d'un avenir où les cimetières traditionnels ne sont sans doute plus accessibles à la majorité de la population. On peut également apercevoir la boîte en carton qui contient le corps du frère de Jake, ainsi que le code-barres sur son côté.



Le traveling classique le long de la carlingue d'un immense et sublime vaisseau spatial. Mais le vrai objet de la mission et du film est reflété dans le panneau solaire du vaisseau : Pandora, petite lune de l'immense planète gazeuse Polyphemus. Si le merveilleux et le sublime technologique ont leur place dans le film, ils sont littéralement écrasés par le merveilleux ou sublime naturel (« naturel » ou « scientifique » comme nous le caractérisons au chapitre deux) de Pandora et sa biosphère, comme l'illustre encore l'image suivante. Le plan est intéressant également en cela que la toute première image de Pandora qui soit proposé au spectateur consiste en une réflexion – Pandora est-elle la réflexion spéculaire de la Terre ? Sommes-nous sur le point de passer de l'autre côté du miroir ? Ou l'artificialité de la planète est-elle ainsi soulignée, sa 'virtualité' ?



On peut apercevoir le vaisseau amenant Jake sur Pandora, à la droite du centre de l'image. Mais il est écrasé par la perspective et le gigantisme de Pandora et surtout Polyphemus, la géante gazeuse autour de laquelle Pandora est en orbite. Le plan est symbolique du film : si le merveilleux ou sublime technologique ont droit de cité, le merveilleux et le sublime naturel sont de loin les plus importants du film. L'ironie est ici que ce merveilleux/sublime est créé par la technologie cinématographique, ce qui résume bien la « voix double » de la SF hollywoodienne. On peut enfin constater à quel point Pandora ressemble à la Terre, même si ses continents n'adoptent pas la même disposition que sur notre planète – Pandora est bien le double spéculaire de la Terre.



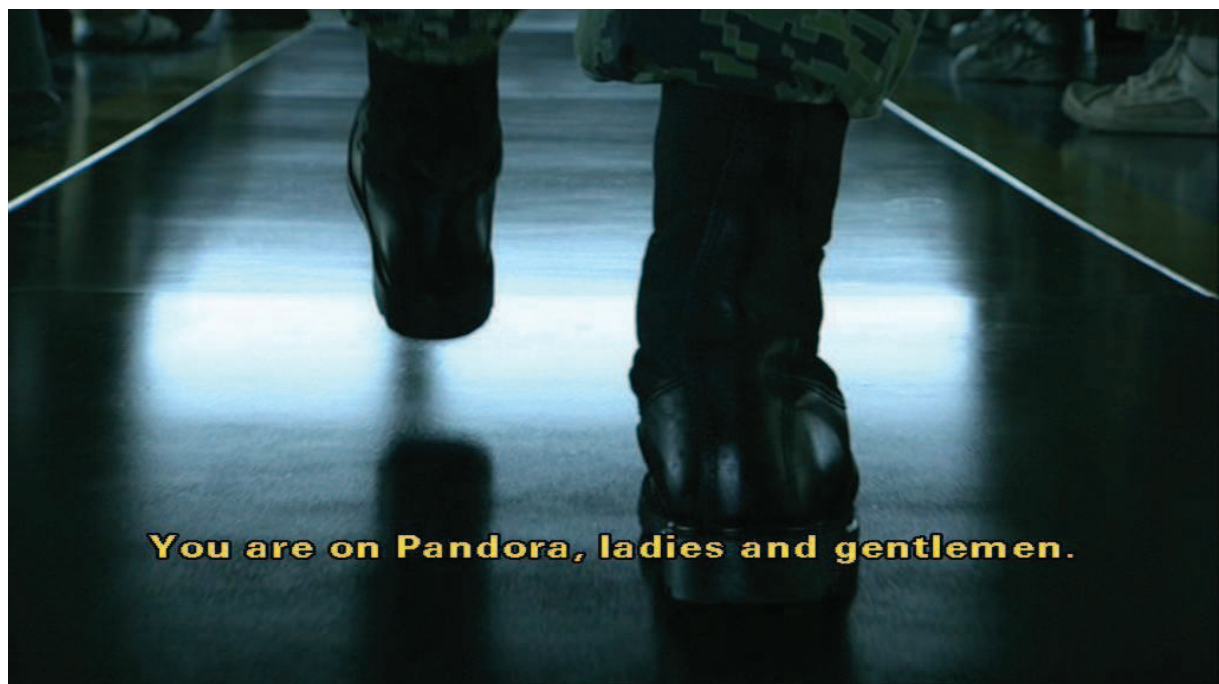
Nouvel exemple du contraste entre technologie humaine (on aperçoit l'hélicoptère au centre de l'image) et l'immensité de l'œuvre de la « nature » extraterrestre





Les trois images ci-dessus illustrent bien le *sense of wonder* véhiculé par le film, et la façon dont il utilise des plans en particuliers, qui durent en général quelques longues secondes, pour véhiculer le sublime inhérent à la SF. Plus encore que dans les *Matrix*, on est bien ici dans le domaine de la monstration et de la contemplation. La deuxième image en particulier rappelle fortement le *science fiction art*, où les artistes dessinent ou peignent (souvent par ordinateur) des paysages extraterrestres. Une partie de la fascination créée par ces images tient à leur superposition d'images totalement dépaysantes (ici le ciel de Pandora) à d'autres entièrement familières (la maison, la végétation qui ressemble à celle de la Terre), ainsi que la ressemblance de certaines de ces images à des photos plutôt qu'à des dessins.

Le colonel Quaritch :

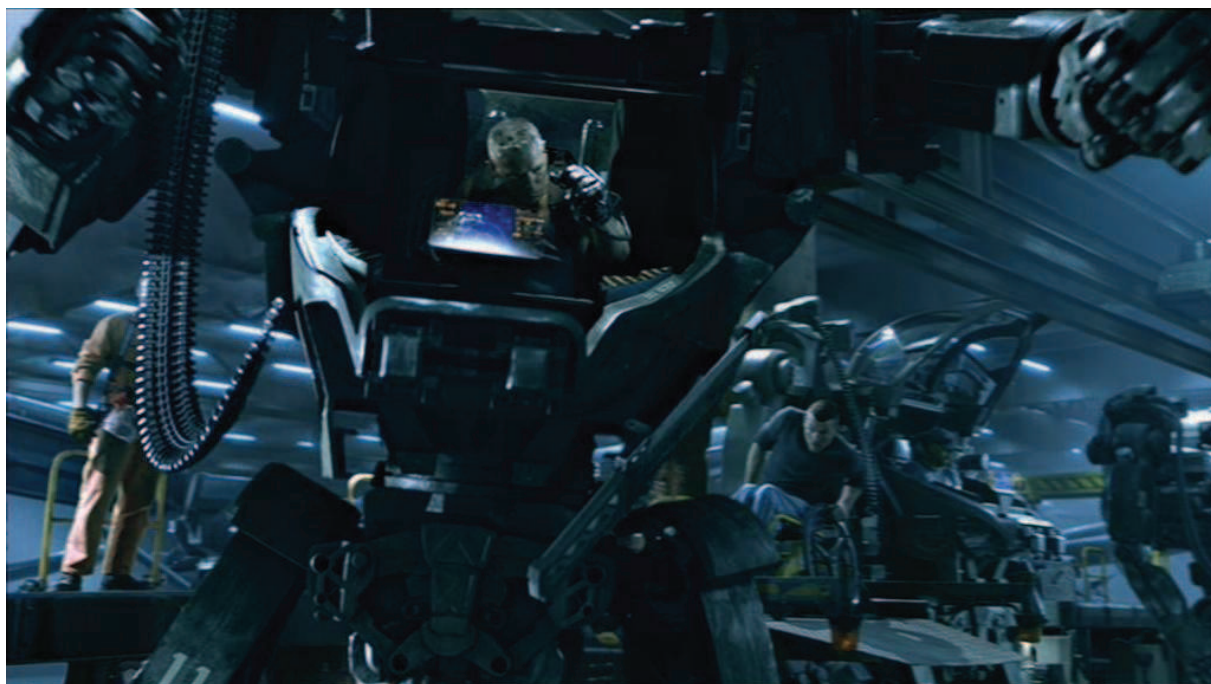


L'omniprésent pistolet dans son holster en cuir, le poing serré.



L'officier sadique archétypique.





Le colonel esquissant des gestes de boxe par l'entremise de son exosquelette (la « ampsuit », c'est-à-dire « amplification suit ») impatient d'en découdre et heureux de l'augmentation que lui confère la machine. Le contraste entre la surhumanité du colonel et le handicap de Jake est manifeste dans le deuxième plan.



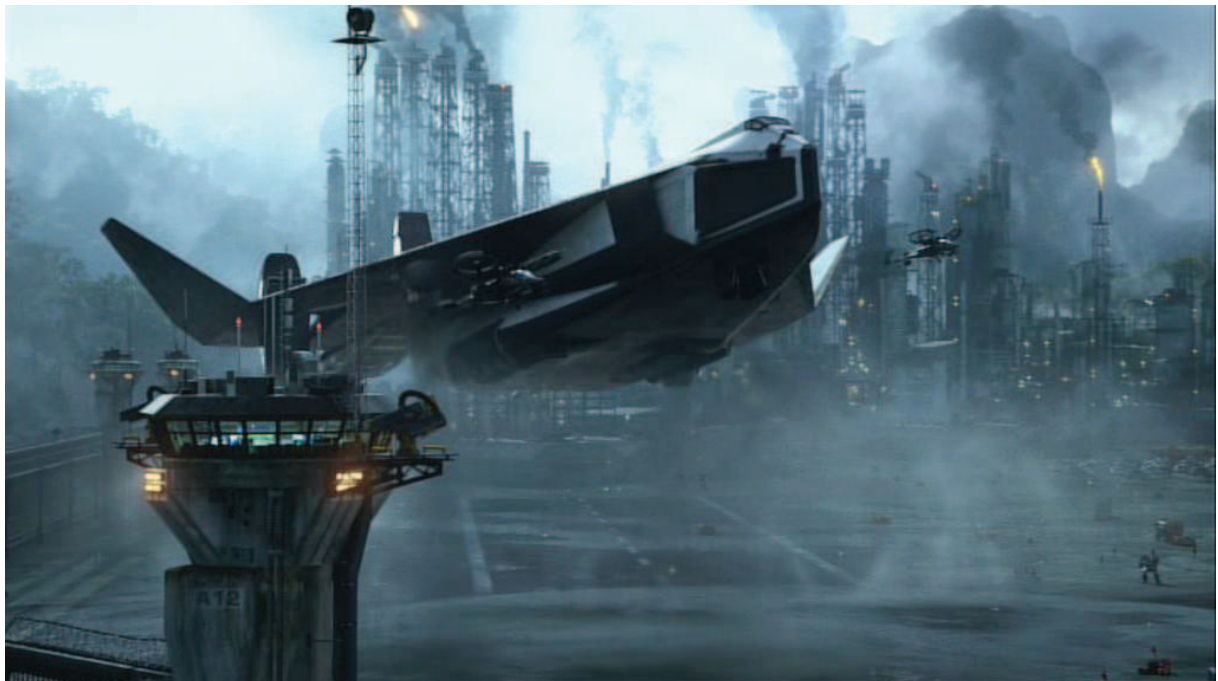
Le colonel adopte un ton paternaliste envers Jake et ses subordonnés. Si Pandora représente l'image maternelle du film, le colonel est bien sa figure paternelle, voire patriarcale.



Quaritch (« papa ») dangereusement « augmenté » par son exosquelette.



Selfridge : le positionnement de l'acteur permet d'observer, pendant plusieurs longues secondes, les flèches à la droite du champ, l'arc suspendu au plafond, et l'attrape-rêve accroché au mur. On a pas encore rencontré les Na'vis à ce point du film, mais leur association aux Amérindiens ne fait déjà pas de doute. Selfridge collectionne des objets relatifs à une culture pourtant bien vivante et qu'il méprise manifestement, ordonnant la guerre contre elle. Les « sauvages » valent surtout à ces yeux comme fournisseurs d'artefacts à accrocher aux murs.



L'enfer industriel qu'est *Hell's Gate*, la base des humains sur Pandora – porte offrant un aperçu de la Terre plutôt que de Pandora.



Troublant renversement d'une scène traditionnelle, où c'est cette fois l'homme qui est tenu dans les bras de la femme, venue à sa rescousse.



La très littérale connexion qui unit les Na'vis à la planète et à la biosphère. Jake lève les yeux, presque avec adoration, vers l'Arbre des Ames à travers lequel la planète communique avec les Na'vis.

### Planche N° 12 : *Wall-e*.

Le générique de fin de *Wall-e*. Les robots aident les êtres humains à se lancer dans l'agriculture et à régénérer la Terre et la biosphère. Presque chaque plan est l'occasion d'offrir littéralement un tableau de l'harmonie retrouvée entre les trois grands pôles : les êtres humains, la nature et la technologie.

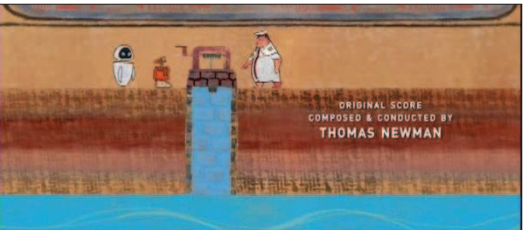
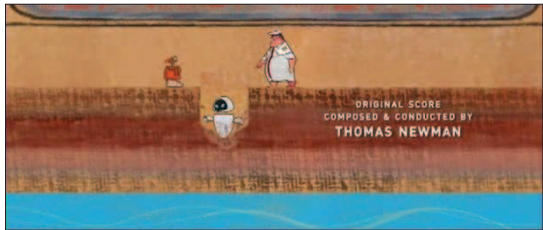
La Terre au début du film, un désert post-industriel et consumériste :

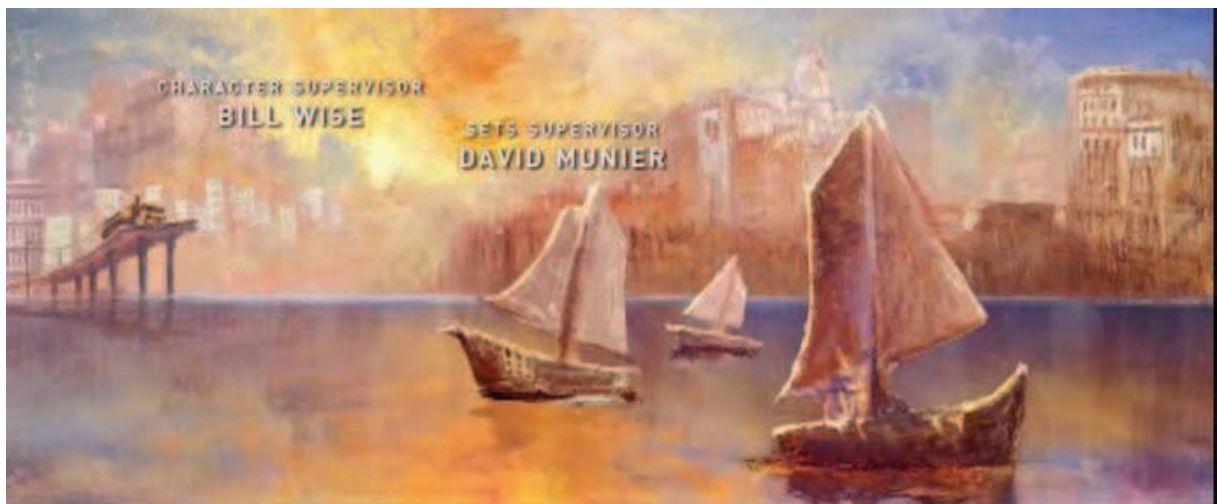
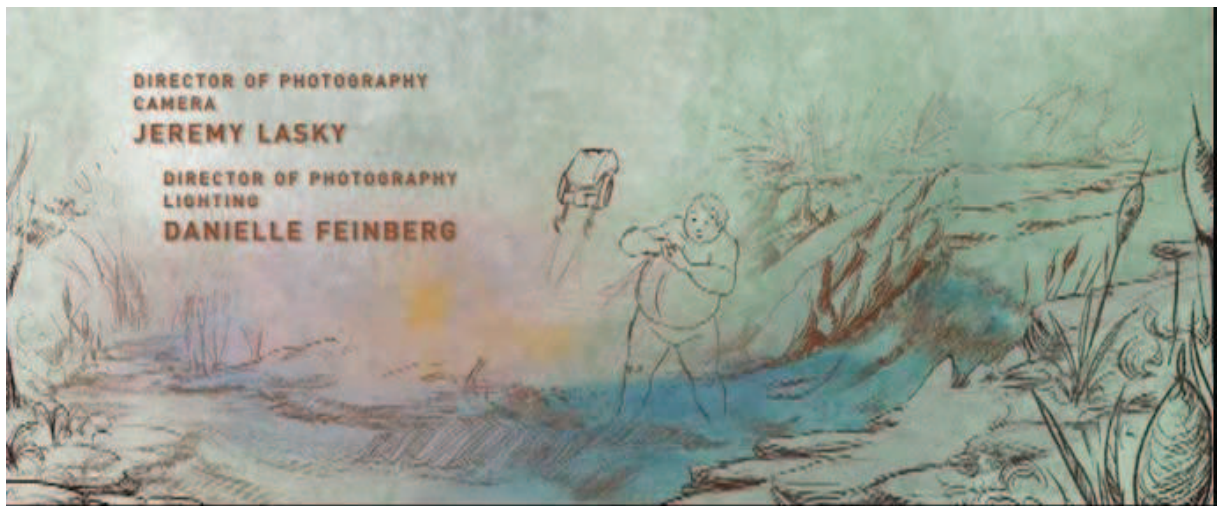




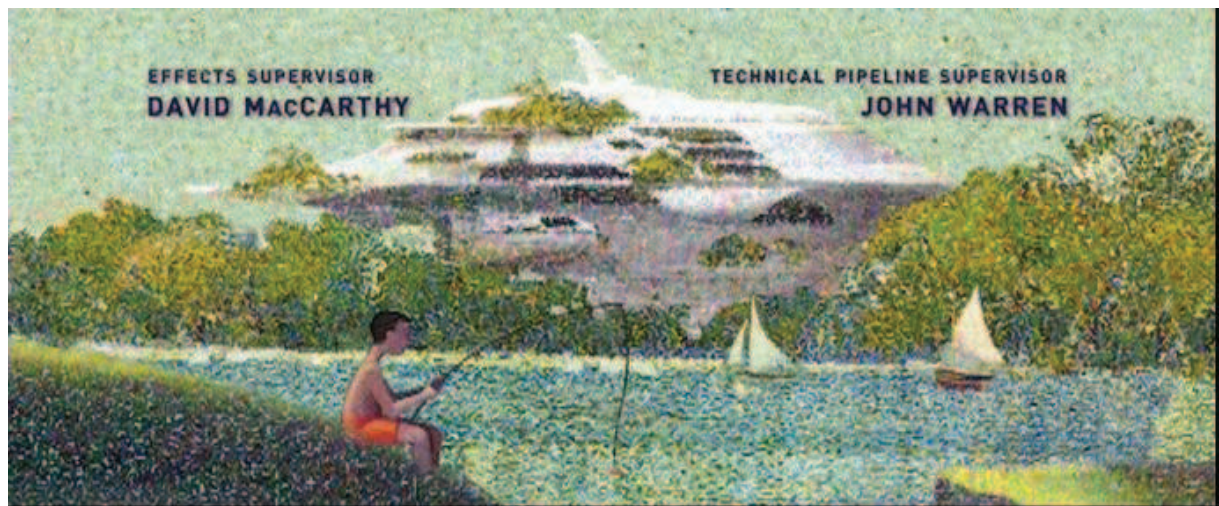
Les gratte-ciel du XXe siècle, qu'on a vu si symboliques du triomphe de l'ère moderne et du *Machine Age*, cohabitent désormais avec un nouveau type de tour, plus haute encore : de gigantesques amas de déchets consuméristes.

**La régénération de la Terre grâce aux robots (le générique de fin est accompagné d'une chanson de Peter Gabriel, connu pour son engagement écologiste) :**

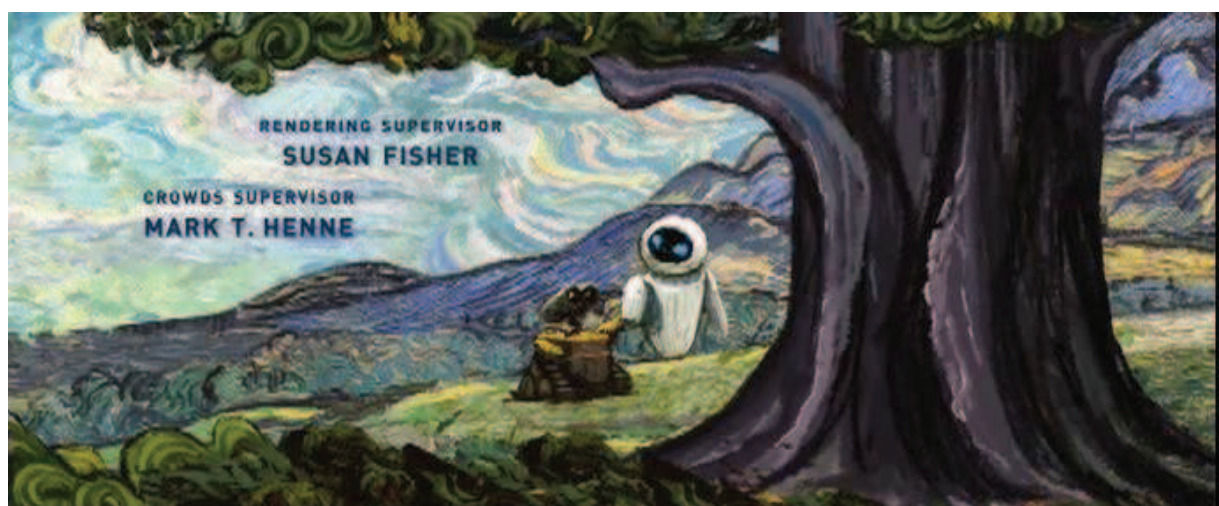
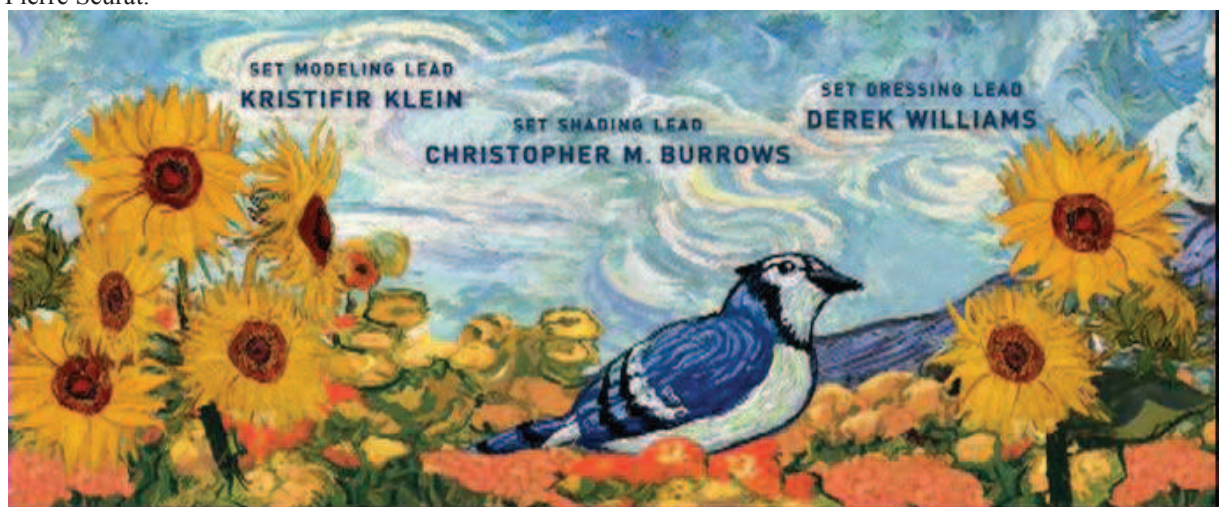




L'image ci-dessus est inspirée des tableaux de J.M.W. Turner



La machine dans le jardin... Le tableau est inspiré des dimanches après-midi idylliques peints par Georges-Pierre Seurat.



Van Gogh et les impressionnistes sont convoqués par ces derniers tableaux. Le générique commence par les peintures de l'Égypte ancienne et se conclut avec l'impressionnisme, avant d'accompagner le reste des crédits d'animations infographiques des années quatre-vingt. L'objectif est de replacer *Wall-e* et le cinéma d'animation numérique dans la longue histoire du dessin et des arts graphiques humains, afin d'établir un sens de cohérence et de continuité. Loin de signifier la fin de l'art humain au profit d'une automatisation et d'une industrialisation du cinéma d'animation, nous dit en substance le film, les dessins numériques relèvent du même esprit et de la même humanité que leurs illustres prédécesseurs. Dans le même temps, ils se situent à la pointe du progrès technologique et artistique.

**Planche N° 13 : *Star Trek: Insurrection***

Le générique de début de *Star Trek: Insurrection* et l'idylle pastorale des Ba'kus (qu'on peut comparer à la « Réserve » des Luddites de *Surrogates*) :





Music by  
**JERRY GOLDSMITH**



Associate Producer  
**PATRICK STEWART**



Edited by  
**PETER E. BERGER, A.C.E.**







La planète des Ba'kus, nouvel Eden (en réalité un parc naturel en Californie...)



Un des derniers plans du film : les Ba'kus finissent par accepter et apprécier la machine qu'est Data, rapprochement scellé par la poignée de main traditionnelle – l'homme et la machine plutôt que l'homme contre la machine (mais toujours pas d' « hommes-machines » positifs dans *Star Trek*).



# CORPUS

- . Tron (Disney, 1982)
- . Blade Runner (Warner, 1982)
- . RoboCop (Orion, 1987)
- . Jurassic Park (Universal, 1993)
- . Demolition Man (Warner, 1993)
- . Virtuosity (Paramount, 1995)
- . Johnny Mnemonic (TriStar, 1995)
- . Star Trek: First Contact (Paramount, 1996)
- . Gattaca (Columbia, 1997)
- . Alien Resurrection (Fox, 1997)
- . Star Trek: Insurrection (Paramount, 1998)
- . Bicentennial Man (1999)
- . The Matrix (Warner, 1999)
- . The 6th Day (Columbia, 2000)
- . Impostor (Dimension, 2001)
- . Jason X (New Line, 2001)
- . Ballistic: Ecks vs. Sever (Warner, 2002)
- . The Matrix Reloaded (Warner, 2003)
- . The Matrix Revolutions (Warner, 2003)
- . Hulk (Universal, 2003)
- . Agent Cody Banks (2003)
- . I, Robot (Fox, 2004)
- . The Stepford Wives (Paramount & DreamWorks, 2004)
- . Godsend (Lionsgate, 2004)
- . The Island (Warner & Dreamworks, 2005)
- . Wall-e (Disney, 2008)
- . Eagle Eye (Dreamworks, 2008)
- . Iron Man (Paramount, 2008) / Iron Man 2 (Paramount, 2010)
- . The Day The Earth Stood Still (Fox, 2008)
- . Terminator Salvation (Warner, 2009)
- . G.I. Joe (Paramount, 2009)
- . Gamer (Lionsgate, 2009)
- . Surrogates (Disney, 2009)
- . Avatar (Fox, 2009)
- . Tron: Legacy (Disney, 2010)

# BIBLIOGRAPHIE

## 1. Histoire et analyse de la science-fiction

### a). Ouvrages généraux

Aldiss, Brian W, Wingrove, David. *Trillion Year Spree. The History of Science Fiction*. New York: Avon Books, 1988 [1973, 1986]

Alkon, Paul K. *Science fiction Before 1900. Imagination Discovers Technology*. New York: Routledge, 2002 [1994]

Amis, Kingsley. *New Maps of Hell*. New York: Arno Press, 1974 [1960]

Ashley, Mike. *The Time Machines: The Story of the Science-Fiction Pulp Magazines from the Beginning to 1950*. Liverpool: Liverpool University Press, 2000

Asimov, Isaac, Ingersoll, Earl G. (ed.). "A Conversation With Isaac Asimov", in *Science Fiction Studies*, 41-1, Marche 1987

\_\_\_\_\_. *Robot Visions*. New York: Penguin Putnam, 1990

Baccolini, Raffaella, Moylan, Tom. *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York: Routledge, 2003

Bailey, J. O. *Pilgrims Through Space and Time. Trends and Patterns in Scientific and Utopian Fiction*. New York: Argus Books, 1947

Barron, Neil. *Anatomy of Wonder. A Critical Guide to Science Fiction*. Westport, CT: Libraries Unlimited, 5<sup>e</sup> ed., 2004 [1978]

Ben-Tov, Sharona. *The Artificial Paradise. Science Fiction and American Reality*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1995

Berger, Albert I. "The Magic That Works: John W. Campbell and the American Response to Technology", in *Journal of Popular Culture*, 5:4, 1972, 867-943

Berger, Harold L. *Science Fiction and the New Dark Age*. Bowling Green, OH: The Popular Press, 1976

Berthelot Francis, Clermont Philippe. *Colloque de Cerisy. Science-fiction et imaginaires contemporains*. Paris : Bragelonne, 2007

Bleiler, Everett F. *Science Fiction: The Early Years*. Kent: Kent State University Press, 1990

Bould, Mark. *The Routledge Companion to Science Fiction*. Londres: Taylor & Francis, 2009

Bozzetto, Roger. « Lucien de Samosate et l'*Histoire vraie* : l'imaginaire ludique et gratuit d'avant la fiction spéculative », <<http://www.quarante-deux.org/archives/bozzetto/ecrits/jalons/samosate.html>>, dernier accès le 02/09/2011, première version du texte dans *Change*, n° 40, mars 1981, 55-67

Broderick, Damien. *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*. Londres: Routledge, 1995

Bukatman, Scott. *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Londres: Duke University Press, 1993

Christianson, Gale E. "Kepler's Somnium: Science Fiction and the Renaissance Scientist", in *Science Fiction Studies*, 3:1, March 1976

Clareson, Thomas D. *Some Kind of Paradise. The Emergence of American Science Fiction*. Westport, CT: Greenwood Press, 1985

Clarke, I. F. "Before and After *The Battle of Dorking*", in *Science Fiction Studies*, 71, 24:1, 1997

\_\_\_\_\_. "Future-War Fiction: The First Main Phase, 1871-1900", in *Science Fiction Studies*, 73, 24:3, 1997

Clute John, Nicholls, Peter. *The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction*, Edition CD-Rom (version pdf), Grolier Multimedia, 1995

Colson Raphaël, Ruaud André-François. *Science-fiction. Une littérature du réel*. Paris : Klincksiek, 2006

Crossley, Robert. "Olaf Stapledon and the Idea of Science Fiction", in *MFS Modern Fiction Studies*, 32:1, 1986

Curval, Philippe. *Surréalisme et Science-Fiction*. Café littéraire, Convention française de Science-Fiction, Nancy, 16 avril 1998, <[http://www.quarante-deux.org/archives/curval/Divers/Surrealisme\\_et\\_Science\\_Fiction/](http://www.quarante-deux.org/archives/curval/Divers/Surrealisme_et_Science_Fiction/)>, dernier accès le 02/08/2011

Delany, Samuel R. "On Triton and Other Matters: An Interview with Samuel R. Delany", in *Science Fiction Studies*, 52, 17:3, November 1990

Dinello, Daniel. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005

Elhefnawy, Nader. *After the New Wave: Science Fiction, 1980-2011*. Seattle: Createspace, 2011

Ellison, Harlan. "Introduction: Thirty-two Soothsayers", in *Dangerous Visions I*, Londres: Sphere Books, 1974 [1970, 1967] 21-33

Erlich, Richard D., Dunn, Thomas P. *The Mechanical God: Machines in Science Fiction*. Westport, CT: Greenwood Press, ed. annotée, 1982

\_\_\_\_\_. *Clockworks. A Multimedia Bibliography of Works Useful for the Study of the Human/Machine Interface in SF*. Westport, CT: Greenwood Press, 1993

Evans, Arthur B. "Revisiting Mercier's L'An 2440", in *Science Fiction Studies*, 30:1, 2003, 130-132

\_\_\_\_\_. *Jules Verne, Science Fiction, and Academe*. Smithsonian Lecture, 24/01/1995, <<http://www.depauw.edu/acad/modernlang/KEEP%20THESE/aevanslecture.htm>>, rev. 28/08/2002, dernier accès le 22/12/2010

Fitting, Peter. "Impulse or Genre or Neither?" (Review), in *Science Fiction Studies*, July 1995, 22-2, 272-281

Fredericks, S.C. "Lucian's *True History* as SF", in *Science Fiction Studies*, 3:1, March 1976

Gattégno, Jean. *La science-fiction*. Paris : Presses Universitaires de France, 5<sup>e</sup> ed., 1992 [1971]

Goimard, Jacques. « Science-Fiction », in *Encyclopedia Universalis*, 2008

Greenland, Colin. *The Entropy Exhibition: Michael Moorcock and the British 'New Wave' in Science Fiction*. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1983

Gunn, James. *Alternate Worlds, The Illustrated History of Science Fiction*. Englewood Cliff, NJ: Prentice-Hall, 1975

\_\_\_\_\_. *The Foundations of Science Fiction*. Lanham, Md: Scarecrow Press, revised ed., 1996 [1982]

\_\_\_\_\_. *Inside Science Fiction. Essays on Fantastic Literature*. San Bernardino, CA: Borgo Press, 1992

Harris-Fein, Darren. *Understanding Contemporary American Science Fiction: The Age of Maturity, 1970-2000*. Columbia: University of South Carolina Press, 2005

Huntington, John. *Rationalizing Genius. Ideological Strategies in the Classic American Science Fiction Short Story*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1989

James, Edward. *Science Fiction in the 20<sup>th</sup> Century*. Oxford: Oxford University Press, 1994

\_\_\_\_\_, Mendlesohn, Farah. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003

Jameson, Fredric. "Shifting Contexts of Science Fiction Theory", in *Science Fiction Studies*, 42, 14-2, July 1987

Ketterer, David. *Canadian Science Fiction and Fantasy*. Indiana University Press, 1992

Landon, Brooks. *Science Fiction After 1900. From the Steam Man to the Stars*. Londres: Routledge, 2002 [1995]

Langlet, Irène. *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre*. Paris : Armand Colin, 2006 (édition Kindle)

Lehman, Serge. « Les mondes perdus de l'anticipation française », in *Le Monde Diplomatique*, juillet 1999, 28-29

\_\_\_\_\_. « De la science-fiction comme laboratoire métaphysique », in *Le Monde Diplomatique*, juillet 2009, 14-15

Malmgren Carl. *Worlds Apart. Narratology of Science Fiction*. Bloomington: Indiana University Press, 1991

Mann, George. *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*. Londres: Constable Publishers, 2001 [1999]

Minne, Samuel. « “Yesterday Never Dies” : perdre et retrouver l'Histoire dans quatre sociétés post-cataclysmiques », in *La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-fiction*, actes de colloque, Université de Nice-Sophia-Antipolis, *Cycnos*, 22:1, 2005, 127-137

Reed, Peter J. “Kurt Vonnegut”, in *Dictionary of Literary Biography, volume 152: American Novelists Since World War II*, James, Giles Wanda (ed.), Fourth Series, Updated Entry. Detroit: Gale Research, 1995, 248-272.

Roberts, Adam. *The History of Science Fiction*. New York: Palgrave Macmillan, 2006

Scholes, Robert E., Rabkin, Eric S. *Science fiction: History, Science, Vision*. Oxford University Press, 1977

Seed, David (ed.) *A Companion to Science Fiction*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2005

Segal, Howard P. “Review”, in *The Journal of American History*, 88:1 (2001), 152-155

Slusser, George E., and Eric S. Rabkin (eds.). *Hard Science Fiction*. Carbondale, Ill: Southern Illinois University Press, 1986

Spalding-Andréolle, Donna. *Dialectique idéologique et sociale dans la science fiction féminine aux Etats-Unis, 1966-1996 : querelles du présent, utopies du futur*. Villeneuve d'Asq : Presses Universitaires du Septentrion, 1999 [1998]

Suvin, Darko. “The Alternate Islands: A Chapter in the History of SF, with a Select Bibliography on the SF of Antiquity, the Middle Ages, and the Renaissance”, in *Science Fiction Studies*, 10, 3-3, November 1976

\_\_\_\_\_. *Metamorphoses of Science Fiction*. Londres: Yale University Press, 1979

Swanson, Roy Arthur. “The True, the False, and the Truly False: Lucian's Philosophical Science Fiction”, in *Science Fiction Studies*, 10, 3-3, November 1976

Vandendorpe, Christian. « Pouvoirs du héros et rationalité dans le fantastique et la science-fiction », in *Les Ailleurs imaginaires. Les rapports entre le fantastique et la science-fiction*, A. Boivin, M. Émond et M. Lord, Québec : Nuit Blanche, Collection « Les Cahiers du CRELIQ », 1993, 243-263.

Van Herp, Jacques. *Panorama de la science-fiction*. Verviers : Editions Gérard & C°, 1973

Warrick, Patricia S. *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*. Cambridge: The MIT Press, 1980

Westfahl, Gary. “‘The Closely Reasoned Technological Story’: The Critical History of Hard Science Fiction”, in *Science Fiction Studies*, 20:2 (July), 1993, 157-175

\_\_\_\_\_ (ed.). *Space and beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*. Westport, CT: Greenwood Press, 2000

\_\_\_\_\_ (ed.). *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders (volume 2)*. Westport, CT: Greenwood Press, 2005

Widner, James F. *To Boldly go...*, <<http://www.otr.com/sf.shtml>>, créé le 19/08/1995, dernier accès le 16/02/2011

Williams, Raymond. « Science Fiction », in *Science Fiction Studies*, 46, 15:3, November 1988 [1956]

Wolfe, Gary K. *The Known and The Unknown. The Iconography of Science Fiction*. Kent: The Kent State University Press, 1979

## **b). Cyberpunk**

Gibson, William. “Rocket Radio”, in *Rolling Stone Magazine*, 15/06/1989

Henthorne, Tom. *William Gibson: A Literary Companion*. Jefferson, NC: McFarland, 2011

Heuser, Sabine. *Virtual Geographies. Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Amsterdam: Editions Rodopi, 2003

Jones, Steve. “Hyper-punk: Cyberpunk and Information Technology”, in *Journal of Popular Culture*, 28-2, Fall 1994, 81-92

MacCafferey, Larry. *Storming the Reality Studio*. Durham, NC: Duke University Press, 1991

Maddox, Tom. *After the Deluge: Cyberpunk in the ‘80s and ‘90s*, in *Thinking Robots, an Aware Internet, and Cyberpunk Librarians*, Miller, R. Bruce, Wolf, Milton T., Chicago : Library and Information Technology Association, 1992, 107-111

Mizrach, Steven (alias seeker1). *Le cyberpunk, contre-culture des années 90 ? Le quartier chaud de la communauté virtuelle*, <<http://severino.free.fr/archives/copieslocales/lecyberpunkcontreculturedesannees90.html>>, dernier accès le 10/04/2011

Myers, Tony. "The Postmodern Imaginary in William Gibson's Neuromancer", in *MFS Modern Fiction Studies*, 47-4, Winter 2001, 887-909

Nazare, Joe. "Marlowe in Mirrorshades: the Cyberpunk (Re-)Vision of Chandler", in *Studies in the Novel*, 35-3, 2003.

Nixon, Nicola. "Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?", in *Science Fiction Studies*, 57, 19:2, July 1992

Rucker, Rudy. *What is Cyberpunk*, <[www.rudyrucker.com/pdf/whatiscyberpunk.pdf](http://www.rudyrucker.com/pdf/whatiscyberpunk.pdf)> , dernier accès le 10/05/2011, originellement publié dans *REM*, N°3, février 1986

Slusser George, Shippey Tom (eds.). *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative*. Athen, GA: The University of Georgia Press, 1992

Spinrad, Norman. "The Neuromantic Cyberpunks", in 109-121, in *Science Fiction in the Real World*, Spinrad, Norman, Carbondale, Ill. : Southern Illinois University Press, 1990

Sterling, Bruce. "Préface", in *Mozart en verres miroirs*. Paris: Folio SF, 1987 [1986], 9-21

\_\_\_\_\_. *Cyberpunk in the Nineties*, <<http://readr.ru/bruce-sterling-cyberpunk-in-the-nineties.html>>, dernier accès le 03/05/2011, originellement publié dans *Interzone*, N°48, June 1991

Yoke, Carl B., Robinson, Carol L (eds.). *The Cultural Influences of William Gibson, the 'Father' of Cyberpunk Science Fiction*. Lewiston, NY: The Edwin Mellen Press, 2007

Yu, Timothy. "Oriental Cities, Postmodern Futures: Naked Lunch, Blade Runner, and Neuromancer", in *MELUS*, 33-4, Winter 2008, 45-71

## **2. Autres genres de l'imaginaire, mythologie, narratologie**

Bachelard, Gaston. *La poétique de la rêverie*. Paris : Presses Universitaires de France, 2010 [1960]

Baritz, Loren. "The Idea of the West", in *The American Historical Review*, 66:3, 1961

Bessière, Irène. *Le récit fantastique : la poétique de l'incertain*. Paris : Larousse, 1973

Besson, Anne. *La fantasy*. Paris : Klincksieck, 2007

Bettelheim, Bruno. *Psychanalyse des contes de fées*. Paris : Robert Laffont, 1976

Bourdil, Pierre-Yves. *Les autres mondes. Philosophie de l'imaginaire*. Paris : Flammarion, 1999

Bozzetto, Roger, Huftier, Arnaud. *Les frontières du fantastique : approches de l'impensable en littérature*. Valenciennes: Presses universitaires de Valenciennes, 2004

- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Londres: Fontana Press, 1993 [1949]
- \_\_\_\_\_. *The Power of Myth*. New York: Anchor Books, 1991 [1988]
- Chelebourg, Christian. *Le surnaturel. Poétique et écriture*. Paris : Armand Colin, 2006
- Durand, Gilbert. *L'imagination symbolique*. Paris : PUF, 2008 [1964]
- Eliade, Mircea. "The Yearning for Paradise in Primitive Tradition", in *Daedalus*, 88:2, 1959, 255-267
- Esnoul, Anne-Marie. « Avatara », in *Encyclopedia Universalis*, 2008
- Génetiot, Alain. *Le Classicisme*. Paris: PUF, 2005
- Genette, Gérard. « Vraisemblable et motivation », in *Communications*, 11, 1968, 5-21
- \_\_\_\_\_. *Figures III*. Paris : Seuil, 1972
- \_\_\_\_\_, Todorov Tzvetan (eds.). *Théorie des genres*. Paris : Seuil, 1986
- Goimard, Jacques. "Merveilleux", in *Encyclopedia Universalis*, 2008
- Propp, Vladimir. *Morphologie du conte*. Paris : Seuil, 1965 et 1970
- Ruaud, André-François. *Cartographie du merveilleux*. Paris : Editions Denoël, 2001
- Shaefer, Henry F. *C. S. Lewis: Science and Scientism*, <<http://www.lewissociety.org/scientism.php>>, dernier accès le 11/04/2011
- Tolkien, J.R.R. *On Fairy Stories*, <<http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>>, dernier accès le 02/01/11
- Todorov, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*.
- Wunenburger, Jean-Jacques. *L'imaginaire*. Paris : Presses Universitaires de France, 2010 [2003]

### 3. Utopie classique et technologique, technologisme historique

- Armytage, W.H.G. "J. H. Etzler, An American Utopist", in *The American Journal of Economics and Sociology*, 16:1, 1956, 83-88
- \_\_\_\_\_. *Yesterday's Tomorrows. A Historical Survey of Future Societies*. Londres: Routledge, 1968
- Baczko, Bronislaw. *Lumières de l'utopie*. Paris: Editions Payot & Rivages, 2001 [1978]
- Bloch, Ernst. *L'esprit de l'utopie*. Paris: Gallimard, 1977 [1964, 1923]



Booker, M. Keith. *The Dystopian Impulse in Modern Literature. Fiction as Social Criticism*. Westport, CT: Greenwood Press, 1994

Claeys, Gregory. "John Adolphus Etzler, Technological Utopianism, and British Socialism: The Tropical Emigration Society's Venezuelan Mission and Its Social Context, 1833-1848", in *The English Historical Review*, 101:399, 1986, 351-375

Dubos, René. *The Dreams of Reason. Science and Utopias*. New York: Columbia University Press, 1963 [1961]

Etzler, John Adolphus. *The Paradise Within The Reach of All Men, Without Labor, By Powers of Nature and Machinery. An Address to All Intelligent Men, in Two Parts*. Pittsburgh: Etzler and Reinhold, 1833

\_\_\_\_\_. *Two Visions of J.A. Etzler. A Revelation of Futurity*. Ham Common, Surrey: Concordium Press, 1844

\_\_\_\_\_. *Description of the Naval Automaton Invented by J. A. Etzler and Lately Patented in England, France, Holland, Belgium, and The United States of America*. Londres: Wilson and Ogilvy, 1844

\_\_\_\_\_. *Emigration to The Tropical World, For The Melioration of All Classes of People of All Nations*. Ham Common, Surrey: Concordium Press, 1844

Eurich, Nell. *Science in Utopia. A Mighty Design*. Cambridge: Harvard University Press, 1967

Ferguson, John. *Utopias of the Classical World*. London: Thames and Hudson, 1975

Foucault, Michel. « Des espaces autres », in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984 (texte d'une conférence donnée en mars 1967), 46-49, disponible en ligne, <<http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>>, dernier accès le 05/07/2011

Fuller, Buckminster. *Utopia or Oblivion*. Londres: Penguin, 1972 [1969]

Greven-Borde, Hélène. « Utopie et science-fiction: le discours des bâtisseurs de cités », in *Etudes anglaises*, 41:3, juillet/septembre 1988, 273-290

Hall, Alex. "'A Way of Revealing': Technology and Utopianism in Contemporary Culture", in *The Journal of Technology Studies*, 35-1, Fall 2009, 58-66

Hudson, Maxim. "Man's Machine-Made Millennium", in *Cosmopolitan Magazine*, November 1908, 569-577

Huntington, John. "Utopian and Anti-Utopian Logic: H. G. Wells and His Successors", in *Science Fiction Studies*, 27, 9-2, July 1982

Huxley, Aldous. "Boundaries of Utopia", in *The Virginia Quarterly Review*, 7:1, janvier 1931, 47-54

Jameson, Fredric. *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Londres: Verso, 2007 [2005]

Kumar, Krishan. *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*. Oxford: Basil Blackwell, 1987

Mannheim, Karl. *Ideology and Utopia. An Introduction to the Sociology of Knowledge*. Londres: Routledge, 1936

Manuel Frank E., Manuel Fritzie P. *Utopian Thought in the Western World*. Cambridge, MA: The Belknap Press, 1979

Messac, Régis. *Les Premières Utopies, suivi de La Négation du progrès dans la littérature moderne, ou les antiutopies*. Paris : Editions Ex Nihilo, 2008 [1938/1936-1937]

Moylan, Tom. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder, CO: Westview Press, 2000

Mumford, Lewis. *The Story of Utopias*. New York: The Viking Press, 1962 [1922]

Neustadter, Roger. "Mechanization Takes Command: The Celebration of Technology In the Utopian Novels of Edward Bellamy, Chauncey Thomas, John Jacob Astor and Charles Caryl", in *Extrapolation*, 29:1, Kent State University Press, 1988

Noyes, John Humphrey. *Strange Cults and Utopias of 19th-Century America* (titre original : *History of American Socialisms*). New York: Dover, 1966 [1870]

Nydahl, Joel. « John Adolphus Etzler » (Introduction), in *The Collected Works of John Adolphus Etzler, 1833-1844*. Delmar, NY: Scholars' Facsimiles & Reprints, 1977, disponible en ligne, <<http://www1.broward.edu/~jnydahl/etzler.htm>>, dernier accès le 11/08/2010

Paquot, Thierry. *Utopies et utopistes*. Paris : La Découverte, 2007

Parrinder, Patrick (ed.). *Learning from Other Worlds: Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*. Liverpool: Liverpool University Press, 2000

Partington, John S. "The Death of the Static: H.G. Wells and the Kinetic Utopia", in *Utopian Studies*. 11:2, 2000

Pfaelzer, Jean. *The Utopian Novel in America, 1886-1896. The Politics of Form*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1984

Rabkin, Eric S., Greenberg, Martin H., Olander, Joseph D. *No Place Else: Explorations in Utopian and Dystopian Fiction*. Carbondale, Ill : Southern Illinois University Press, 1983

Roemer, Kenneth M. *The Obsolete Necessity. America in Utopian Writings, 1888-1900*. The Kent State University Press, 1976

Rooney, Charles J. *Dreams and Visions: A Study of American Utopias, 1865-1917*. Westport, CT: Greenwood Press, 1985.

Sargent, Lyman Tower. *British and Utopian Literature: 1516-1975, An Annotated Bibliography*. Boston; G.K. Hall & Co, 1979

\_\_\_\_\_. "The Three Faces of Utopianism Revisited", in *Utopian Studies*, 5-1, 1994, 1-37

Saxton, Alexander. "'Caesar's Column': The Dialogue of Utopia and Catastrophe", in *American Quarterly*, 19:2, 1, Summer 1967, 224-238

Segal, Howard P. "Eighteenth-Century American Utopianism: From the Potential to the Probable", in *Utopian Studies*, 11:2, 2000

\_\_\_\_\_. *Technological Utopianism in American Culture*. Syracuse, NY: Syracuse University Press, 20<sup>th</sup> Anniversary ed., 2005 [1985]

Shor, Francis Robert. *Utopianism and Radicalism in a Reforming America 1888-1918*, Westport, CT: Greenwood Press, 1997

Sibley, Mulford Q. "Utopian Thought and Technology", in *American Journal of Political Science*, 17:2, 1973, 255-281

Stoll, Steven. *The Great Delusion: A Mad Inventor, Death in the Tropics, And the Utopian Origins of Economic Growth*. New York: Hill and Wang, 2008

Thoreau, Henry David, Richard Dillman (ed.). "Paradise (to be) Regained", in *The Major Essays of Henry David Thoreau*. Albany: Whitston Publishing Company, 2001, 30-47

Trousseau, Raymond. *Voyages aux pays de nulle part. Histoire littéraire de la pensée utopique*. Bruxelles : Editions de l'Université de Bruxelles, 3e ed. revue et augmentée, 1999

\_\_\_\_\_. *Sciences, techniques et utopies. Du paradis à l'enfer*. Paris : L'Harmattan, 2003

Weinberg, Arthur & Lila (eds.). *Passport to Utopia. Great Panaceas in American History*. New York: Quadrangle Books, 1968

Wells, H. G. "Utopias", in *Science Fiction Studies*, 27, 9-2, July 1982 [1939]

Williams, Raymond. "Utopia and Science Fiction", in *Science Fiction Studies*, 5-3, November 1978

#### **4. Histoire & représentations culturelles du progrès et de la technologie**

Adas, Michael. *Machines as the Measure of Men. Science, Technology, and Ideologies of Western Dominance*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1990 [1989]

Akin, William E. *Technocracy and the American Dream*. Berkeley: University of California Press, 1977

Appleton, Daniel. *Appleton's Dictionary of Machines, Mechanics, Engine-Work, and Engineering, Vol. 1*. New York: D. Appleton & Company, 1852

Asimov, Isaac. *Futuredays. A Nineteenth-Century Vision of the Year 2000*. New York: Henry Holt and Company, 1986

Bacon, Francis. *Du progrès et de la promotion des savoirs*. Paris : Gallimard, 1991 [1605]

Baudelaire, Charles. « De l'idée moderne de progrès appliquée aux beaux-arts », in *Curiosités esthétiques*, 1868, 211-223

Bigelow, Jacob. *Elements of Technology*. Boston: Hilliard, Cray, Little and Wilkins, 2<sup>nd</sup> ed., 1831 [1828]

Boyer, Paul. « By the Bomb Early Light: American Thought and Culture at the Dawn of the Atomic Age », in *Technology and Society in Twentieth Century America. An Anthology*. Stross, Randall E. (ed.), Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company, 1989, 182-203

Bury, J. B. *The Idea of Progress. Inquiry into its Origin and Growth*. Teddington, UK: The Echo Library, 2006 [1920]

Callahan, Richard J., Lofton, Kathryn, Seales, Chad E. "Allegories of Progress: Industrial Religion in the United States", in *Journal of the American Academy of Religion*, March 2010, 78 :1, 1–39

Cantor, Geoffrey, Shuttleworth, Sally. *Science Serialized: Representations of the Sciences in Nineteenth-Century Periodicals*. Cambridge: The MIT Press, 2004

Carroll, Michael Thomas. *Popular Modernity in America: Experience, Technology, Mythohistory*. Albany: State University of New York Press, 2000

Clark, Jennifer. "The American Image of Technology from the Revolution to 1840", in *American Quarterly*, 39-3, Autumn 1987, 431-449

Cross Gary, Szostak Rick. *Technology and American Society. A History*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1995

Disney, Walt. *Prediction of Entertainment in World 50 Years from Now*. 09/10/1956

Doezema, Marianne. "The Clean Machine: Technology in American Magazine Illustration", in *Journal of Popular Culture*, 11-04, Winter 1988, 73-92

Durham, Alan L. "'Useful Arts' in the Information Age", in *Brigham Young University Law Review*, 1999, 4, 1419-1528

Ekirch Jr., Arthur A. *The Idea of Progress in America, 1815-1860*. New York: AMS Press, 1969 [1944]

Fisher, Marvin. *Workshops in the Wilderness. The European Response to American Industrialization, 1830-1860*. New York: Oxford University Press, 1967

Friedel, Robert. *A Culture of Improvement. Technology and the Western Millennium*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007

Ganz, Cheryl R. *The 1933 Chicago World's Fair: Century of Progress*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press, 2008

Geddes, Donald Porter (ed.). *The Atomic Age Opens*. New York : Pocket Books, 1945

Greenberg, Dolores. "Energy, Power, and Perceptions of Social Change in the Early Nineteenth Century", in *The American Historical Review*, 95:3, 1990, 693-714

Hard Mikael, Jamison Andrew. *Hubris and Hybrids. A Cultural History of Technology and Science*. New York: Routledge, 2005

Hughes, Thomas Parke. *Changing Attitudes toward American Technology*. New York: Harper & Row, 1975

\_\_\_\_\_. "Review: Lusting for the Gratifications of Technology", in *Reviews in American History*, 14:2, 1986, 265-269

Kasson, John F. *Civilizing the Machine. Technology and Republican Values in America, 1776-1900*. Londres: Penguin Books, 1977 [1976]

Kranzberg, Melvin, Pursell, Jr., Carroll W. *Technology in Western Civilization* (2 volumes). New York: Oxford University Press, 1967

Lasch, Christopher. *The True and Only Heaven. Progress and its Critics*. New York: W. W. Norton & Co., 1991

Loeb, Harold. *Life in a Technocracy. What It Might Be Like*. New York: Syracuse University Press, 1996 [1933]

Lucanio, Patrick, Coville, Gary. *Smokin' Rockets. The Romance of Technology in American Film, Radio, and Television, 1945-1962*. Jefferson, N.C.: MacFarland&Co., 2002

Mahoney, Michael S. *Technology and the Democratic Ideal: The Search for a Middle Landscape*. <<http://www.princeton.edu/~hos/h398/midland.html>>, dernier accès le 10/08/2010.

Marx, Leo. *The Machine in the Garden. Technology and the Pastoral Ideal in America*. New York: Oxford University Press, 2000 [1964]

Meier, Hugo A. "Technology and Democracy, 1800-1860", in *The Mississippi Valley Historical Review*, 43-4, 1957, 618-640

Melzer Arthur M, Weinberger Jerry, Zinman M. Richard. *Technology in the Western Political Tradition*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1993

Miller, Perry. *The Responsibility of Mind in a Civilization of Machines*. Amherst, MA: The University of Massachusetts, 1979

Nisbet, Robert. *History of the Idea of Progress*. New York: Basic Books, 1980

Noble, David W. "Review", in *Isis*, 90:4, 1999, 790-792

Nunes, Jadviga M. da Costa. *Painting Progress: American Art & the Idea of Technology, 1800-1917*. Allentown, PA: Allentown Art Museum, 1991

Nye, David E. *American Technological Sublime*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1994

\_\_\_\_\_. *America as Second Creation. Technology and Narratives of New Beginnings*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003

Olson, Richard. *Science Deified and Science Defied. The Historical Significance of Science in Western Culture (vol.2)*. Berkeley: University of California Press, 1995 [1990]

Proudhon, P-J. *Philosophie du progrès. Programme*. Bruxelles : Alphonse Lebègue, 2<sup>e</sup> ed., 1853

Pursell, Carroll. *The Machine in America. A Social History of Technology*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1995

Rhodes, Richard (ed.). *Visions of Technology: A Century of Vital Debate About Machines, Systems, and the Human World*. New York: Simon & Schuster, 1999

Rydell, Robert W. *All the World's a Fair*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992 [1984]

\_\_\_\_\_, Findling, John E, Pelle, Kimberly D. *Fair America: World's Fairs in the United States*. Washington: Smithsonian Institution, 2000

Segal, Howard P. *Future Imperfect. The Mixed Blessings of Technology in America*. Amherst: The University of Massachusetts Press, 1994

Tichi, Cecelia. *Shifting Gears. Technology, Literature, Culture in Modernist America*. Chapel Hill, NC: The University of North Carolina Press, 1987

Tozer, Lowell. "A Century of Progress, 1833-1933: Technology's Triumph Over Man", in *American Quarterly*, 4-1, Spring 1952, 78-81

Trachtenberg, Alan. *Brooklyn Bridge. Fact and Symbol*. Chicago: The University of Chicago Press, 2e ed., 1979 [1965]

Weinberg, Alvin M. "Can Technology Replace Social Engineering?", in *Controlling Technology: Contemporary Issues*, Thomson, W. B. (ed.), Buffalo, NY : Prometheus Books, 1991, 41-48

Winner, Langdon. *Autonomous Technology*. Cambridge: MIT, 1992 [1977]

\_\_\_\_\_. "Sow's Ears from Silk Purses. The Strange Alchemy of Technological Visionaries", in *Technological Visions. The Hopes and Fears that Shape New Technologies*, (ed.) Marita Sturken, Douglas Thomas, Sandra J. Ball-Rokeach. Philadelphia: Temple University Press, 2004, 34-48

Wright, John L. (ed.). *Possible Dreams: Enthusiasm for Technology in America*. Dearborn, MI: Henry Ford Museum & Greenfield Village

## **5. Histoire des Etats-Unis et histoire de la science dans le pays, représentations mythohistoriques**

Adams, Henry. *The Education of Henry Adams*. New York: The Modern Library, 1946 [1918, 1906]

Anonyme. "Barbarism and Civilization", in *The Atlantic Monthly*, 7:39; January 1861, numérisé par le Projet Gutenberg, release #11118

Baumgartner, Frederic J. *Longing for the End. A History of Millennialism in Western Civilization*. New York: Palgrave, 1999

Bedini, Silvio. *Thomas Jefferson. Statesman of Science*. New York: Macmillan, 1990

\_\_\_\_\_. *Jefferson and Science*. Chapel Hill, NC: The University of North Carolina Press, 2002

Berkhofer Jr., Robert F. *The White Man's Indian. Images of the American Indian from Columbus to the Present*. New York: Vintage Books, 1979

Booker, M. Keith. *The Post-Utopian Imagination: American Culture in the Long 1950s*. Westport, CT: Greenwood Press, 2002

Bush, Douglas. "Two Roads to Truth: Science and Religion in the Early Seventeenth Century", in *ELH*, 8:2, 1941, 81-102

Bush, Vannevar. *Science, The Endless Frontier*. Washington: National Science Foundation, 1960 [1945]

Carter, Edward C. "One Grand Pursuit": *A Brief History of the American Philosophical Society's First 250 Years, 1743-1993*. Philadelphia: American Philosophical Society, 1993

Chinard, Gilbert. *Jefferson et les Idéologues*. Paris : Presses Universitaires de France, 1925

\_\_\_\_\_. *The Correspondence of Jefferson and Du Pont de Nemours. With an Introduction on Jefferson and the Physiocrats*. Baltimore, Md.: The John Hopkins Press, 1931

\_\_\_\_\_. *Thomas Jefferson, apôtre de l'américanisme*. New York : Overseas edition, 1944

Coates Sr., Eyler Robert. *Thomas Jefferson on Politics & Government – Commerce & Agriculture*, <<http://www.libertyparkusafd.org/lp/Madison/Jefferson%20on%20Government%5CCommerce%20&%20Agriculture%20--%2035.htm>>, 1995-2001, site annexe de <<http://guides.lib.virginia.edu/TJ>>, derniers accès le 23/06/2010

Cohen, I. Bernard. *Science and the Founding Fathers. Science in the Political Thought of Thomas Jefferson, Benjamin Franklin, John Adams & James Madison*. New York: W. W. Norton, 1997 [1995]

Commager, Henry Steele. *Jefferson, Nationalism, and the Enlightenment*. New York: George Braziller, 1975

Crèvecoeur, John Hector St John de. *Letters from an American Farmer*. Oxford: Oxford University Press, 1998 [1782]

Drinnon, Richard. *Facing West. The Metaphysics of Indian-Hating & Empire-Building*. New York: Schocken Books, 1990 [1980]

Edwards, Jonathan, Stout, Harry S. (ed.) « The Miscellanies » (Entry N° 262, « Millennium ») (WJE Online Vol. 13) , 369, 1722

\_\_\_\_\_. *Histoire de l'oeuvre de la redemption*. Toulouse : Société des Livres Religieux, 1854 [1739/1774]

Ellis, Joseph J. *American Sphinx. The Character of Thomas Jefferson*. New York: Vintage Books, 1998 [1996]

FitzGerald, Frances. *Fire in the Lake. The Vietnamese and the Americans in Vietnam*. New York: Vintage Books, 1989 [1972]

Fulton, John F. “The Impact of Science on American History”, in *Isis*, 42-3, October 1951, 176-191

Graziano, Frank. *The Millennial New World*. New York: Oxford University Press, 1999

Hindle, Brooke. *The Pursuit of Science in Revolutionary America, 1735-1789*. New York: Norton & Company, 1974 [1956]

\_\_\_\_\_. *David Rittenhouse*. New York: Arno Press, 1980 [1964]

\_\_\_\_\_, Lubar Steven. *Engines of Change. The American Industrial Revolution, 1790-1860*. Washington: Smithsonian Institution, 1986

Hofstadter, Richard. *Social Darwinism in American Thought*. Boston: Beacon Press, 1955 [1944]

\_\_\_\_\_. *Anti-intellectualism in American life*. New York: Alfred A. Knopf, 1963



Hopkins, Samuel. "A Treatise on the Millennium", in *The System of Doctrines, Contained in Divine Revelation, Explained and Defended*, vol. II. Boston: Lincoln & Edmands, 2<sup>nd</sup> ed., 1811 [1793]

Huhndorf, Shari M. *Going Native. Indians in the American Cultural Imagination*. Ithaca: Cornell University Press, 2001

Jefferson, Thomas. *The Writings of Thomas Jefferson* (17 volumes). Washington: The Thomas Jefferson Memorial Association, 1904

\_\_\_\_\_. *Writings*. New York: The Library of America, 1984

Kammen, Michael. *Mystic Chords of Memory. The Transformation of Tradition in American Culture*. New York: Vintage Books, 1993 [1991]

Kempf, Jean. «De l'Amérique comme volonté à l'Amérique comme réalité. L'exceptionnalisme pragmatique de l' 'école du consensus' », in *Revue française d'études américaines*, 87, 2001, 61-72

Kevles, Daniel J. *In the Name of Eugenics: Genetics and the Uses of Human Heredity*. New York: Alfred A. Knopf, 2004 [1995,1985]

Kirk, Andrew G. *Counterculture Green: The Whole Earth Catalog and American Environmentalism*, Lawrence: University Press of Kansas, 2008

Kohlstedt, Sally Gregory. *The Formation of the American Scientific Community*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press, 1976

Lewis, R.W.B. *The American Adam. Innocence, Tragedy and Tradition in the Nineteenth Century*. Chicago: The University of Chicago Press, 1955

Lienesch, Michael. "The Role of Political Millennialism in Early American Nationalism", in *The Western Political Quarterly*, 36:3, 1983, 445-465

Machor, James L. "The Garden City in America. Crevecoeur's Letters and the Urban Pastoral Context", in *American Studies*, 23:1, 1982

Maumi, Catherine. *Thomas Jefferson et le projet du Nouveau Monde*. Paris : Editions de la Villette, 2007

\_\_\_\_\_. *Usonia ou le mythe de la ville-nature américaine*. Paris : Editions de la Villette, 2008

May, Henry F. *The Enlightenment in America*. New York: Oxford University Press, 1976

Miller, Perry, Johnson, Thomas H. (eds.) *The Puritans: A Sourcebook of their Writings*. Mineola: Dover Publications, 2001 [1938]

\_\_\_\_\_. *The New England Mind. The Seventeenth Century*. Cambridge: Harvard University Press, 1983 [1939, 1954]

Mumford Jones, Howard. *O Strange New World. American Culture: The Formative Years*. New York: The Viking Press, 1970 [1964]

Oleson Alexandra, Brown Sanborn C. *The Pursuit of Knowledge in the Early American Republic*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1976

Onuf, Peter S. *Jefferson's Empire. The Language of American Nationhood*. Charlottesville: University of Virginia Press, 2000

\_\_\_\_\_, Sadosky, Leonard J. *Jeffersonian America*. Maldenn MA: Blackwell Publishers, 2002

O'Sullivan, John. "The Great Nation of Futurity", in *The United States Magazine and Democratic Review*, 6:23, November 1839, 426-430.

Paine, Thomas. *Rights of Man* (1ère et 2e partie). Mineola, NY: Dover, 1999 [1791, 1792]

Peterson, Merrill D. *The Jefferson Image in the American Mind*. Oxford: Oxford University Press, 1960

Reingold, Nathan (ed.). *Science in Nineteenth Century America. A Documentary History*. New York: Hill and Wang, 1964

\_\_\_\_\_(ed.). *Science in America since 1820*. New York: Science History Publications, 1976

Sanford, Charles L. *The Quest for Paradise. Europe and the American Moral Imagination*. Urbana: University of Illinois Press, 1961

Schmitt, Peter J. *Back to Nature. The Arcadian Myth in Urban America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1969

Slotkin, Richard. *Regeneration Through Violence. The Mythology of the American Frontier, 1600-1860*. Norman: University of Oklahoma Press, 2000 [1973]

\_\_\_\_\_. *The Fatal Environment. The Myth of the Frontier in the Age of Industrialization, 1800-1890*. New York: Perennial, 1994 [1985]

\_\_\_\_\_. *Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. New York: Atheneum, 1992

Smith, Henry Nash. *Virgin Land. The American West as Symbol and Myth*. New York: Vintage Books, 1950

Spafford, Eugene H. "A Failure to Learn from the Past", in *Proceedings of the 19th Annual Computer Security Applications Conference*, <<http://www.acsac.org/2003/papers/classic-spafford.pdf>>, 2003, dernier accès le 30/11/2010

Struik, Dirk J. *Yankee Science in the Making. Science and Engineering in New England from Colonial Times to the Civil War*. New York: Dover Publications, 1991 [1948]

Tocqueville, Alexis de. *De la démocratie en Amérique (2 vols.)*. Paris : Gallimard, 2005 [1835, 1840]

\_\_\_\_\_. *Oeuvres Complètes* (vol. viii). Paris : Michel Lévy Frères, 1865

Turner, Frederick Jackson. *The Frontier in American History*. New York: Dover Publications, 1996 [1920, 1893]

White, Morton & Lucia. *The Intellectual Versus the City. From Thomas Jefferson to Frank Lloyd Wright*. Oxford: Oxford University Press, 1977 [1962]

## **6. Philosophie et critiques des sciences, de la technologie et de la technoscience**

Allhoff, Fritz. “Germ-Line Genetic Enhancement and Rawlsian Primary Goods”, in *Kennedy Institute of Ethics Journal*, 15-1, 2005, 39–56

Altmore, Michael. “The Social Construction of a Scientific Controversy: Comments on Press Coverage of the Recombinant DNA Debate”, in *Science, Technology, & Human Values*, 7-41, Autumn, 1982, 24-31

Atteia, Marc. *Le technoscientisme, le totalitarisme contemporain*. Gap : Editions Yves Michel, 2009

Bibeau, Gilles. « Quel humanisme pour un âge post-génomique ? », in *Anthropologie et Sociétés*, 27-3, 2003, 93-113

Carlyle, Thomas. *Signs of the Times*, 1829, <<http://www.victorianweb.org/authors/carlyle/signs1.html>>, dernier accès le 08/02/2010

Chabot, Pascal, Hottois, Gilbert. *Les philosophes et la technique*. Paris : J. Vrin, 2003

Commoner, Barry. *The Closing Circle. Nature, Man & Technology*. New York: Alfred A. Knopf, 1980 [1971]

Dinerstein, Joel. “Technology and Its Discontents: On the Verge of the Posthuman”, in *American Quarterly*, 58-3, September 2006, 569-595

Duhamel, Georges. *Scènes de la vie future*. Paris : Mercure de France, 1962 [1930]

Ellul, Jacques. *La technique, ou l'enjeu du siècle*. Paris : Economica, 2<sup>e</sup> ed. rév., 2008 [1990, 1954]

\_\_\_\_\_. *Le bluff technologique*. Paris : Hachette, 2004 [1988]

Ferenczi, Thomas. *Critique du bio-pouvoir*. Bruxelles : Editions complexe, 2001

Freud, Sigmund. *Civilization and Its Discontents*. Londres: Penguin, 2002 [1930]

Frost, Laura. "Huxley's Feelies: The Cinema of Sensation in 'Brave New World', in *Twentieth Century Literature*, 52:4, Winter 2006, 443-473

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

\_\_\_\_\_. "Transhumanism", in *Foreign Policy*, 01/09/2004

Glendinning, Chellis. *When Technology Wounds. The Human Consequences of Progress*. New York : William Morrow and Company, 1990

Goffi, Jean-Yves . « Gilbert Hottois, penseur de la technique », in *Laval théologique et philosophique*, 44-3, 1988, 327-337.

\_\_\_\_\_. (ed.). *Regards sur les technosciences*. Paris : J. Vrin, 2006

Gras, Alain. « La socio-anthropologie, une critique radicale de l'évolutionnisme », in *Socio-anthropologie*, N°14, 2004, <http://socio-anthropologie.revues.org/index373.html>, dernier accès le 18/02/2010

Habermas, Jürgen. *La technique et la science comme « idéologie »*. Paris : Gallimard, 2008 (1973) [1968]

\_\_\_\_\_. *L'avenir de la nature humaine. Vers un eugénisme libéral ?* Paris : Gallimard, 2002 [2001]

Heidegger, Martin. « La question de la technique » et « science et méditation », in *Essais et conférences*. Paris : Gallimard, 2008 [1954], 9-48 et 49-79

Hobsbawm, Eric. "The Machine Breakers", in *Past and Present*, 1, February 1952, 57-70

Huzar, Eugène. *La fin du monde par la science*. Alfortville : Editions ère, 2008 [1855]

Ihde, Don. *Philosophy of Technology. An Introduction*. New York: Paragan House, 1993

Jarrige, François. *Face au monstre mécanique. Une histoire des résistances à la technique*. Paris : Editions imho, 2009

Jones, Steven E. *Against Technology. From the Luddites to Neo-Luddism*. New York: Routledge, 2006

Joy, Bill. "Why the Future Doesn't Need Us", in *Wired*, 8.04, April 2000

Kass, Leon R. *Life, Liberty, and the Defense of Dignity. The Challenge for Bioethics*. San Francisco: Encounter Books, 2002

Latour, Bruno. *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*. Paris : La Découverte, 1997 [1991]

- Lecourt, Dominique (entretien). « La brebis Dolly, c'est le Hiroshima de la biologie ! », in *Le Point*, N°1609, 18/01/2007
- Loftis, J. Robert. "Germ-Line Enhancement of Humans and Nonhumans", in *Kennedy Institute of Ethics Journal*, 15-1, 2005, 57-76
- McKibben, Bill. *Enough. Staying Human in an Engineered Age*. New York: Henry Holt & Co., 2003
- McLuhan Marshall, Fiore Quentin. *War and Peace in the Global Village*. Corte Madera, CA: Gingko Press, 2001 [1968]
- McOmber, James B. "Technological Autonomy and Three Definitions of Technology", in *Journal of Communication*, 49:3, 1999, 137-153
- Meckier, Jerome. "Prepping for Brave New World: Aldous Huxley's Essays of the 1920s" (review), in *Utopian Studies*, 12:2 (2001), 234-245
- Mumford, Lewis. *The Myth of the Machine. The Pentagon of Power*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1970
- Murphie, Andrew, Potts, John. *Culture and Technology*. New York: Palgrave MacMillan, 2003
- Noble, David F. *Progress Without People. New Technology, Unemployment, and the Message of Resistance*. Toronto: Between the Lines, 1995
- \_\_\_\_\_. *The Religion of Technology. The Divinity of Man and the Spirit of Invention*. Londres: Penguin Books, 1999 [1997]
- Pièces et mains d'œuvres. *Terreur et possession. Enquête sur la police des populations à l'ère technologique*. Montreuil : L'Echappée, 2008
- \_\_\_\_\_. *Aujourd'hui le nanomonde. Nanotechnologies, un projet de société totalitaire*. Montreuil : L'Echappée, 2008
- Rifkin Jeremy, Howard Ted. *Who Should Play God? The Artificial Creation of Life and What It Means for the Future of the Human Race*. New York: Dell Publishing, 1977
- \_\_\_\_\_. *The Biotech Century. Harnessing the Gene and Remaking the World*. New York: Tarcher/Penguin, 1999 [1998]
- Robert, Odile. *Clonage et OGM. Quels risques, quels espoirs?* Paris : Larousse, 2008 [2005]
- Romanyshyn, Robert D. *Technology as Symptom and Dream*. Londres: Routledge, 1989
- Rousseau, Jean-Jacques. *Discours sur les sciences et les arts*. Paris : Gallimard, 1964 [1750]
- Roussel, Frédéric. « Rage against the machines », in *Libération*, 21/06/2007

Russell, Bertrand. *Icarus: Or, the Future of Science*. New York: E. P. Dutton & Company, 1924

\_\_\_\_\_. *New Hopes for a Changing World*. Londres: George Allen & Unwin, 1960 [1951]

Rutsky, R. L. "Technological Fetishism and the Techno-Cultural Unconscious", in *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999, 129-165.

Sale, Kirkpatrick. *Rebels against the Future. The Luddites and their War on the Industrial Revolution: Lessons for the Computer Age*. New York: Addison-Wesley, 1995

Schwartz, Robert. *Wordsworth's Arguments against the Kendal and Windemere Railway*, <<http://www.mtholyoke.edu/courses/rschwartz/rail/workingcopiesmmla/railfinals/wordsworth.html>>, dernier accès le 06/08/2010

Smith, Merritt Roe, Marx, Leo (eds.). *Does Technology Drive History: The Dilemma of Technological Determinism*. Cambridge: The Massachusetts Institute of technology, 1994

Stengers, Isabelle. *Sciences et pouvoirs. La démocratie face à la technoscience*. Paris : La Découverte, 2002 [1997]

Turgot, Anne-Robert Jacques. « Tableau philosophique des progrès successifs de l'esprit humain », in *Ecrits économiques*. Paris : Calmann-Lévy, 1970 [1750]

White, Lynn. *Machina Ex Deo: Essays in the Dynamism of Western Culture*. Cambridge: MIT, 1968

\_\_\_\_\_. "The Historical Roots of Our Ecological Crisis", in *Science*, 10/03/1967, vol. 155, N°3767, 1203-1207

Wilson, Edward O. "The Bottleneck", in *Scientific American*, February 2002

Winner, Langdon. "Technology Today: Utopia or Dystopia?", in *Social Research*, 64-3, Fall 1997, 989-1017

## **7. Cyborgs, hybridation & posthumanisme**

Andrieu, Bernard. « Contre la désincarnation technique : un corps hybridé ? », in *Actuel Marx*, N° 41, 2007, 28-39

\_\_\_\_\_. « Mon corps est remarquable ! Du body art à la chirurgie esthétique », in *Informations sociales*, 145, 2008, 82-89

\_\_\_\_\_. « La perfectibilité hybride, vers une autosanté inhumaine ou citoyenne ? », in *Champ psychosomatique*, 55, 2009, 111-121

\_\_\_\_\_. « Se 'transcorpore'. Vers une autotransformation de l'humain ? », in *La pensée de midi*, 30, 2010, 34-41

Badmington, Neil. *Posthumanism*. New York: Palgrave, 2000

\_\_\_\_\_. "Theorizing Posthumanism", in *Cultural Critique*, 53, Winter 2003, 10-27

\_\_\_\_\_. *Alien Chic. Posthumanism and the Other Within*. Londres: Routledge, 2004

Campbell, Blair. "La Mettrie: The Robot and the Automaton", in *Journal of the History of Ideas*, 31-4, Oct.-Dec. 1970, 555-572

Christie, John R. R. "A Tragedy for Cyborgs", in *Configurations*, 1.1, 1993, 171-196.

Clynes, Manfred E., Kline, Nathan S. "Cyborgs and Space", in *Astronautics*, September 1960, 29-33

Dixon, Steve. "Metal Performance: Humanizing Robots, Returning to Nature, and Camping About", in *TDR: The Drama Review*, 48-4, Winter 2004, 15-46

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

Graham, Elaine L. *Representations of the Post/Human. Monsters, Aliens, and Others in Popular Culture*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2002

Gray, Chris Hables (ed.). *The Cyborg Handbook*. New York: Routledge, 1995

\_\_\_\_\_. *Cyborg Citizen. Politics in the Posthuman Age*. New York : Routledge, 2002

Grugier, Maxence. « L'utopie cyborg. Réinvention de l'humain dans un futur sur-technologique », in *Quasimodo*, N° 7 (*Modifications corporelles*), printemps 2003, 223-238

Guïoux, Axel, Lasserre, Evelyne, Goffette, Jérôme. « Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle bio-mécanique : note de recherche », in *Anthropologie et Sociétés*, 28-3, 2004, 187-204

Gunderson, Keith. "Robots, Consciousness, and Programmed Behaviour", in *The British Journal for the Philosophy of Science*, 19-2, August 1968, 109 -122

Haraway, Donna J. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", in *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. Londres: Free Association Books, 1991 [1984], 149-181

\_\_\_\_\_. *The Companion Species Manifesto*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003

Hassan, Ihab. "Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?", in *The Georgia Review*, 31-1, Spring 1977, 830-850

Hayles, Katherine N. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999

\_\_\_\_\_. "Refiguring the Posthuman", in *Comparative Literature Studies*, 41-3, 2004, 311-316

La Mettrie, Julien Offroy de. *L'Homme-Machine*. Paris: Denoël (1981) [1743]

Lecourt, Dominique. *Humain, posthumain*. Paris : Presses Universitaires de France, 2003

Mendelsohn, Sophie. « Cyborg : l'avenir d'une utopie », in *Essaim*, N°8, 2001/2, 103-114

Nelkin, Dorothy, Lindee, Susan M. *The DNA Mystique. The Gene as a Cultural Icon*. New York: W. H. Freeman and Company, 1999 [1995]

Nishime, LeiLani. "The Mulatto Cyborg: Imagining a Multiracial Future", in *Cinema Journal*, 44-2, Winter 2005, 34-49

Picq, Pascal. « L'humain à l'aube de l'humanité », in *Qu'est-ce que l'humain ?*, Paris : Editions Le Pommier, 2003, 31-67

Robin, Régine. « Du corps cyborg au stade de l'écran », in *Communications*, 70-1, 2000, 183-207

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

Serres, Michel. « Le temps humain : de l'évolution créatrice au créateur d'évolution », in *Qu'est-ce que l'humain ?*, Paris : Editions Le Pommier, 2003, 69-105

Wiener, Norbert. *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. LaVergne, TN: Kessinger Publishing, 2009 [1948]

Wolfe, Cary. *What Is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010

## **8. Représentations culturelles de l'être artificiel**

Amartin-Serin, Annie. *La Création défiée. L'homme fabriqué dans la littérature*. Paris : Presses Universitaires de France, 1996

Breton, Philippe. *A l'image de l'homme. Du Golem aux créatures virtuelles*. Paris : Seuil, 1995

Butler, Samuel. *Darwin Among the Machines*, 1863, <<http://www.nzetc.org/tm/scholarly/tei-ButFir-t1-g1-t1-g1-t4-body.html>>, dernier accès le 04/05/2011

Cohen, John. *Human Robots in Myth and Science*. Londres: George Allen & Unwin, 1966

Heudin, Jean-Claude. *Les créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*. Paris : Odile Jacob, 2008

Krasnoff, Barbara. *Robots: From Reel to Real*. New York: Arco Publishing, 1982



Pracontal, Michel de. *L'homme artificiel. Golems, robots, clones, cyborgs*. Paris: Editions Denoël, 2002

Wood, Gaby. *Living Dolls. A Magical History of the Quest for Mechanical Life*. Londres: Faber and Faber, 2002

## 9. Postmodernisme

Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulations*. Paris : Galilée, 2008 [1981]

Debord, Guy. *La société du spectacle*. Paris : Gallimard, 1992 [1967]

Hassan, Ihab. *From Postmodernism to Postmodernity: the Local/Global Context*, <[http://www.ihabhassan.com/postmodernism\\_to\\_postmodernity.htm](http://www.ihabhassan.com/postmodernism_to_postmodernity.htm)>, dernier accès le 05/04/2011

Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press, 1991

Liotard, Jean-François. *La condition postmoderne*. Paris : Les Editions de Minuit, 1979

## 10. Transhumanisme, extropisme, technologisme moderne

### a). Histoire, description & analyse

Alexander, Brian. *Rapture. How Biotech Became the New Religion*. New York: Basic Books, 2003

Barbrook, Richard, Cameron, Andy. *The Californian Ideology*, <[http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo\\_I.html](http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo_I.html)>, August 1995, dernier accès le 01/09/2011

Besnier, Jean-Michel. *Demain les posthumains*. Paris : Hachette, 2009

Billotte, Pierre-José. *Nous deviendrons immortels. Super-héros, scientologues, transhumanistes, etc.* Paris : Editions Publibook, 2008

Bostrom, Nick. "A History of Transhumanist Thought", in *Journal of Evolution and Technology*, 14, April 2005

Browaeys, Dorothee Benoit. *Le Meilleur des nanomondes*. Paris : Buchet/Chastel, 2009.

Chifflet, Stéphanie. *Le récit de la convergence NBIC : vers une nouvelle cosmogonie ?*, thèse de doctorat, Université Stendhal, 2008

Davis, Erik. *TechGnosis. Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. Londres: Serpents Tail, 2<sup>nd</sup> ed., 2004 [1998]

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

\_\_\_\_\_. *Building a Progressive, Pragmatic Future. An E-Mail Interview with Mark Dery.*  
By Geert Lovink. <<http://www.thing.desk.nl/bilwet/TXT/dery.txt>>, dernier accès le  
21/11/2009

Dooling, Richard. *Rapture for the Geeks. When AI outsmarts IQ.* New York: Harmony Books,  
2008

Garreau, Joel. *Radical Evolution: The Promise and Peril of Enhancing Our Minds, Our  
Bodies – and What It Means to Be Human.* New York: Broadway Books, 2006 [2005]

Geraci, Robert M. “Apocalyptic AI: Religion and the Promise of Artificial Intelligence”, in  
*Journal of the American Academy of Religion*, March 2008, 76:1, 138–166

Hansell, Gregory R., Grassie, William. *H+/-: Transhumanism and Its Critics.* Philadelphia:  
Metanexus Institute, 2011

Hughes, James J. “Back to the future. Contemporary biopolitics in 1920s’ British futurism”,  
in *EMBO Reports*, volume 9, 2008, 59-63

Lafontaine, Cécile. « La condition postmortelle. Du déni de la mort à la quête d’une vie sans  
fin », in *Etudes*, tome 409, 2008/9, 327-335

Miah, Andy. “A Critical History”, in *Medical Enhancement and Posthumanity*, Gordijin, Bert,  
Chadwick, Ruth (eds.), New York: Springer Science, 71-94

Milburn, Colin. “Nanotechnology in the Age of Posthuman Engineering: Science Fiction as  
Science”, in *Configurations*, 10, 2002, 261–295

More, Max. “The Overhuman in the Transhuman”, in *Journal of Evolution and Technology*,  
21:1, January 2010, 1-4

Palmer, Susan J. *Aliens Adored: Rael's UFO Religion.* New Brunswick, NJ: Rutgers  
University Press, 2004

Regis, Ed. *Great Mambo Chicken and the Transhuman Condition. Science Slightly over the  
Edge.* Londres: Penguin, 1992 [1990]

\_\_\_\_\_. “Meet the Extropians”, in *Wired*, 2.10, October 1994

\_\_\_\_\_. “The Doomslayer”, in *Wired*, 5.02, February 1997

Robitaille, Antoine. *Le Nouvel Homme nouveau. Voyage dans les utopies de la posthumanité.*  
Montréal : Editions du Boréal, 2007

Scott, Linda. “‘For the Rest of Us’: A Reader-Oriented Interpretation of Apple's ‘1984’  
Commercial””, in *The Journal of Popular Culture*, 25:1, 1991, 67-81.

Sfez, Lucien. *Le rêve biotechnologique.* Paris : Presses Universitaires de France, 2001

Stembler, Iliia. "Life extension – a conservative enterprise? Some fin-de-siècle and early twentieth-century precursors of transhumanism", in *Journal of Evolution and Technology*, 21:1, March 2010, 13-26

Sussan, Rémi. *Les utopies posthumaines. Contre-culture, cyberculture, culture du chaos*. Sophia-Antipolis : Omniscience, 2005

Turner, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago: University of Chicago Press, 2008

White, Keith. *The Killer App. Wired Magazine, Voice of the Corporate Revolution*. 1995. <[http://www.zooid.org/~vid/txt/decon\\_wired.html](http://www.zooid.org/~vid/txt/decon_wired.html)>, dernier accès le 21/11/2010

## **b). Textes transhumanistes, extropiens & technologistes**

Bailey, Ronald. "Transhumanism: the Most Dangerous Idea?", in *Reason Magazine*, 25/08/2004

\_\_\_\_\_. *Liberation Biology. The Scientific and Moral Case for the Biotech Revolution*. Amherst, NY: Prometheus Books, 2005

\_\_\_\_\_. "The Right to Human Enhancement", in *Reason Magazine*, 02/06/2006

Benford Gregory, Malartre Elisabeth. *Beyond Human. Living With Robots and Cyborgs*. New York, Forge Books, 2007

Bernal, J. D. *The World, the Flesh, and the Devil. An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*. Londres: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1929

Bostrom, Nick. "Human Genetic Enhancements: A Transhumanist Perspective", in *Journal of Value Inquiry*, 37-4, 493-506

\_\_\_\_\_. "Letter from Utopia", in *Studies in Ethics, Law, and Technology*, 2:1, 2008, 1-7

Broderick, Damien. *The Spike: How Our Lives Are Being Transformed by Rapidly Advancing Technologies*. New York: Tom Doherty Associates, 2001

Drexler, Eric K. *Engines of Creation. The Coming Era of Nanotechnology*. New York: Doubleday, 1987 [1986]

\_\_\_\_\_, Peterson Chris, Pergamit, Gayle. *Unbounding the Future. The Nanotechnology Revolution*. New York: William Morrow and Company, 1991

Dvorsky, Nick. *The Ethics of Animal Enhancement*, <<http://ieet.org/index.php/IEET/more/dvorsky20110729>>, dernier accès le 31/07/2011

Esfiandary, F.M. *Optimism One. The Emerging Radicalism*. New York: W. W. Norton & Co., 1970

\_\_\_\_\_ (sous l'alias F.M. 2030). *Are You a Transhuman? Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth In a Rapidly Changing World*. New York: Warner Books, 1989

Ettinger, R.C.W. *Man into Superman*. New York: Avon Books, 1974 [1972]

Finot, Jean. *La Philosophie de la longévité*. Paris : Felix Alcan, 11<sup>e</sup> édition, 1906 [1900]

Good, Irving John. "Speculations Concerning the First Ultraintelligent Machine", in *Advances in Computers*, vol. 6, 1965

Grey Aubrey De., Rae Michael, *Ending Aging. The Rejuvenation Breakthroughs That Could Reverse Human Aging in Our Lifetime*. New York: St. Martin's Press, 2007

Halacy Jr., D. S. *Cyborg – Evolution of the Superman*. New York: Harper & Row Publishers, 1965

Haldane, J. B. S. *Daedalus, or, Science in the Future*. 1923, <<http://cscs.umich.edu/~crshalizi/Daedalus.html>>, dernier accès le 08/02/2011

\_\_\_\_\_. *Biological Possibilities for the Human Species in the Next Ten Thousand Years*. 1963, <<http://www.transhumanism.org/resources/Haldanebioposs.htm>>, dernier accès le 08/02/2011

Hughes, James. *Citizen Cyborg. Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigned Human of the Future*. Cambridge, MA: Westview Press, 2004

Huxley, Julian. *Religion Without Revelation*. Londres: Watts & Co., 1945 (1941) [1927]

\_\_\_\_\_. "Transhumanism", in *New Bottles for New Wine*, Londres: Chatto & Windus, 13-17, 1957

Kurzweil, Ray. *The Age of Spiritual Machines. When Computers Exceed Human Intelligence*. Londres: Penguin Books, 1999

\_\_\_\_\_. *The Singularity is Near. When Humans Transcend Biology*. Londres: Penguin, 2005

Miller Bruce R., Wolf Milton T (eds.). *Thinking Robots, an Aware Internet, and Cyberpunk Librarians*. Chicago : Library and Information Technology Association, 1992

Minsky, Marvin. *The Society of Mind*. Londres: Picador, 1988 [1986]

\_\_\_\_\_. *Will Robots Inherit The Earth?*, <<http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/sciam.inherit.html>>, dernier accès le 14/02/2011, originellement publié dans *Scientific American*, October 1994

Moravec, Hans. *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1988

More, Max. *Transhumanism. Towards a Futurist Philosophy*, 1996 [1990], <<http://www.maxmore.com/transhum.htm>>, dernier accès le 05/02/2011

\_\_\_\_\_. *Principles of Extropy*, <<http://www.extropy.org/principles.htm>>, version 3.11, 2003, dernier accès le 05/03/2011

Roco, Mihail C, Bainbridge, William Sims. *Converging Technologies for Improving Human Performance. Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science*. Arlington, VA: National Science Foundation/Department of Commerce, 2002

Rorvik, David. *As Man Becomes Machine. The Evolution of the Cyborg*. Londres: Abacus, 1975 [1973]

\_\_\_\_\_. *In His Image. The Cloning of a Man*. New York: J. B. Lippincott, 1978

Schwartz, Peter, Leyden, Peter. "The Long Boom: A History of the Future, 1980 – 2020", in *Wired*, 5.07, 1997

\_\_\_\_\_, Hyatt, Joel. *The Long Boom: A Vision for the Coming Age of Prosperity*. Jackson: Perseus Group, 2000 [1999]

Sethe, Sebastian (ed.). *The Scientific Conquest of Death*, Buenos Aires: LibrosEnRed, 2004

Silver, Lee M. *Remaking Eden. How Genetic Engineering and Cloning Will Transform the American Family*. New York: Perennial, 2002 [1997]

\_\_\_\_\_. *Challenging Nature. The Clash of Science and Spirituality at the New Frontiers of Life*. New York: HarperCollins, 2006

Simon, Julian L. "The State of Humanity: Steadily Improving", in *Cato Policy Report*, September/October 1995

Sterling, Bruce. *Tomorrow Now. Envisioning the Next Fifty Years*. New York: Random House, 2002

Tierney, John. « Betting on the Planet », in *The New York Times*, 02/12/1990

Tipler, Frank J. "There Are no Limits to the Open Society", in *Critical Rationalist*, 3:2 (September 23, 1998)

Vinge, Vernon. "The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era", <<http://www-rohan.sdsu.edu/faculty/vinge/misc/singularity.html>>, 1993, dernier accès le 02/04/2010

Warwick, Kevin. *I, Cyborg*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press, 2004 [2002]

### **c). Documentaires**

*Technocalypso*, 2006, Frank Theys

*Transcendent Man*, 2009, Robert Barry Ptolemy

*The Singularity is Near*, 2010, Anthony Waller, Toshi Hoo, Raymond Kurzweil

## **11. Cinéma**

### **a). Théories, histoires du cinéma, ouvrages didactiques**

Altman, Rick. *Film/Genre*. Londres: British Film Institute, 2009 [1999]

Arnheim, Rudolf. *Film as Art*. Berkeley: University of California Press, 1957

Aumont, Jacques, Bergala, Alain, Marie, Michel, Vernet, Marc. *Esthétique du film*. Paris : Armand Colin, 3<sup>e</sup> ed., 2006 (1994) [1983]

Bazin, André. *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris : Editions du Cerf, 19<sup>e</sup> ed., 2010 [1958-1962]

Gunning, Tom. "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde", in *Film and Theory: An Anthology*, Stam, Robert, Miller, Toby (eds.), Hoboken, NJ: Blackwell Publishing, 2000, 229-235 [1986]

Jost, François. *L'oeil-caméra : entre film et roman*. Lyon : Presses Universitaires de Lyon, 1987

Journot, Marie-Thérèse. *Le vocabulaire du cinéma*. Paris : Armand Colin, 2<sup>e</sup> ed., 2010 [2004]

Martin, Marcel. *Le langage cinématographique*. Paris : Editions du Cerf, 5<sup>e</sup> éd., 2001 [1985, 1955]

Metz, Christian. *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Paris : Christian Bourgois, 2002 (1984) [1977]

Moine, Raphaëlle. *Les genres au cinéma*. Paris: Armand Colin, 2e ed., 2008 [2002]

Sadoul, Georges. *Histoire générale du cinéma II. Les pionniers du cinéma (de Méliès à Pathé), 1897-1909*. Paris : Denoël, 1947

Utterson, Andrew. *Technology and Culture, the Film Reader*. Londres: Routledge, 2005

### **b). Cinéma hollywoodien**

Biskind, Peter. *Easy Riders, Raging Bulls. How the Sex 'N' Drugs 'N' Rock 'N' Roll Generation Saved Hollywood*. Londres: Bloomsbury, 1999 [1998]

\_\_\_\_\_. *Seeing is Believing. Or How Hollywood Taught us to Stop Worrying and Love the 50s*. New York: Bloomsbury, 2001 [1983]

Bourget, Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. Paris : Armand Colin, 2005

Jeffords, Susan. "The Big Switch: Hollywood Masculinity in the Nineties", in *Film Theory Goes to the Movies*, Collins Jim, Radner Hilary, Preacher Collins Ava (eds.), New York: Routledge, 1993, 182-195

\_\_\_\_\_. *Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1994

Krämer, Peter. *The New Hollywood. From Bonnie and Clyde to Star Wars*. Londres: Wallflower, 2005

Neale, Steven. *Genre and Hollywood*. Londres: Routledge, 2009 [2000]

Schatz, Thomas. "The New Hollywood", in *Film Theory Goes to the Movies*, Collins Jim, Radner Hilary, Preacher Collins Ava (eds.), New York: Routledge, 1993, 8-36

Sklar, Robert. *Movie-Made America. A Cultural History of American Movies*. New York: Vintage Books, Revised and updated ed., 1994 [1975]

Tasker, Yvonne. *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema*. Londres: Routledge, 2000 [1993]

Wollen, Peter. « Le cinéma, l'américanisme et le robot », in *Communications*, 48:1, 1988, 7-37

Wood, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*. New York: Columbia University Press, expd. and revisd. ed., 2003 [1986]

### **c). Cinéma de science-fiction**

Abbott, Joe. "The 'Monster' Reconsidered: Blade Runner's Replicant as Romantic Hero", in *Extrapolation*, 34:4, 1993

Abbott, Stacey. "Final Frontiers: Computer Generated Imagery and the Science Fiction Film", in *Science Fiction Studies*, 33, 2006, 89-108

Anderson, Craig W. *Science Fiction Films of the Seventies*. Jefferson, NC: McFarland, 1985

Anonyme. "From Gollum to 'Avatar'", in *The Economist*, 395-8686, 06/12/2010

Barringer, Robert. "Blade Runner. Skinjobs, Humans and Racial Coding", in *Jump Cut*, 41, May 1997, 13-15

Bartlett, Laura, Byers, Thomas B. "Back to the Future: The Humanist *Matrix*", in *Cultural Critique*, 53, 2003, 28-46

Baudrillard, Jean, Lancelin, Aude (interview). « Baudrillard décode 'Matrix' », in *Le Nouvel Observateur*, N°2015, 19/06/2003

Baxter, John. *Science Fiction in the Cinema*. New York: A.S. Barnes & Co., 1974 [1970]

Beard, John. "Science Fiction Films of the Eighties: Fin de Siècle Before its Time", in *Journal of Popular Culture*, 32-1, Summer 1998, 1-13

Benson, Michael. *Vintage Science Fiction Films, 1896-1949*. Jefferson, NC: McFarland, 2000 [1985]

Best, Steven. "Robocop. In the Detritus of Hi-Technology", in *Jump Cut*, 34, March, 1989, 19-26

\_\_\_\_\_. *High Noon at Jurassic Park: Technofantasies Confront Complexity*, <<http://www.drstevebest.org/Essays/HighNoonatJurassic.htm>>, dernier accès le 03/09/2011

Blair, Ian. "CG Features Have Hybrid Fever", in *Variety*, 12/11/2009

Boissou, Julien. « En Inde, la tribu des Dongria Kondh vit le scénario du film 'Avatar' », in *Le Monde*, 11/02/2010

Booker, M. Keith. *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*, Westport, CT: Praeger Publishers, 2006

Boylan, Jay H. "Hal in '2001 A space Odyssey': The Lover Sings His Song", in *Journal of Popular Culture*, 18-4, Spring 1985

Brooks, David. "The Messiah Complex", in *The New York Times*, 07/01/2010

Brosnan, John. *Future Tense. The Cinema of Science Fiction*. Londres: Macdonald and Jane's, 1978

Bukatman, Scott. *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20<sup>th</sup> Century*. Durham: Duke University Press, 2003

\_\_\_\_\_. *Blade Runner*. Londres: British Film Institute Publishing, 2008 [1997]

Capobianco, Jim, Woo, Alexander. *Wall-e* (interview), <<http://www.artofthetitle.com/2009/06/22/wall-e/>>, 22/06/2009, dernier accès le 29/08/2011

Chion, Michel. *Les Films de science-fiction*. Paris: Les Editions de l'étoile/Cahiers du cinéma, 2009 [2008]

Clover, Joshua. *The Matrix*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009 [2004]

Cohen, David S. "'Avatar' Unleashes a New Kind of Creative", *Variety*, 27/12/2009

Constable, Catherine. *Adapting Philosophy. Jean Baudrillard and the Matrix Trilogy*. Manchester: Manchester University Press, 2009

Cornea, Christine. *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2007



- Courcoux, Charles-Antoine. « De la nécrose technologique au gouffre métallurgique. Darth Vader ou le choc de la conscience post-industrialisée », in *Décadrages*, 8-9, automne 2006
- Dargis, Manohla. “A New Eden, Both Cosmic and Cinematic”, in *The New York Times*, 17/12/2009
- Denby, David. “Going Native”, in *The New Yorker*, 04/01/2010
- Dufour, Eric. *Le cinéma de science-fiction*. Paris : Armand Colin, 2011
- Faden, Eric S. “The Cyberfilm: Hollywood and Computer Technology”, in *Strategies*, 14-1, 2001, 77-90
- Fitzpatrick, Lisa. *The Art of Avatar*. New York: Abrams, 2009
- Frayling, Christopher. *Mad, Bad and Dangerous? The Scientist and the Cinema*. Londres: Reaktion Books, 2005
- Freedman, Carl. “Kubrick's ‘2001’ and the Possibility of a Science-Fiction Cinema”, in *Science Fiction Studies*, 25-2, July 1998, 300-318,
- Gallardo C., Ximena, Jason Smith, C. *Alien Woman. The Making of Lt. Ellen Ripley*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2004
- Gerblinger, Christine. “‘Fiery the Angels Fell’: America, Regeneration, and Ridley Scott’s Blade Runner”, in *Australasian Journal of American Studies*, 21-1, July 2002, 19-30
- Gillis, Stacy (ed.). *The Matrix Trilogy. Cyberpunk Reloaded*. Londres: Wallflower Press, 2005
- Glass, Fred. “The ‘New Bad Future’. Robocop and 1980s’ Sci-Fi Films”, in *Science as Culture*, 1:5, 6-49
- Goldman, Steven L. “Images of Technology in Popular Films: Discussion and Filmography”, in *Science, Technology, & Human Values*, 14-3, Summer, 1989, 275-301
- Gressard, Gilles. *Le film de science-fiction*. Paris : J’ai lu, 1988
- Grover, Ronald, Lowry, Tom, White, Michael. “King of the World (Again)”, in *Business Week*, N°4165, 01/02/2010
- Haber, Karen (ed.). *Exploring the Matrix*. New York: St. Martin’s Press, 2004 [2003]
- Hamilton, Sheryl N. “Traces of the Future: Biotechnology, Science Fiction, and the Media”, in *Science Fiction Studies*, 30-2, July 2003, 267-282
- Hogan, Jon. “The Comic Book as Symbolic Environment: The Case of Iron Man”, in *et Cetera*, April 2009, 66-2, 199-214

Holland, Samantha. "Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema", in *Body & Society*, 1:3-4, 1995, 157-174

Itzkoff, Dave. "You Saw What in 'Avatar'? Pass Those Glasses!", *The New York Times*, 20/01/2010

Kaveney, Roz. "A Franchise Case Study: Alien Resurrection", in *From Alien to the Matrix*, Kaveney, Londres: I.B. Tauris, 2005, 189-204

Kellner, Douglas, Leibowitz, Flo, Ryan, Michael. "Blade Runner. A Diagnostic Critique", in *Jump Cut*, 29, February 1984, 6-8

Kerman, Judith B. *Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Madison, WI: The University of Wisconsin Press, 2e ed., 1997 [1991]

King, Geoff, Krzywinska. *Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace*. Londres: Wallflower, 2002 [2000]

Kirby, David A. "The New Eugenics in Cinema: Genetic Determinism and Gene Therapy in "Gattaca"", in *Science Fiction Studies*, 27:2, July 2000, 193-215

\_\_\_\_\_. "The Devil in Our DNA: A Brief History of Eugenics in Science Fiction Films", in *Literature and Medicine*, 26-1, Spring 2007, 83-108

\_\_\_\_\_, Gaither, Laura A. "Genetic Coming of Age: Genomics, Enhancement, and Identity in Film", in *New Literary History*, 2005, 36, 263-282

Klawans, Stuart. "The End of Humanism. The Matrix", in *The Nation*, 268:15, 26/04/1999

Kuhn, Annette (ed.). *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres: Verso, 2003 [1990]

\_\_\_\_\_. *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Cinema*. Londres: Verso, 1999

La Chance, Michaël. *Capture totale. Matrix, mythologie de la cyberculture*. Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2006

Lamm, Spencer (ed.). *The Art of the Matrix*. New York: New Market Press, 2000

Landon, Brooks. *The Aesthetics of Ambivalence. Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)production*. Westport, CT: Greenwood Press, 1992

Locke, Brian. "White and 'Black' versus Yellow: Metaphor and *Blade Runner's* Racial Politics", in *Arizona Quarterly* 65-4, Winter 2009, 113-138

Manning, Matthew K. *Iron Man. The Ultimate Guide to the Armored Super Hero*. Londres: Dorling Kindersley, 2010

- Mather Philippe. *L'éloignement cognitif : vers une sémiologie du cinéma de science-fiction*. Thèse de doctorat, Paris III, 1995
- Matheson, T. J. "Marcuse, Ellul, and the Science-Fiction Film: Negative Responses to Technology", in *Science Fiction Studies*, 19-3, November 1992
- McCarthy, Todd. "Avatar", in *Variety*, 10/12/2009
- Meehan, Paul. *Tech-Noir. The Fusion of Science Fiction and Film Noir*. Jefferson, NC: McFarland, 2008
- Mendelsohn, Daniel. "The Wizard", in *The New York Review of Books*, 25/03/2010
- Menville, Douglas, Reginald, R. *Things to Come: An Illustrated History of the Science Fiction Film*. New York: Times Books, 1977
- Minden, Michael, Bachmann, Holger. *Fritz Lang's Metropolis. Cinematic Visions of Technology and Fear*. Woodbridge, Suffolk: Camden House, 2000
- Modderno, Craig. 'Wall-E' Director Stanton Discusses His Movie Influences, 20/11/2008, <<http://www.homemediamagazine.com/product-news/%E2%80%98wall-e%E2%80%99-director-stanton-discusses-his-movie-influences-13939>>, dernier accès le 10/06/2011
- Murphy, Brian. "Monster Movies: They Came from Beneath the Fifties", in *Journal of Popular Film*, 1:1, Winter 1972, 31-44
- Ndalianis, Angela. *Paul Verhoeven and His Hollow Men*, <<http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/fr1201/anfr13a.htm>>, mis en ligne le 01/12/2001, dernier accès le 02/07/2011
- Pedroletti, Brice. « Record et problèmes pour 'Avatar' en Chine », in *Le Monde*, 23/01/2010
- Perkowitz, Sidney. *Hollywood Science. Movies, Science, & the End of the World*. New York: Columbia University Press, 2007
- Pierson, Michele. *Special Effects: Still in Search of Wonder*. New York: Columbia University Press, 2002
- Pohl, Frederik, Pohl IV, Frederik. *Science Fiction: Studies in Film*. New York: Ace Books, 1981
- Pope Marcia, McRoberts Richard. *Gattaca*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003
- Pyle, Forest. "Making Cyborgs, Making Humans: Of Terminators and Blade Runners", in *Film Theory Goes to the Movies*, Collins Jim, Radner Hilary, Preacher Collins Ava (eds.), New York: Routledge, 1993, 227-241
- Rehak, Bob. "The Migration of Forms: Bullet Time as Microgenre", in *Film Criticism*, 32-1, 2007.

- Renzi, Thomas C. *Jules Verne on Film: A Filmography of the Cinematic Adaptations of His Works, 1902 Through 1997*. Jefferson, NC: McFarland, 1998
- Rickman, Gregg (ed.). *The Science Fiction Film Reader*. New York: Proscenium Publishers, 2004
- Rushing Janice Hocker, Frenz Thomas S. *Projecting the Shadow. The Cyborg Hero in American Film*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995
- Sammon, Paul K. *Future Noir. The Making of Blade Runner*. New York: HarperPrism, 1996
- Sardar, Ziauddin, Cubitt, Sean. *Aliens R Us. The Other in Science Fiction*. Londres: Pluto Press, 2002
- Schelde, Per. *Androids, Humanoids, and Other Science Fiction Monsters. Science and Soul in Science Fiction Films*. New York: New York University Press, 1993
- Schwarzbaum, Lisa. "Alien Resurrection", in *Entertainment Weekly*, N°408, 05/12/1997
- \_\_\_\_\_. "Matrix Revolutions", in *Entertainment Weekly*, N°738, 21/11/2003
- Short, Sue. *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. New York: Palgrave Macmillan, 2005
- Slusser, George E., Rabkin, Eric S. *Shadows of the Magic Lamp. Fantasy and Science Fiction in Film*. Carbondale, Ill.: Southern Illinois University Press, 1985
- Sobchack, Vivian. *Screening Space. The American Science Fiction Film*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2e ed., 2003 [1980, 1987]
- Sontag, Susan. "The Imagination of Disaster", in *Commentary*, octobre 1965, 42-48
- Staskowski, Andréa. *Science Fiction Movies*. Minneapolis: Lerner Publications Company, 1992
- Strauven, Wanda. « Le mécanoïde et l'androïde : deux faces du mythe futuriste dans le cinéma d'avant-garde des années vingt », in *Cinémas*, printemps 2002, 12-3, 33-51
- \_\_\_\_\_. (ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006
- Telotte, J. P. "Human Artifice and the Science Fiction Film", in *Film Quarterly*, 36-3, Spring, 1983, 44-51
- \_\_\_\_\_. "The World of Tomorrow and the 'Secret Goal' of Science Fiction", in *Journal of Film and Video*, 45-1, Spring 1993, 27-39
- \_\_\_\_\_. *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press, 1995

\_\_\_\_\_. *A Distant Technology. Science Fiction Film and the Machine Age*. Hanover, NH: University Press of New England, 1999

\_\_\_\_\_ (ed.) *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001

Toumey, Christopher P. "The Moral Character of Mad Scientists: A Cultural Critique of Science", in *Science, Technology, & Human Values*, 17-4, Autumn 1992, 411-437

Tudor, Andrew. *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford: Basil Blackwell, 1989

Vieth, Errol. *Screening Science. Contexts, Texts, and Science in Fifties Science Fiction Film*. Lanham, MD: The Scarecrow Press, 2001

Wertheim, Christine. "Star Trek: First Contact: The Hybrid, the Whore, and the Machine", in *Aliens R Us. The Other in Science Fiction Cinema*, Sardar, Ziauddin, Cubitt, Sean (eds.), Londres: Pluto Press, 2002, 74-93

Wood, Aylish. *Technoscience in Contemporary Film. Beyond Science Fiction*. Manchester: Manchester University Press, 2002

Žižek, Slavoj. "Return of the Natives: Beneath the Idealism and Political Correctness of Avatar, in the Spotlight at the Oscars on Sunday, Lie Brutal Racist Undertones », in *New Statesman*, 139-4991, 08/03/2010

#### **d). Scripts**

Bernt, Eric. *Virtuosity*. 4<sup>e</sup> révision, 24/08/1994, 124 pages

Brancato, John, Ferris, Michael. *Terminator 4: Salvation*. Version révisée, 12/10/2005, 114 pages

\_\_\_\_\_. *The Surrogates*. 16/10/2007, 117 pages

Cameron, James. *Avatar Scriptment*. Non daté (1996 ?), 112 pages

\_\_\_\_\_. *Avatar*. 151 pages, 2007

Fancher, Hampton. *Blade Runner*. 24/07/1980, 110 pages

\_\_\_\_\_, Peoples, David. *Blade Runner*. 23/02/1981, 103 pages

\_\_\_\_\_. *Blade Runner*. 15/05/1981, 122 pages

Gibson, William. *Johnny Mnemonic. The Screenplay and the Story*. New York: Ace Books, 1995

Koepp, David. *Jurassic Park*. Basé sur l'adaptation par Michael Crichton et Malia Scotch Marmo. 11/12/1992, 143 pages

Niccol, Andrew M. *Gattaca* (script sans titre originel). Non daté, 93 pages

Pillar, Michael, Berman, Rick. *Star Trek: Insurrection*. 12/03/1998, version révisée finale, 110 pages (ma pagination)

Schamus, James, Turman, John, France, Michael, d'après une histoire de James Schamus. *Hulk, the Illustrated Screenplay*. Londres: Faber and Faber, 2003

Tredwell-Owen, Caspian. *The Island*. 13/01/2004, 138 pages

Vintar, Jeff, Goldsman, Akiva, Seitz, Hillary. *I, Robot*. Non daté, 110 pages

Whedon, Joss. *Alien Resurrection Scriptbook*. Londres: Titan Books, 1997

## 12. Fictions

Asimov, Isaac. *I, Robot*. Ebook, 1950

Astor, John Jacob. *A Journey in Other Worlds. A Romance of the Future*. Project Gutenberg, ebook N°1607, 1999 [1894]

Bacon, Francis. « The New Atlantis », *Three Early Modern Utopias*, Oxford: Oxford University Press, 1999 [1624], 149-186

Ballard, J. G. *Crash*. Londres: Vintage, 1995 [1973]

Bear, Greg. *Blood Music*. Londres: Orion, 2002 [1985]

Bellamy, Edward. *Looking Backward* (titre original : *Looking Backward, 2000-1887*). New York: Dover Publications, 1996 [1888]

Bergerac, Cyrano de. *Voyage dans la lune* (titre original : *L'Autre monde, ou les Etats et empires de la Lune*). Paris : Garnier Flammarion, 1970 [1657]

\_\_\_\_\_. *Les Etats et Empires du soleil*. Paris : Flammarion, 2003 [1662]

Bethke, Bruce. "Cyberpunk", in *Amazing Science Fiction Stories*, 57:4, November 1983

Blake, William. *Blake's Selected Poems*. Mineola, NY: Dover, 1995

Broderick, Damien. *The Judas Mandala*. Blacksburg, VA: Fantastic Books, 2009 [1982]

\_\_\_\_\_. *Transcension*. New York: Tor Books, 2002

Butler, Samuel. *Erewhon*. Mineola, NY: Dover Publications, 2002 [1872]

Callenbach, Ernest. *Ecotopia*. New York: Bantam, 1982 [1975]

Čapek, Karel. *R.U.R. and The Insect Play*. Oxford: Oxford University Press, 1923

Clarke, Arthur C. *The City and The Stars*. Londres: Gollancz, 2001 [1956]

Crichton, Michael. *Jurassic Park*. New York: Ballantine Books, 1991 [1990]

\_\_\_\_\_. *Prey*. New York: Avon Books, 2003 [2002]

Dick, Philip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Londres: Orion Books, 1999 [1968]

Donnelly, Ignatius. *Caesar's Column. A Story of the Twentieth Century*. Project Gutenberg, ebook N° 5155, 2004 [1890]

Ellis, Edward S. *The Huge Hunter; Or, The Steam Man of the Prairies*, Gloucester: Dodo Press, 2007 [1876, 1868]

Forster, E.M. *The Machine Stops*. 1909, <[http://manybooks.net/titles/forstereother07machine\\_stops.html](http://manybooks.net/titles/forstereother07machine_stops.html)>, dernier accès le 31/08/2009

\_\_\_\_\_. "The Other Side of the Hedge", in *The Celestial Omnibus and Other Stories*, 1911, <[http://manybooks.net/titles/forstereother09celestial\\_omnibus.html](http://manybooks.net/titles/forstereother09celestial_omnibus.html)>, dernier accès le 31/08/2009

Fontenelle, Bernard Le Bovier. *Entretiens sur la pluralité des mondes*. La Tour d'Aigues : Editions de l'aube, 2005 [1686]

Gernsback, Hugo. *Ralph 124C 41+*. Rockville, MD: Wildside Press, 2010 [1925, 1911]

Gibson, William. *Burning Chrome*. New York: Ace Books, 1987 (1986) [1982]

\_\_\_\_\_. *Neuromancer*. Londres: HarperCollins, 1995 [1984]

Goonan, Kathleen Ann. *Queen City Jazz*. New York: Tom Doherty Associates, 1994

Harben, William N. *The Land of the Changing Sun*. Project Gutenberg, ebook N° 3046, 2009 [1894]

Heinlein, Robert. *Stranger in a Strange Land*. New York: Ace Books, 1987 [1961]

Herbert, Frank. *Dune*. New York: Ace Books, 1990 [1965]

Howells, William Dean. *A Traveler from Altruria: Romance*. Project Gutenberg, ebook N° 8449, 2005, [1894]

Hudson, W. H. *A Crystal Age*. Project Gutenberg, ebook N°7401, 2005 [1887]

Huxley, Aldous. *Brave New World*. Londres: Granada Publishing, 1978 (1977) [1932]

Le Guin, Ursula K. *The Word for World Is Forest*. New York: Panther Books, 1980 [1968, 1972]

Levin, Ira. *The Stepford Wives*. New York: HarperTorch, 2004 [1972]

- Lucien. *Histoires vraies et autres oeuvres*. Paris : Librairie Générale Française, 2003
- Mercier, Louis-Sébastien. *L'an 2440 : rêve s'il en fut jamais*. Paris : La Découverte, 1999 [1771]
- Minsky, Marvin, Harrison, Harry. *The Turing Option*. New York: Penguin, 1993 [1992]
- More, Thomas. "Utopia", in *Three Early Modern Utopias*, Oxford: Oxford University Press, 1999 [1516], 1-148
- Morris, William. *News From Nowhere, or an Epoch of Rest. Being some Chapters from 'a Utopian Romance'*. Mineola, NY : Dover, 2004 [1890, 1896]
- Nagata, Linda. *The Bohr Maker*. New York: Bentam Books, 1995
- \_\_\_\_\_. *Tech-Heaven*. New York: Bentam Books, 1995
- \_\_\_\_\_. *Limit of Vision*. New York: Tor Book, 2001
- Renouvier, Charles. *Uchronie (L'utopie dans l'histoire). Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne telle qu'il n'a pas été, telle qu'il aurait pu être*. Duke University Library (livre numérisé en 2010, version pdf), Paris : Felix Alcan, 2<sup>e</sup> ed., 1901 [1857, 1876]
- Serviss, Garrett P. *Edison's Conquest of Mars*. Burlington, Canada: Apogee Books Science Fiction
- Shaw, George Bernard. *Back to Methuselah. A Metabiological Pentateuch*. Londres: Penguin, 1939 [1921]
- Shelley, Mary. *Frankenstein*. Londres: Penguin, 1994 [1818, 1831]
- Siegel, Jerry (histoire), Shuster, Joe (dessins). "The Reign of the Superman", in *Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization*, N° 3, June 1933
- Silverberg, Robert. *The World Inside*. Londres: Granada Publishing, 1978 [1970]
- Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Londres: Penguin, 1993 [1992]
- \_\_\_\_\_. *The Diamond Age; or, A Young Lady's Illustrated Primer*. New York: Bantam Books, 1996 [1995]
- Sterling, Bruce. *Schismatrix Plus*. New York: Ace Books, 1996 [1985]
- Stross, Charles. *Singularity Sky*. New York: Ace Books, 2004 [2003]
- \_\_\_\_\_. *Accelerando*. New York: Ace Books, 2006 [2005]
- Swift, Jonathan. *Gulliver's Travels*. Londres: Penguin, 1994 [1726]



Venditti, Robert (histoire), Weldele, Brett (dessins). *The Surrogates*. Marietta, GA: Top Shelf Productions, 2009 [2006]

\_\_\_\_\_. *The Surrogates: Flesh & Bone*. Marietta, GA: Top Shelf Productions, 2009

Verne, Jules. *Cinq semaines en ballon*. Paris : iDLivre, ebook, 2000 [1864]

\_\_\_\_\_. *Les cinq cent millions de la bégum*. Paris : Librairie Générale Française, 2002 [1879]

\_\_\_\_\_. *Paris au XXe Siècle*. Paris : Le Cherche Midi, 2009 (1994) [1863 ?]

Vinge, Vernor. *True Names and the Opening of the Cyberspace Frontier*. New York: Tom Doherty Associates, 2001 [1981]

\_\_\_\_\_. *Rainbow's End*. New York: Tor Books, 2006

Voltaire. *Micromégas, Zadig, Candide*. Paris : Garnier Flammarion, 2006 [1739-1759]

Vonnegut, Kurt. *Player Piano*. Londres: Flamingo, 1992 [1953]

Wells, H.G. *The Time Machine and the Invisible Man*. New York: Barnes & Noble Books, 2003 [1895, 1897]

\_\_\_\_\_. *When the Sleeper Wakes*. Guernsey: The Guernsey Press, 1994 [1910, 1899]

\_\_\_\_\_. *A Modern Utopia*. Londres: Orion, 1998 (1994) [1905]

Zamyatin, Yevgeny. *We*. Londres: Penguin, 1993 [1924]

### 13. Lectures complémentaires

Anderson, Benedict. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Londres: Verso Books, 2<sup>nd</sup> éd. révisée, 1991 [1983]

Bowler; Peter J. *Science for All: the Popularization of Science in Early Twentieth-Century Britain*. Chicago: University of Chicago Press, 2009

Camus, Albert. *L'homme révolté*. Paris : Editions Gallimard, 1995 [1951]

Descartes, René. *Discours de la méthode*. Paris : Librairie Générale Française, 1973 [1637]

Empson, William. *Some Versions of Pastoral*. New York: New Directions Books, 1974

Foucault, Michel. *Histoire de la sexualité, vol.1. La volonté de savoir*. Paris : Gallimard, 1976

Freitas, Robert. *Some Limits to Global Ecophagy by Biovorous Nanoreplicators, with Public Policy Recommendations*, in <<http://www.foresight.org/nano/Ecophagy.html>>, dernier accès le 19/08/2011

Impagliazzo, John, Lee, John A.N. *History of Computing in Education*. New York: Springer, 2004

Kant, Emmanuel. *Qu'est-ce que les Lumières ?*, 1784, <<http://www.cvm.qc.ca/encephi/contenu/textes/kantlumieres.htm>>, dernier accès le 01/09/2010

Koyré, Alexandre. *Du monde clos à l'univers infini*. Paris : Gallimard, 2007 [1957]

Levy, Steven. *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. Londres: Penguin, 1984

Miessner, Benjamin Franklin. *Radiodynamics: The Wireless Control of Torpedoes and Other Mechanisms*. Whitefish: Kessinger Publishing, 2008 [1916]

Pascal. *Pensées*. Paris: Gallimard, 2007 [1670]

Ronell, Avital, Davis, Diane (ed.). *The ÜberReader: selected works of Avital Ronell*. Champaign: University of Illinois Press, 2008

Samuëli, Jean-Jacques. *Par-delà les nanosciences et les nanotechnologies*. Paris : Ellipses, 2007

Simon, Richard K. *Trash culture: Popular Culture and the Great Tradition*. Berkeley: University of California Press, 1999

Sterling, Bruce. *The Hacker Crackdown. Law and Disorder on the Electronic Frontier*. New York : Bantam, 1992

Vinck, Dominique. *Les nano-technologies*. Paris : Le Cavalier Bleu, 2009

Weber, Max. *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*. 1967 [1905]

## INDEX GENERAL

3-D ; 146 ; 568 ; 630-638 ;  
11-Septembre ; 301 ; 586 ; 595 ;

Adams, Henry ; 91 ;  
Afghanistan ; 314 ; 316 ; 318-319 ; 321 ; 322 ; 587-589 ;  
Age d'Or ; 32 ; 61 ; 77 ; 119 ; 191 ; 610 ; cf. surtout Arcadie ;  
agrarianisme ; 75-82 ; cf. aussi Arcadie ; Physiocrates ;  
*Alice in Wonderland* ; 505-512 ;  
*Altruria* ; 89-90 ; 122 ; 141 ; 150 ;  
Amérindiens ; 35 ; 39-40 ; 74 ; 79 ; 101 ; 115 ; 120 ; 388 ; 573 ; 591-614 ; 633 ; cf. aussi  
    Frontière, Western ;  
Américanisme ; 23-24 ;  
Amish ; 398 ; 619 ; cf. aussi Arcadie ;  
*An 2440 (L')* ; 140 ;  
anti-utopie ; cf. utopie ;  
*Apple* ; 208 ; 223 ; 227 ; 229 ; 230 ; 563 ; cf. aussi Jobs, Steve ;  
Arcadie, Arcadisme ; 61 ; 74-92 ; 115 ; 119 ; 170 ; 591 ; 609-610 ; 615-626 ;  
armée ; (voir militaires) ;  
Asimov, Isaac ; 110 ; 117 ; 127 ; 161-162 ; 168 ; 219 ; 270-271 ; 293 ; 294 ; 296 ; 305 ;  
*Astounding Stories* ; 104 ;  
automatisation des machines ; 72 ; 104-107 ; 180 ; 211 ; 242 ; 268-269 ; 293 ; 295 ; 298-299 ;  
    304-305 ; 317 ; 346 ; 360 ; 522 ;  
avatars ; 250-251 ; 284 ; 362 ; 364 ; 365 ; 391 ; 402 ; 406 ; 489 ; 500 ; 504 ; 521 ; 532 ; 553 ;  
    558 ; 572 ; 580 ; 597 ; 601 ; 602-603 ; 631-633 ;  
*Back to Methuselah* ; 190-191 ;  
Bacon, Francis ; 26 ; 45 ; 65 ; 76 ; 128 ; 130 ; 144 ;  
Ballard, J. G. ; 116 ;  
Baudelaire, Charles ; 108 ;  
Baudrillard, Jean ; 393 ; 498-500 ; 504 ; 507 ; 531 ; 548 ; 572 ; 640 ;  
Bellamy, Edward ; 61-62 ; 95 ; 110 ; 120 ; 122 ; 190 ;  
Bergerac, Cyrano de ; 129-130 ;  
Bernal, J. D. ; 194-196 ;  
Biskind, Peter, 159 ; 161 ; 164 ; 254 ; 647 ;  
Blake, William ; 87 ; 259 ;  
Bloch, Ernst ; 22 ; 127 ; 184 ;  
Bostrom, Nick ; 208 ;  
*Brave New World* ; 108 ; 132 ; 154 ; 198 ; 199 ; 461 ;  
Brecht, Bertol ; 128 ; 142 ;  
Broderick, Damien ; 186 ;  
bucolisme ; cf. Arcadie ;  
*bullet time* ; 568-570 ; cf. aussi science fiction et *sense of wonder* ;  
Burroughs, Edgar Rice ; 101 ;  
Burroughs, William S. ; 116 ;  
Bush (administration) ; 343-344 ; 408 ; 536 ; 586 ;  
Butler, Samuel ; 71-72 ; 190 ; 299 ;  
Campbell Jr., John W. ; 104-111 ; 123 ; 126 ; 137 ; 146 ; 199 ; 243 ; 373 ;  
*Canticle for Leibowitz, A* ; 173 ;

Carlyle, Thomas ; 44 ; 105 ; 114 ; 330 ;  
 Carter, John ; 101 ;  
*Cinq cents millions de la Bégum, Les* ; 98 ;  
*Caesar's Column* ; 66 ; 67 ; 71 ; 174 ; 330 ;  
 CEO (représentation du) ; 7 ; 262 ; 291 ; 294-295 ; 318-319 ; 320-323 ; 335 ; 343 ; 348 ; 355 ;  
 358 ; 367 ; 369 ; 372 ; 385 ; 397 ; 414 ; 416-417 ; 419 ; 421 ; 425 ; 434 ; 442-443 ; 562 ;  
 565 ; 644 ; 645 ;  
*City and the Stars, The* ; 110 ; 374-375 ;  
 Clarke, Arthur C. ; 110 ; 191 ;  
 Colomb, Christophe ; 33 ; 58 ; 74 ; 156 ;  
 colonialisme et colonisation ; 32 ; 116 ; 180-181 ; 581-591 ; 593 ; 609-610 ; 614 ; 619-620 ;  
 cf. aussi Frontière (la), ouest (l') ;  
*comics* ; 282 ; 309 ; 314 ; 319 ; 322 ; 325 ; 339 ; 344 ;  
*Coming Race, The* ; 195 ;  
 contre-culture ; des années 1960/1970 ; 7-8 ; 75 ; 114-121 ; 165-181 ; 387 ; 575 ; la contre-  
 culture technologique ; 204 ; 207 ; 223-228 ; 236 ; 238 ; 240 ; 247-248 ; 400 ; 513-524 ;  
 528 ; 547-567 (en particulier 556-558) ;  
 Crève-cœur, John Hector de ; 76 ;  
 Crichton, Michael ; 170 ; 347 ; 351 ; 415 ; 422 ; 427 ;  
 cryogénie ; 201 ; 266 ; 269 ; 333 ; 375-377 ; 491 ; 576 ; 632 ;  
*Crystal Age, A* ; 89 ;  
 cyberpunk ; 187 ; 234-248 ; 500 ; 524 ; 528 ; 531 ; 533 ; 547-548 ; 557-558 ; cf. aussi Gibson,  
 William ; Sterling, Bruce ;  
 cyborg ; 179 ; 218-219 ; 250 ; 253-255 ; 272-274 ; 280-328 ; cf. aussi avatars ;  
 Darwin et Darwinisme ; 71-72 ; 100 ; 148 ; 190 ; 195 ; 197 ;  
 Déclaration d'Indépendance ; 78 ;  
 démocratie américaine et science : 26-37 ; et technologie : 37-92 ; et agriculture et  
 campagnes ; 74-92 ;  
 De Grey, Aubrey ; 201 ; 208 ;  
 Descartes, René ; 43 ; 128 ; 129 ; 259 ; 262-263 ; 534 ; 572 ;  
 Dick, Philip K. ; 122-123 ; 139 ; 245 ; 258 ; 345 ; 376 ; 444 ; 458 ; 499 ; 633 ;  
*dime novels* ; 21 ; 97 ; 99 ;  
 Donnelly, Ignatius ; cf. *Caesar's Column* ;  
 Drexler, Eric ; 210 ; 211-234 ; 238 ; 244 ; 334 ; 347 ; 348 ; 350 ; 353 ;  
*Dune* ; 118 ; 138 ; 557 ; 614 ; 628 ;  
 Disney ; 13 ; 170 ; 256 ; 324-325 ; 355 ; 559 ; 627 ; 638 ;  
 dystopie ; cf. utopie ;  
 écologisme ; 171 ; 225 ; 399 ; 421 ; 575 ; 591 ; 607 ; 610 ; cf. surtout Arcadie ; Age d'Or ;  
 contre-culture ; Eden ; science-fiction féminine/féministe ; chap. 8 ;  
 Eden ; 51 ; 74 ; 77 ; 81 ; 119 ; 163 ; 167 ; 170 ; 250 ; 328 ; 406 ; 457 ; 573 ; 575 ; 583 ; 585 ;  
 606 ; 616 ; cf. aussi Arcadisme ; Age d'Or, écologisme ; science-fiction  
 féminine/féministe ;  
 Edison, Thomas ; 60 ; 98-99 ; 103 ; 105 ; 318 ;  
 Edisonade ; 98-100 ; 318 ;  
 Ellison, Larry ; 322 ;  
 Ellul, Jacques ; 2 ; 9 ; 153 ; 415 ;  
 Emerson, Ralph Waldo ; 114 ; 288 ;  
 entropie ; 116 ; 199 ; 206 ; 249 ; 264 ;  
 environnementalisme ; cf. écologisme ; Arcadie ; Age d'Or ;  
*escapism* ; cf. SF et *escapism* ;

Ettinger, Robert ; 201-202 ;  
 Etzler, J. A. ; 48-59 ; 67 ; 95 ;  
 eugénisme ; 10 ; 64 ; 106 ; 190 ; 193 ; 195 ; 197 ; 202 ; 230 ; 252 ; 408-411 ; 461-464 ; 468 ;  
 470 ; 489 ;  
 exceptionnalisme américain ; 26-34 ; 80 ; 92 ;  
 exosquelette ; 315-319 ; 322 ; 353-354 ; 382 ; 442 ; 585 ; 600-602 ; 643 ;  
 Expositions Universelles ; 36-37 ; 80 ; 102 ; 108 ; 323-325 ; 356 ;  
*fantasy* ; 19 ; 24 ; 89 ; 91 ; 101 ; 104 ; 120-151 ; 176 ; 327 ; 601-608 ; 634-636 ; 639 ;  
 féminisme en SF ; cf. SF féministe/féminine  
*Flash Gordon* ; 156 ; cf. surtout Index des films ;  
 Fontenelle, Bernard Le Bovier ; 130 ;  
 Ford, Henry, fordisme ; 7 ; 60 ; 105 ; 108 ; 198 ; 371 ; 373 ;  
 fordisme ; cf. Ford, Henry ;  
 forêt ; 573-574 ; 585 ; 591 ; 595 ; 596-598 ; 603 ; 605 ; 610 ;  
 Forster, E. M. ; cf. *The Machine Stops* ;  
 Foucault, Michel ; 250 ; 398 ; 543-544 ;  
*Frankenstein* ; 70 ; 179 ; 246 ; 343-344 ; 369 ; 411 ; Complexe de, 110 ; 294 ;  
 Frankfort, Ecole de ; 114 ;  
 Franklin, Benjamin ; 27 ; 28 ; 38 ; 41 ; 76 ; 77 ; 80 ;  
 Freud, Sigmund ; 327 ; 534 ; 602 ;  
 Frontière (cf. aussi Amérindiens, Western) ; 35-37 ; 66 ; 77 ; 85 ; 174 ; 180-181 ; 249 ; 574 ;  
 605 ; 606 ; 611 ; 612 ; 614 ; Nouvelle Frontière ; 97-104 ; 112 ; 154 ; 160-162 ; 166 ;  
 209 ; 216-217 ; 246 ; 272 ; 280 ; 330 ; 375 ; 406 ; 480-491 ; 619-626 ; 648 ;  
 Fukushima ; 211 ;  
 Gaïa ; 598 ; 602 ;  
 Gates, Bill ; 208 ; 315 ; 322 ; 367 ;  
 Gernsback, Hugo ; 68 ; 100 ; 104 ; 109 ; 126 ;  
 Gibson, William ; 235 ; 237-240 ; 548 ;  
*Gilded Age* ; 62 ; 64 ;  
 Godard, Jean-Luc ; 115 ; 302 ;  
*Gulliver's Travels* ; 130 ; 332 ;  
*hackers* ; 500-501 ; 515-516 ; 561 ;  
 Haldane, J.B.S ; 188-189 ; 191-194 ;  
 Hamilton, Alexander ; 81-82 ;  
 Haraway, Donna ; 8-9 ; 203 ; 237 ; 250 ; 251 ; 254 ; 328 ; 356 ; 488 ; 495 ; 643-644 ;  
*hard science fiction* ; cf. science-fiction ;  
 hétérotopies ; 236 ; 243 ; 524 ; 543-546 ; 556 ; 558 ;  
 histoire ; romans historiques et SF ; 127 ; histoire et SF ; 138-139 ; 592 ; SF comme histoire  
*bis* des Etats-Unis) ; 100-104 ; 121 ; 610 ; l'histoire statique ou éternel recommencement ;  
 79 ; cf. aussi Frontière de l'espace (dans Frontière), ouest (l') ; uchronie ;  
 Hollywood ; 124 ; 133 ; 165-180 ; 183 ; 248-249 ; 415 ; 431 ; 450 ; 495 ; 504 ; 569-571 ; *New*  
*New Hollywood* ; 14 ; 16 ; 183 ; 184 ; 255-256 ; 461 ; 531 ; 565 ; 573 ; 575 ; 633-638 ;  
 Hottois, Gilbert ; 114 ;  
 Huxley, Aldous ; 198-199 ; 511 ;  
 Huxley, Julian ; 196-198 ;  
 IA ; 166 ; 241-242 ; 297-308 ; 319-320 ; 376 ; 502 ; 538-539 ; 548 ; cf. aussi Singularité ;  
 Immortalité ; 368 ; 416-418 ; 422-435 ; 621-625 ;  
 impérialisme ; (cf. colonialisme) ;  
 industrie et industrialisme ; 25-26 ; 38 ; 46 ; 53 ; 62 ; 73-83 ; 87 ; 122 ; 144 ; 587 ; 616-617 ;  
 622 ; 640 ;

Internet ; 8 ; 20 ; 71 ; 133 ; 187 ; 211 ; 224 ; 226 ; 234 ; 236 ; 238 ; 243 ; 247 ; 300-301 ; 331 ;  
 367 ; 372 ; 383-384 ; 389-394 ; 436 ; 439 ; 500 ; 503 ; 504 ; 517 ; 521 ; 524 ; 547 ; 552 -  
 554 ; 557 ; 562 ; 565 ; 567 ; 597 ; 629 ; 632-633 ;  
 Iraq ; 382 ; 587-589, 591 ;  
 Israël ; 593 ;  
 Jameson, Fredric ; 119-120 ; 131 ; 138 ;  
 Jefferson, Thomas ; 27-30 ; 62 ; 75-92 ; 140 ; 575 ;  
 jeux-vidéos ; 344 ; 361-370 ; 549 ; 637 ;  
 Jobs, Steve ; 7 ; 227 ; 230 ; 367 ;  
 Kasson, John ; 25 ; 38 ; 60 ; 73 ; 76 ; 83 ; 84 ; 85 ; 88 ;  
 Kennedy, John Fitzgerald ; 112 ;  
 Kepler, Johannes ; 149 ;  
 Kurzweil, Ray ; 206 ; 208 ; 215-217 ; 233 ; 291 ;  
 Laloux, René ; 177 ;  
 La Mettrie, Julien Offray de ; 252 ; 253 ;  
 Leary, Timothy ; 116 ;  
 Le Guin, Ursula K. ; 120 ; 122 ; 605-607 ;  
*Letters From an American Farmer* ; 76 ;  
*Lettres persanes* ; 150 ;  
*Looking Backwards* ; 105 ; 110 ;  
*Lord of the Rings, The* ; 122 ; 123 ; cf. aussi index des films ;  
*Los Alamos* ; 336 ;  
 Lowell, Massachusetts ; 84 ;  
 Luddisme et (néo-, bio-)luddites ; 82 ; 111 ; 230 ; 293 ; 295 ; 398-621 ; 436-626 ; 628 ;  
 Lumières ; 26-34 ; 114 ; 131 ;  
*Machine in the Garden, The* ; 74 ;  
*Machine Stops, The* ; 70-71 ; 109 ; 169 ; 330 ; 352 ; 372 ; 389 ; 447 ; 453 ; 502 ;  
*Manifest Destiny*, 92 ;  
 Marcuse, Herbert ; 114 ; 153 ;  
 marxisme ; cf. socialisme ;  
 Marx, Leo ; 70-71 ; 74 ; 76 ; 88 ; 91 ; 92 ; 616 ;  
 McLuhan, Marshall ; 226 ; 499 ;  
 merveilleux ; merveilleux et utopie ; 55 ; cf. surtout science-fiction et merveilleux ;  
 messie et SF ; 414 ; 512 ; 520-524 ; 530 ; 542-543 ; 557 ; 610-614 ; messianisme américain :  
 cf. exceptionnalisme ;  
*Micromégas* ; 150 ; 332 ;  
 Microsoft ; 208 ; 227 ; 355 ; 562-563 ; 581 ;  
 millénium ; 31-34, 46-48, 58 ; 168 ; cf. aussi utopie technologique ;  
 militaires, représentation des ; 162 ; 266 ; 268 ; 342-344 ; 585-592 ;  
*mind uploading* ; 220 ; 243 ; 250 ; 323 ; 355 ; 365 ; 381 ; 417-419 ; 445 ;  
 Minsky, Marvin ; 219 ; 231 ;  
 mondes virtuels ; 142 ; 363 ; 429 ; 626-638 ; cf. aussi Internet ;  
 Moralès, Evo ; 592 ;  
 More, Max ; 205-207 ;  
 More, Thomas ; 86 ; 134 ; 141 ; 258 ; 524 ;  
 Morris, William ; 120 ; 122 ; 123 ; 133 ; 198 ; 223 ;  
 Moyen-âge ; 110 ; 122 ; 131 ;  
 Moylan, Tom ; 119 ; 129 ; 138 ; 379 ;

Multinationales (représentations de) ; 1 ; 244-245 ; 264 ; 280 ; 282 ; 284-285 ; 295 ; 315 ;  
 335 ; 369 ; 372 ; 386 ; 395 ; 417-419 ; 562 ; 566 ; 669 ; cf. aussi CEO (représentations  
 de) ; *tech entrepreneurs* ;  
 Mumford, Lewis ; 104 ; 113 ; 177 ; 415 ;  
 My Lai ; 595 ;  
 nanopunk ; 247 ;  
 nanotechnologies ; 201 ; 209-228 ; 291 ; 330-371 ;  
 nature ; cf. Arcadie ;  
*News from Nowhere* ; 88-89 ; 133 ; 141 ;  
*New Wave* ; 112-119 ; 165 ; 235 ;  
*Nineteen Eighty Four* ; 466 ;  
*Notes on the State of Virginia* ; 75 ; 77 ;  
 OGM ; 221 ; 291 ; 419-422 ;  
 ouest (l') ; 40-41 ; 79 ; 592 ;  
 ovnis ; 204 ;  
 Owen, Robert ; 52-53 ; 82 ;  
*Paris au XXe siècle* ; 98 ;  
 pastoralisme (cf. Arcadie, Arcadisme) ;  
 Père (complexe de) ; 162-164 ; 179-180 ; 269-270 ; 315 ; 322-325 ; 340-344 ; 422 ; 440-441 ;  
 519 ; 523 ; 534-538 ; 602 ; 643 ;  
 Pères Fondateurs ; 26-28 ; 63 ; et agrarianisme ; 75-78 ; cf. surtout Jefferson, Thomas ;  
 Washington, George ;  
 pétrole ; 223 ; 347-348 ; 382 ; 404 ; 586-588 ; 591 ; 622 ;  
 Physiocrates ; 76 ; 77 ;  
*planet opera* ; 175 ; 604 ; 614 ;  
*Player Piano* ; 105 ; 169 ; 180 ;  
 Pocahontas ; 614 ;  
 post-apocalypse ; 70 ;  
 posthumanisme ; 7-10 ; 202-203 ; 233 ; 253-255 ; 263 ; 280 ; 386 ; 387 ; 463 ; 534 ; 538 ;  
 556 ; 614 ; 640 ; 644-645 ; 647-650 ;  
*Progressive Movement* ; 61-62 ; 68 ;  
*pulp magazines* ; 97 ; 123 ; 128 ; 153 ; 156 ; 285 ; 351 ; 629 ;  
 Puritains ; 26 ;  
 radium ; 156-157 ;  
 Reagan, Ronald ; 112 ; 183 ; 245 ; 250 ; 283-284  
 Raëliens et Raëlisme ; 146 ;  
*Ralph 124C 41+* ; 68-69 ; 109 ; 207 ;  
 Romantisme ; 84 ; 92 ;  
*R.U.R.* ; 106-107 ; 108 ; 259 ;  
 ruralisme ; 77 ; cf. surtout Arcadisme ;  
 Russell, Bertrand ; 197 ;  
 Samosate, Lucien de ; 129 ;  
 savant-fou ; cf. scientifiques, représentations des ;  
 Science ; cf. technologie et science ; scientifiques, représentations des ; science et  
 exceptionnalisme américain, 26-34 ;  
*science fantasy* ; 124 ; 142 ; 143 ; 178 ; 603-605 ;  
 science-fiction ; années 1970 et contre-culture ; 117 ; 119 ; et XVIIe siècle : 129 ; et contes  
 de fées ; 129 ; et démiurgisme ; 136-145 ; 448-452 ; 626-641 ; et distanciation  
 (éloignement) cognitive ; 127-129 ; 132 ; 139 ; 155 ; 266 ; 270 ; 336 ; 432 ; 505-506 ;  
 544 ; 545 ; 574 ; et utopie/dystopie/contre-utopie, cf. utopie et science-fiction ;

*escapism* (SF, cinéma et) ; 127-128 ; 501 ; 519 ; 626-640 ; et fable ; 5 ; 129 ; 140 ; 142 ; 256 ; 359 ; 552 ; et fantastique : 139 ; et *fantasy* ; 120-151 ; cf. aussi *science fantasy* ; SF féminine/féministe ; 119-120 ; 166 ; 177 ; 187 ; 203 ; 226-227 ; 235 ; 237 ; 245-246 ; 606-607 ; 639 ; *hard science fiction* ; 120 ; 123 ; 134 ; 234 ; 235 ; histoire de ; 59-73 ; 93-121 ; et Histoire : cf. histoire et science-fiction ; et merveilleux/émerveillement : 145-151 ; cf. aussi science-fiction et *sense of wonder* ; cf. sublime technologique ; comme mode de vision et de représentation du monde : 97-104 ; 121 ; 203-204 ; et mythes et religions ; 100 ; 121 ; 524 ; 557 ; et *novum* ; 127-128 ; et rétrofuturisme ; 468 ; 492 ; 521 ; 653 ; et perfection, cf. utopie, SF et perfection ; et satire ; 129 ; 439 ; 534 ; 538 ; 544 ; 604, 623 ; 633 ; 647 ; et scientologie ; 146 ; et *sci-fi* ; 151-152 ; et *sense of wonder* ; 145 ; 155 ; 164 ; 166 ; 449 ; 568 ; 626-638 ; cf. aussi sublime technologique ; et transmédialité ; 5 ; 136 ; et uchronie ; 139 ; 573 ; 612 ; et voyages extraordinaires antiques ; 100 ; 129 ; 182 ; et romances médiévales ; 104 ; théorisation de ; 121-151 ;

*science fiction art* ; 631 ; 693-694 ;

scientifiques, représentations des ; 1-2 ; 26-27 ; 30 ; 41 ; 148 ; 168 ; 176 ; 188-189 ; 199 ; 292 ; 296 ; 341 ; 343 ; 346 ; 347-348 ; 381 ; 385 ; 405 ; 414-415 ; 416 ; 423 ; 427 ; 430 ; 436 ; 438 ; 464 ; 482 ; 492-493 ; 539 ; 556 ; 580 ; 585 ; 588 ; 595 ; 607-608 ; 620 ; 633 ; savant-fou ; 1 ; 7 ; 267 ; 271 ; 319 ; 340 ; 341 ; 343 ; 346 ; 353 ; 368 ; 493 ;

scientologie ; cf. science-fiction et scientologie ;

*sense of wonder* ; cf. science-fiction et *sense of wonder* ;

*serials* ; 156 ; 178 ; 180 ; 199 ; 319-320 ; 344 ; cf. aussi index des films, *Buck Rogers* et *Flash Gordon* ;

Shakespeare ; 161 ; 413 ;

*Silent Spring* ; 171 ;

*Signs of the Times* ; 330 ;

Singularité, la ; 227 ; 230-234 ; 247 ; 309 ;

Slotkin, Richard ; 4 ; 35-36 ; 40 ; 79 ; 85 ; 97 ; 101 ; 102 ; 111 ; 183 ; 595 ; 608 ; 610 ; 611 ; 612 ;

socialisme ; 52-53 ; 61 ; 158 ;

*Somnium* ; 149 ;

Sontag, Susan ; 136 ; 319 ; 326 ;

Sorel, Charles ; 130 ;

*space opera* ; 96 ; 100 ; 178 ; 265 ; 619 ;

*speculative fiction* ; 118 ; 120 ; 132-133, 139 ; 151 ; 155 ; 165 ; 179 ; 181 ;

Spinrad, Norman ; 92 ; 118 ; 239 ; 241 ;

*steampunk* ; 247 ;

*Stranger in a Strange Land* ; 118 ;

Sterling, Bruce ; 218 ; 235 ; 236 ; 240 ; 245 ; 246 ;

*Student Democratic Society* ; 159 ;

sublime technologique ; 24 ; 126 ; 164 ; 192 ; 262 ; 285-193 ; 448-452 ; 567-571 ; 626-638 ;

super-héros ; 199-200 ; 281 ; 304 ; 306 ; 310 ; 314 ; 315 ; 317 ; 318 ; 319 ; 321 ; 325 ; 339 ; 343 ; 344 ; 519-521 ; 530 ; 577 ;

Suvin, Darko ; 94 ; 127-134 ; 138 ; 144 ; 150 ; 155 ; 173 ; 270 ; 336 ; 432 ; 460 ; 506 ; 544-545

Taylor, Frederic Winslow ; 105 ;

*tech entrepreneurs* ; 367 ; 438 ; 644 ; cf. aussi Edison, Thomas ; Ellison, Larry ; Gates, Bill ; Ford, Henry ; Jobs, Steve ;

technocratisme ; 105-106 ; 161 ;

*technofix* ; 225-226 ;



technologie ; (philosophie de) ; 41-44 ; et anciens mythes ; 43-44 ; 51 ; et religion ; 412-416 ;  
 et science : 44, 55 ; et utopie : 46-73 ; technologies spécifiques : avions : 60 ; 67 ; 156-  
 157 ; bombe et énergie atomique ; 159-161 ; 174 ; 278-279 ; 322-323 ; 422 ; dynamite :  
 67 ; électricité et utopie de l'énergie propre ; 60 ; 67 ; 88 ; 322-323 ; ponts (60) ; trains  
 (60) ; voitures (60) ; et virilité ; 314-328 ; 355-360 ; 375-379 ; 591 ; 601 ; 603 ; et  
 religion ; 53 ; 62 ; 68 ; 90 ; 106 ; 108 ; 163 ; 188 ; 194-196 ; 205 ; 269 ; 399 ; 401-402 ;  
 414 ; 416 ; 532 ; 542-543 ; 548 ; 556 ; 563 ;  
*technological fix* ; 360 ; 371 ; 392 ; 422-425 ; 469 ;  
 technoscience ; 114 ; 118 ; 212 ; 330 ; 342 ;  
 téléralité ; 359-363 ; 368 ; 504 ;  
 Thoreau, Henry David ; 114 ;  
*Time Machine, The* ; 169 ; 373 ;  
 Tocqueville, Alexis de ; 25 ; 80-81 ; 185 ;  
 Tolkien, J. R. R. ; 122 ; 123 ; 136 ; 137 ; 138 ; 143-144 ;  
 transhumanisme ; 7 ; 10 ; 13 ; 185-234 ; 233 ; 322 ; 385 ; 418 ; 425-435 ; 447 ; 461-463 ;  
 465 ; 466 ; 469 ; 492 ; 494 ; 548 ; 567 ; 623 ;  
*Traveler From Altruria, A* ; 89-90 ;  
 Truffaut, François ; 115 ;  
 usines ; cf. industrie et industrialisme ;  
 utopie et utopisme ; définitions ; 94 ; anti-utopie/contre-utopie/dystopie ; 59 ; 61 ; 69-71 ;  
 73 ; 105 ; 107 ; 110 ; 115-116 ; 117 ; 119 ; 127 ; 135 ; 141 ; 165 ; 174 ; 181 ; 258 ; 285 ;  
 288 ; 308 ; 429 ; 524-525 ; 575-581 ; 591 ; 610 ; utopie et cité ; 59-71 ; 86-91 ; 102 ;  
 107 ; 110 ; 115 ; 122 ; 148 ; 157-158 ; 169-170 ; 179 ; 199 ; 236 ; 237 ; 260 ; 262 ; 278 ;  
 284 ; 285-289 ; 292 ; 298 ; 300 ; 311 ; 324-326 ; 372-379 ; 448-457 ; 525-534 ; 550 ;  
 560 ; 566-567 ; 577-578 ; 615 ; 628 ; cf. aussi Expos Universelles ; utopie de la  
 croissance éternelle ; 54 ; 206 ; 228-230 ; 246 ; utopie digitale ; 502-573 ; 626-640 ;  
 utopie de l'énergie propre, cf. technologie et électricité et utopie de l'énergie propre ;  
 utopie sociale ; 55 ; utopie pastorale, cf. Arcadie ; utopie, statisme et progrès ; 69 ;  
 111 ; utopie, SF et perfection ; 31 ; 72 ; 111 ; 220 ; 272 ; 357-360 ; 371 ; 374 ; 375 ;  
 407 ; 418 ; 445 ; 454 ; 465 ; 469 ; 478 ; 484 ; 486 ; 489 ; 497 ; 535-539 ; 542 ; 566 ;  
 567 ; 623 ; 626 ; 647-548 ; 662 ; 668-669 ; utopisme publicitaire ; 112 ; 216 ; 229 ; 257-  
 258 ; 261-262 ; 290 ; 294-295 ; 350 ; 361 ; 367 ; 373 ; 376 ; 396-397 ; 419 ; 447 ; 492 ;  
 577-579 ; utopie et science-fiction ; 55 ; 59-73, 99-100 ; 118 ; 120 ; 498 ; 625 ; utopies  
 socialistes, cf. socialisme ; utopie et statisme ; 69 ; 76 ; 105 ; 110-112 ; 222 ; 233 ; 374-  
 375 ; utopies technologiques historiques ; 2 ; 46-74 ; 106 ; 108 ; cf. aussi hétérotopie ;  
 science-fiction ; technologie ;  
 Verne, Jules ; 2 ; 21 ; 97-98 ; 108 ; 129 ; 139 ; 149 ; 151 ; 567 ; 570 ;  
 Vietnam ; 40 ; 319 ; 387 ; 588-591 ; 595 ; 605-607 ;  
 Vinge, Vernor ; 232 ; 243 ;  
 Warwick, Kevin ; 219 ; 381 ; 384 ; 386 ;  
 Washington, George ; 77-78 ; 140 ;  
*We* ; 107 ;  
 Weber, Max ; 52 ; 111 ;  
 Wells, H. G. ; 52 ; 60 ; 66 ; 67 ; 69 ; 94-95 ; 100 ; 144 ; 158 ; 185 ; 195 ; 198 ; 373 ; 450 ;  
 512 ;  
 Western ; 101 ; 114-115 ; 173 ; 593-614 ;  
*wilderness* ; 77 ; 79 ; 83 ; 88 ; 172 ; 606 ; 608-611 ; 627 ;  
*Wired* ; 229-230 ; 245 ; 314 ;  
*Word for World Is Forest, The* ; 605-607 ;  
 Zion ; 509 ; 514 ; 525-547 ; 550 ; 552 ; 555 ; 556 ; 642 ; 647 ;

## INDEX DES FILMS ET SERIES TELEVISEES CITES

*2001: A Space Odyssey* ; 146 ; 165 ; 166-168 ; 195-196 ; 231 ; 299 ; 302 ; 524 ; 568 ;  
*6th Day, The* ; 171 ; 176 ; 288 ; 289 ; 294 ; 417-425 ; 435-447 ; 462 ; 624 ;  
9 ; 575

*Agent Cody Banks* ; 345 ; 347 ;  
*A.I.* ; 257 ;  
*Alien* ; 180 ; 264 ;  
*Alien Nation* ; 135 ;  
*Alien: Resurrection* ; 176 ; 265-280 ; 286 ; 299 ; 307-308 ; 338-339 ; 344 ; 410 ; 416 ; 419 ;  
438 ; 461 ;  
*Alphaville*, 115 ; 302 ; 521 ;  
*Amid the Wonders of the Deep* ; 156 ;  
*Apocalypse Now* ; 589 ;  
*Avatar* ; 111 ; 117 ; 120 ; 124 ; 133 ; 138 ; 142 ; 143 ; 163 ; 176 ; 177 ; 388 ; 554 ; 573-640 ;  
*Ballistic* ; 345 ;  
*Battle for Terra* ; 257 ;  
*Beast from 20,000 Fathoms, The* ; 164 ;  
*Beneath the Planet of the Apes* ; 175 ;  
*Bicentennial Man* ; 110 ; 270-271 ; 286 ; 290 ; 356 ; 417 ;  
*Blade Runner* ; 107 ; 123 ; 133 ; 231 ; 238-239 ; 257-264 ; 277 ; 286 ; 289 ; 303 ; 306 ; 308 ;  
362 ; 366 ; 375 ; 382 ; 446 ; 451 ; 521 ; 574 ; 587 ;  
*Book of Eli, The* ; 173 ;  
*Born on a Fourth of July* ; 590 ;  
*Boy and His Dog, A* ; 175 ;  
*Brainstorm* ; 219 ; 444 ;  
*Brothers Grimm, The* ; 123 ;  
*Buck Rogers* ; 156 ; 178 ;  
*Casualties of War* ; 589 ;  
*Clonus Horror, The* ; 170 ; 410 ; 434 ;  
*Close Encounters of the Third Kind* ; 146 ;  
*Colossus: The Forbin Project*, 168-169 ; 298 ;  
*Conquest of Space* ; 135 ; 162-163 ; 166 ;  
*Croisières sidérales* ; 404 ;  
*Crouching Tiger, Hidden Dragon* ; 529 ;  
*Damnation Alley* ; 175 ;  
*Dances With Wolves* ; 613 ;  
D.A.R.Y.L. ; 256 ;  
*Dark City* ; 148 ; 300 ; 504 ; 521 ; 541 ;  
*Day of the Dead* ; 175 ;  
*Day the Earth Stood Still, The* (version de 1951) ; 404 ;  
*Day the Earth Stood Still, The* (version de 2008) ; 150 ; 176 ; 346 ; 349 ; 403 ; 587 ;  
*Deluge* ; 174 ;  
*Demolition Man* ; 141 ; 170 ; 284 ; 335 ; 339 ; 375 ; 432 ; 543 ;  
*Demon Seed* ; 171 ; 357 ;  
*Dr. Strangelove* ; 278 ;

*Eagle Eye* ; 302 ;  
*Edward Scissorhands* ; 123 ;  
*Escape from New York* ; 239 ;  
*E.T. The Extraterrestrial* ; 123 ; 256 ;  
*eXistenZ* ; 554 ;  
*Fahrenheit 451* ; 115 ;  
*Fantastic Voyage* ; 330 ;  
*Fight Club* ; 518 ;  
*Five* ; 165 ; 174 ; 175 ;  
*Flash Gordon (serials des années 1930)* ; 178 ;  
*Fly, The (version de 1958)* ; 1 ; 93 ;  
*Forbidden Planet* ; 161 ; 166 ; 256 ; 413 ;  
*Full Metal Jacket* ; 590 ;  
*Future World* ; 171 ;  
*Gamer* ; 143 ; 315 ; 360-370 ; 390 ; 500 ;  
*Gattaca* ; 133 ; 198 ; 279 ; 412-413 ; 461-493 ; 519 ; 521 ;  
*Ghost in the Machine* ; 304  
*Ghost in the Shell* ; 244 ;  
*G.I. Joe* ; 318 ; 344-354 ;  
*Godsend* ; 413-416 ; 442 ;  
*Godzilla (version de 1954)* ; 164 ;  
*Gorillas in the Mist* ; 607 ;  
*Hackers* ; 238 ;  
*Hook* ; 123 ;  
*Hulk* ; 282 ; 339-344 ;  
*I Am Legend (version de 2007)* ; 175 ;  
*Impostor, The* ; 345 ; 443-444 ;  
*Inner Space* ; 330 ;  
*Invisible Boy, The* ; 256 ; 302 ;  
*Invisible Man* ; 156 ;  
*I, Robot* ; 117 ; 176 ; 178 ; 237 ; 243 ; 285-308 ; 346-347 ; 379 ; 381 ; 397 ; 449 ; 462 ;  
*Invasion of the Body Snatchers (version de 1953)* ; 164 ; 275 ; 358 ;  
*Invisible Ray, The* ; 413 ;  
*Iron Man (la franchise)* ; 295 ; 314 ; 342 ; 520-521 ;  
*Iron Man* ; 200 ; 314-322 ;  
*Iron Man 2* ; 110 ; 316 ; 322-328 ;  
*Island, The* ; 170 ; 171 ; 286 ; 288 ; 307 ; 315 ; 416-435 ; 443-444 ; 448-461 ; 467 ; 505 ;  
514 ; 551 ;  
*Island of Lost Souls* ; 156 ; 414 ;  
*Jason X* ; 333-334 ;  
*Johnny Mnemonic* ; 176 ; 235 ; 241-244 ; 264 ; 400 ; 450 ; 528 ;  
*Jurassic Park* ; 123 ; 170 ; 176 ; 224 ; 268 ; 415 ; 419-422 ; 423-424 ; 629 ;  
*Just Imagine* ; 69 ; 154-156 ; 157 ;  
*Legend* ; 123 ;  
*Little Big Man* ; 595 ; 613 ;  
*Logan's Run* ; 169 ; 175 ; 302 ; 447 ;  
*Lord of the Rings, The* ; 635-636 ;  
*Making Mr. Right* ; 135 ;  
*Man Called Horse, A* ; 611 ;  
*Matrix (franchise)* ; 117 ; 137 ; 138 ; 143 ; 172 ; 176 ; 241 ; 308 ; 401 ;

*Matrix (The)* ; 72 ; 148 ; 170 ; 235 ; 298 ; 299 ; 343 ; 364 ; 458 ; 486 ; 505-524 ; 553 ; 592 ;  
*Matrix Reloaded* ; 450 ; 518 ; 525-534 ;  
*Matrix Revolutions* ; 311 ; 351 ; 518 ; 530 ; 546 ; 549 ; 555-556 ;  
*Maximum Overdrive* ; 304 ;  
*Metropolis* ; 66 ; 107 ; 154 ; 157 ; 256 ; 259 ; 262 ; 303 ; 395 ; 432 ; 451 ; 517 ;  
*Mission to Mars* ; 148 ;  
*Modern Times* ; 107 ; 517 ;  
*Multiplicity* ; 135 ;  
*Night of the Living Dead* ; 175 ;  
*Non-Stop New York* ; 156 ;  
*Office Space* ; 518 ;  
*Omega Man, The* ; 174 ; 175-177 ;  
*One Flew Over the Cuckoo's Nest* ; 267 ;  
*On the Beach* ; 165 ;  
*Outer Limits, The* (version de 1995) ; 352 ;  
*Peter Pan* (version de 2003) ; 519 ;  
*Planet of the Apes, The* (version de 1968) ; 165 ; 174 ;  
*Platoon* ; 590 ;  
*Postman, The* ; 175 ;  
*Prisoner, The* ; 519 ;  
*Repli-Kate* ; 135 ;  
*RoboCop* ; 200 ; 268 ; 281-285 ; 316 ; 335 ;  
*RoboCop 2* ; 320 ;  
*RoboCop 3* ; 238 ;  
*Short Circuit* ; 256-257 ;  
*Silent Running* ; 171-172 ; 178 ; 256-257 ; 615 ;  
*Soldier Blue* ; 595 ;  
*Soylent Green* ; 171 ; 502 ;  
*Starman* ; 150 ; 460 ;  
*Star Trek* (la franchise) ; 110 ; 112 ; 137 ; 143 ; 162 ;  
*Star Trek* (la série tv originale) ; 112 ; 337 ; 625 ;  
*Star Trek: First Contact* ; 111-112 ; 140 ; 141 ; 172 ; 177 ; 271-274 ; 279-280 ; 300 ; 312-313 ; 352 ; 381 ; 450 ; 521 ; 624 ;  
*Star Trek: Insurrection* ; 225 ; 617-626 ;  
*Star Trek* (film de 2009) ; 519 ;  
*Star Trek: Deep Space Nine* ; 625 ;  
*Star Trek: The Next Generation* ; 352 ;  
*Star Trek: Voyager* ; 352 ;  
*Star Wars* (la franchise) ; 100 ; 123 ; 137 ; 178-183 ; 253 ; 256 ; 281 ; 293 ; 410 ; 519 ; 522-524 ; 568 ; 628 ;  
*Stepford Wives, The* (version de 1975) ; 171 ;  
*Stepford Wives, The* (version de 2004) ; 311 ; 354-360 ; 453 ; 519 ;  
*Strange Days* ; 219 ; 444 ;  
*Surrogates, The* ; 320 ; 371 ; 379-403 ; 468 ; 500 ; 552 ; 554 ;  
*Terminator, The* ; 72 ; 137 ; 298 ; 299 ; 309 ; 427 ;  
*Terminator 2: Judgment Day* ; 309-310 ; 320 ; 335 ; 514 ;  
*Terminator: Salvation* ; 140 ; 172 ; 176 ; 309-313 ; 441 ;  
*Them!* ; 347  
*Things to Come* ; 157 ; 169 ;  
*Thirteenth Floor, The* ; 504 ;

*THX-1138* ; 71 ; 169 ; 447 ; 453 ; 578 ;  
*Time Machine, The* (version de 1960) ; 123 ;  
*Total Recall* ; 444 ;  
*Transatlantic Tunnel* ; 156-157 ;  
*Transformers* ; 316 ;  
*Tron* (la franchise) ; 137-138 ; 243 ; 363 ;  
*Tron* ; 133 ; 302 ; 558-565 ;  
*Tron: Legacy* ; 112 ; 142 ; 498 ; 559 ; 562 ; 565-567 ;  
*Truman Show, The* ; 358 ; 504 ;  
*Twelve Monkeys, The* ; 123 ;  
*Village, The* ; 356 ;  
*Virtuosity* ; 306 ; 334-339 ; 365 ; 377 ;  
*Wall-e* ; 170 ; 172 ; 225 ; 257 ; 280 ; 300 ; 372-375 ; 378 ; 452 ; 615-617 ;  
*War of the Worlds, The* (version de 2005) ; 595 ;  
*WarGames* ; 238 ; 298 ; 562 ;  
*Waterworld* ; 175 ;  
*Weird Science* ; 135 ; 562 ;  
*Westworld* ; 170 ;  
*Wizard of Oz, The* ; 256 ; 519-520 ; 632 ;  
*Wizards* ; 177 ; 519 ;  
*Wonderful World of the Brothers Grimm* ; 123 ;  
*World, the Flesh, the Devil, The* ; 165 ; 174 ;