HAL
open science

Esthétique et politique du cyborg : le syndrome de l'alchimiste

Thomas Brunel de Montméjan

To cite this version:

Thomas Brunel de Montméjan. Esthétique et politique du cyborg : le syndrome de l'alchimiste. Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2018. Français. NNT : 2018BOR30015 . tel-01944361

HAL Id: tel-01944361

https://theses.hal.science/tel-01944361v1

Submitted on 4 Dec 2018

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.

Université Bordeaux Montaigne

École Doctorale Montaigne Humanités (ED 480)

THÈSE DE DOCTORAT EN « Art (Histoire, Théorie, Pratique) »

Esthétique et politique du cyborg

Le syndrome de l'alchimiste

Présentée et soutenue publiquement le 03 juillet 2018 par

Thomas BRUNEL de MONTMÉJAN

Sous la direction de Bernard Lafargue

Membres du jury :

- Bernard ANDRIEU, Professeur des Universités, Université Paris Descartes 1, Paris, France
- Petrucia DA NÓBREGA, Professeur des Universités, Université Fédéral de Rio Grande do Norte, Natal, Brésil
- Bernard CLAVERIE, Professeur des Universités et Directeur de l'École Nationale Supérieure de Cognitique (ENSC), Institut Polytechnique de Bordeaux (Bordeaux INP), Bordeaux, France
- Bernard LAFARGUE, Professeur des Universités, Université Bordeaux Montaigne, Bordeaux, France

Remerciements :

Je tenais tout d'abord à remercier mon directeur de recherches, Bernard Lafargue, pour son accompagnement et tout ce que j'ai appris en sa présence au cours de ces six années de parcours, mais aussi pour m'avoir fait confiance il y a six ans de cela et m'avoir donné une chance comme celle-ci.

Un immense merci également à ma mère pour ses longues heures de corrections et à mon père pour ses révisions de traductions, mais aussi à tous les deux pour m'avoir donné envie de continuer mes études et m'avoir soutenu, écouté, consolé et rassuré et permis d'atteindre le bout.

De même pour ma sœur, Marie, que je remercie pour ses discussions stimulantes et son oreille attentive à mes problèmes durant nos longues soirées entre frère et sœur.

Un remerciement particulier pour Patrice et Véronique. Leur gentillesse et leur écoute m'ont beaucoup plus apporté que quelques mots ne sauraient l'exprimer.

Merci aussi à toutes mes amies doctorantes, « compagnes de galère », avec qui j'ai commencé mes études, jadis. Alexandra, Anne-Cécile, Aurore et Murielle, merci de votre présence et j'espère vous avoir apporté le même soutien durant ces années.

Enfin, dans le désordre, merci à tous mes amis sans qui je n'aurais pas pu décompresser quand cela était nécessaire et qui ont su supporter mes déblatérations sans fin avec patience : Anne-Louise, Vincent, Justine, Louis, Laura, Alexis, Maëlle, Lucas, Émilie et Loïc, Antoine, Carole, Clémence, Adrien et Marion, Julie, Johann, Hélène.

Préface : le syndrome de l'alchimiste

> « Demande-t-on à un peintre s'il est vrai qu'il utilise des couleurs palpables et des métaux comme le chrome ou le cobalt ? Et s'il répond que son problème consiste à trouver un certain jaune, et un bleu qui l'obsède, devra-t-on en déduire que la peinture n'est qu'une préchimie des colorants ? »
>
> René ALLEAU, Universalis, « ALCHIMIE »,
> *Encyclopædia Universalis* [en ligne]

L'alchimie est une discipline remontant au IVe siècle avant Jésus Christ. Elle naît dans l'antique Egypte et nous a été transmise par les Arabes. À cette époque, seuls les prêtres et les initiés qui opéraient dans le silence du Sanctuaire avaient le droit de parfaire leurs connaissances et d'utiliser cet art interdit aux classes inférieures et à ceux qui ne croyaient pas en leurs dieux. L'alchimiste, praticien de cet art, a pour objectif le Grand Œuvre, c'est à dire la réalisation de la Pierre Philosophale. Celle-ci représente pour les alchimistes non seulement le moyen de réaliser la transmutation du plomb en or, mais également une promesse d'immortalité. Sa fabrication apparaît comme un processus long et complexe. L'alchimiste doit d'abord extraire sa matière première des profondeurs de la Terre, puis procéder en quatre étapes : rendre la matière liquide, évaporer l'eau superflue plus obtenir un produit visqueux, séparer et purifier chacun des éléments de la matière et enfin réunir ces esprits purs pour former la pierre philosophale. C'est donc un expert qui doit maîtriser plusieurs techniques. Il faut pour cela raffiner le produit en plusieurs étapes :

•l'Œuvre au noir, qui est l'art de débarrasser la matière de ses impuretés ;

•l'Œuvre au blanc, qui permet de fabriquer la pierre blanche transmutant les métaux vils en argent ;

•l'Œuvre au rouge, qui produit la pierre rouge transmutant le plomb en or.

Si l'alchimie est couramment perçue comme une pseudo-science, ou un précurseur maladroit et superstitieux de la chimie contemporaine, elle est avant tout une philosophie qui vise à l'amélioration de l'alchimiste par la pratique de certaines étapes qui le font avancer vers un état spirituel supérieur. L'alchimie sert à parfaire toutes ses connaissances, qu'elles soient sur la science pure et la purification des

métaux ou sur Dieu, l'absolu à atteindre. L'alchimie repose sur une substance appelée le vitriol. Cette substance, fictive, est en fait un acronyme d'un principe alchimique.

« *Visita Interiorem Terrae Rectificando Invenies Operae Lapidem.* »

Littéralement, cette phrase se traduirait par « Descend dans les entrailles de la terre, en distillant, tu trouveras la pierre de l'œuvre. », mais la traduction littérale ne fait que peu sens. Son sens ésotérique, en revanche, résonne avec notre sujet et c'est pour cela que nous avons sous-titré notre thèse « Le syndrome de l'alchimiste » : « Descends au plus profond de toi-même, et trouve la base solide sur laquelle tu pourras construire une autre personnalité, un homme nouveau. » Il ne s'agit plus de travailler la matière, mais de travailler l'esprit et, par la même, le corps qui l'habite. Donner naissance à un nouvel homme, un homme meilleur. C'est pour cette raison que nous avons choisi le sous-titre de cette thèse.

« Le corps est d'abord *mon corps*, même s'il nous possède plus que nous ne le possédons. Il est *ce que je ne peux abandonner au risque de le perdre*. »

Alain Milon, *La Réalité Virtuelle*, *« Avec ou sans le corps ? »*

Table des matières

Introduction.....8

Première partie – De la technique à l'humain.....34

I – L'archétype.....36
A – L'inconscient collectif, source d'archétypes.....36
B – Reprenons l'histoire.....40
1 – En résumé.....42
2 – Que faut-il en déduire ?.....52
3 – Du monstre de Frankenstein à l'archétype du monstre de Frankenstein.....60

II – Du robot vers l'humain – Les machines sensibles :.....63
A – L'intelligence artificielle.....65
1 – Une histoire d'intelligence.....70
a) Software.....72
b) Hardware.....82
2 – Vulcain III, La Machine, Lucy et Samantha.....89
a) Vulcain III.....90
b) La Machine.....94
c) Lucy et Samantha.....107
3 – Imaginer, penser, créer : l'art à portée de la machine.....116
a) Matérialité et Intellectualité.....117
b) Venir à sa rencontre.....122
B – Du robot à l'androïde.....124
1 – Des Robots Universels de Rossum à Chappie.....126
2 – Do androids dream of electric sheep ?.....133
3 – Humaniser le robot – Des "toasters" plus humains que leurs créateurs.....141
4 – Robot créateur, robot artiste : quelle place pour l'homme dans un monde où l'objet se crée lui-même ?.....164
a) Générer de l'art comme une suite de 0 et de 1.....165
b) Contrôle partagé.....170

Seconde Partie – L'artificialisation de l'humain.....176

I – De chair et de métal.....178
A – Le corps arme.....178
1 – Fullmetal Alchemist: Brotherhood.....180
2 – Ghost in the Shell.....184
B – Le corps augmenté.....190
1 – Repo Men.....191
2 – Killjoys et ses hackmods.....196
3 – Two de Dark Matter.....201
C – Le corps collectif.....205
D – Du transhumanisme à la singularité technologique.....215
E – Désincarnation : quittons ce corps qui nous restreint.....221
1 – L'autre monde : le masque de l'avatar.....222

2 – Fuir et être un autre....227
3 – Le virtuel, une part du réel....232
F – Cyborg : narration de l'être et réinvention du soi : se créer, s'inventer, s'augmenter 237
1 – Lukas Zpira : la fiction du corps et le jeu de la feintise....239
2 – ORLAN : du corps-image au corps-icône....245
3 – Stelarc : le corps prothétique et l'homme augmenté....257
4 – De la Cyborg Foundation au DIY : activisme et risque sanitaire....263

II – Du héros au mutant : biocyborgs et corps génétiquement modifiés....270
A - Le mutant chez Marvel et Cronenberg : de l'autre humain à l'animalité accidentelle 273
1 – Les enfants de l'atome....276
a) La quête de normalité....279
b) Menace externe ou interne ?....283
c) Éthique mutante et responsabilité : l'espèce, la race, le handicap....288
2 – La Mouche, Cronenberg et la méta chair....292
B – Cyborg médicamenteux : une petite piqûre plus tard, tout ira bien....301
1 – Se tourner vers le robot – Robotiser l'Homme....303
2 – Et si la réponse était en nous ?....312
C – La mutation, l'altération dans la chair : se changer à l'intérieur, pour que ça se voit à l'extérieur....321
1 – Mort et société : la bioéconomie s'installe, les frontières se brouillent....323
2 – Stelarc et la chair créée : toujours plus de doutes, humain ou non ?....326

Conclusion....335

Annexes....350
Annexe I....350
Annexe II....352

Bibliographie....355
Ouvrages....355
Sites Internet....364
Revues et périodiques....365
Bandes dessinées, comics et mangas....365
Filmographie....365
Séries télévisée et animées....368

Index des illustrations....370

Introduction

« L'homme est la mesure de toute chose : de celles qui sont, du fait qu'elles sont ; de celles qui ne sont pas, du fait qu'elles ne sont pas. »

Platon, *Protagoras*

Dans les philosophies idéalistes qui ont dominé l'Occident, l'Homme place son esprit sur un piédestal, se détachant de l'animalité qui l'entoure. Créature de pensée que l'ensomatose cloue sur place, nous voici restreints à une forme corporelle qui nous immobilise sur cette Terre que nous n'avons que trop hâte de quitter avant même d'en avoir fait le tour. Toutefois le corps ne peut être négligé car il est, après tout, notre outil de rapport au monde, l'interface sensorielle sans laquelle notre esprit serait effectivement tourné vers une intériorité prison car coupé de ce que nous percevons comme la réalité physique.

Le corps est devenu objet de curiosité et nous nous sommes donc mis à le disséquer, à l'explorer et, bien plus tard (pour notre société occidentale), à le modifier. « Le corps ne dit rien de lui-même, sinon peut-être la cruauté d'un homme à ce point acharné dans sa quête qu'il prétend comprendre l'homme en le désarticulant comme un pantin. »[1] nous dit David Le Breton. S'il est certes vrai que le corps ne parle pas dans le sens littéral du terme, nous avons su lui trouver bien des mots à dire. En premier lieu nous nous sommes penchés sur sa fragilité, avec la réalisation terrifiante que face à nous se dressait l'inévitable : la mort. « Les sciences de l'homme négligent toujours la mort. […] Pourtant l'espèce humaine est la seule pour qui la mort est présente au cours de la vie. »[2] S'il y a le « faire mourir », pour reprendre l'expression de Thomas Louis-Vincent[3], il y a aussi le corps (cadavre). C'est ce corps qui nous rend mortel et, dans la plupart des religions, notre esprit survit à son décès, mais pas sur le même plan d'existence, le cadavre se masquant sous des fards à paupières et des odeurs de formaldéhyde.

Face à cette réalité, nous nous sommes tournés vers les religions pour tenter d'éclaircir un peu ce sombre futur qui nous attend tous. Mais au tournant de chaque siècle les sciences avançaient, découvrant de nouveaux secrets sur l'univers, le

1 David Le Breton, *La chair à vif, « de la leçon d'anatomie aux greffes d'organes »,* Paris, Editions Métailié, « Sciences Humaines », 2008 (1993), p. 20.
2 Edgard Morin, *L'homme et la mort*, Paris, Édition du Seuil, « Essai », 2009 (1970), p. 17.
3 cf. Thomas Louis-Vincent, *Anthropologie de la mort*, Paris, Payot, 1980.

monde, l'animal, l'Homme et, avec, son corps. Nous sommes désormais revenus à une perception d'un corps machinique, mais nous lui avons ajouté d'autres facettes, le transformant en corps social, en corps politique, en corps marketing, etc. Désormais, le corps est un outil conceptuel qui pose inlassablement les mêmes questions métaphysiques : qui sommes nous ?, où allons nous ? et pourquoi sommes-nous différents ?

La science repousse régulièrement les limites de la mort, mais ce corps charnel semble s'opposer aux avancées majeures. Telle une ultime frontière, le corps s'impose par une présence à la fois trop grande et en même temps pas assez. Le corps étant notre premier outil de présentation à l'autre, il s'impose immédiatement au regard et à l'odeur. Mais en même temps il n'est pas assez définissant pour pouvoir dire « je ne suis que mon corps ». Définir l'humain, sinon, se résumerait à un schéma biologique englobant quelques caractéristiques esthétiques. L'évolution scientifique redéfinit notre rapport à ce corps de manière radicale. Reprenant les propos de Mazlich, David Le Breton nous dit : « l'homme perd aujourd'hui ses dernières illusions. Il savait déjà ne plus être au centre de l'univers (Copernic), ne pas être radicalement différent de l'animal (Darwin) et n'avoir qu'une conscience limitée de soi (Freud) »[4]. Puis, il marque un quatrième clivage dans notre perception du corps, « exigence d'une liberté que plus rien ne borne sinon le désir. »[5] Notre enveloppe physique devient un objet de design, un vêtement qu'il nous appartient de retoucher comme bon nous semble et rapidement l'unicité de l'individu l'emporte sur la pensée collective de l'espèce.

Un corps historiquement contrôlé

Le corps se charge en signification. Déjà qu'il subissait de tout temps une forme de condamnation, il s'impose comme l'un de nos plus puissants signifiants. Si Platon décrivait le corps comme « tombeau de l'âme », la religion chrétienne en Occident le considère comme source de péchés. Au début du Moyen-Âge, nous observons une recrudescence de ce corps jugé responsable de toutes les pulsions contraires aux préceptes religieux catholiques. Le corps se retrouve négligé, peu lavé et surtout meurtri. Comme le précise Jacques Gélis, « Car, plutôt que de corps, c'est bien de "chair" que l'on parle ; ainsi le désir sexuel est-il "aiguillon de la chair" et

4 David Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2008 (1990), p. 323.
5 *Ibid.*

le rapport sexuel "œuvre de chair", "commerce charnel". »[6] Soudain "viande", le corps perd l'aspect mystique qui jusque là le maintenait en corps à l'image de Dieu, en corps intouchable, pour devenir source de damnation pour l'âme qui l'habite.

« L'homme n'est-il pas la plus belle pièce de la création ? »[7] interroge Jacques Gélis. Car l'une des particularités de la religion catholique est tout de même ce corps humain dans lequel Dieu descend sur Terre pour marcher parmi les Hommes. La religion du Dieu incarné sacralise le corps de Dieu dans l'eucharistie, les fidèles consommant le corps et le sang du Christ pour se laver de leurs péchés. Tout un culte de la souffrance s'organise autour de la passion du Christ et les corps les plus saints en partagent les stigmates, souffrance sainte que Bob Flanagan fera resurgir des siècles plus tard dans son personnage de Super Mazo, ou encore Ron Athey dans ses performances. Le corps devient sanglant et caché par pudeur.

Ramené à un formant de chair, le corps adopte plusieurs signifiés en fonction de sa posture, ses décorations, sa nudité, etc. Le corps charnel est d'ailleurs depuis toujours frappé d'un stigmate, d'autant plus s'il est féminin. Il est objet de désir, il soulève les passions de l'homme, animal incapable de gérer ses propres pulsions et donc qui demande à la femme de se couvrir, se cachant derrière l'excuse de la pudeur. La nudité gène, en société elle perturbe l'échange communicationnel et nécessite de la couvrir pour la bienséance. Le corps, s'il nous est familier sous bien des égards, étant une évidence partagée par nous tous, n'en reste pas moins tabou dans nos sociétés occidentales. Il ne se découvre que dans certaines circonstances, sinon se met en scène, dissimulant les organes génitaux loin des regards effarouchés. Observer un sexe, d'homme ou de femme, ne se fait que dans la sphère privée ou la galerie muséale.

Durant la Renaissance, le corps n'est plus un lieu de mysticisme. Il devient simple enveloppe de chair influencée par l'alimentation et les conditions de vie. Désenchanté, le corps bascule dans une propriété, mais non celle que nous considérons évidente aujourd'hui. « L'autorité et le contrôle de l'individu sur son propre corps et sa propre sexualité furent contestés pendant toute cette période [du début du XVe siècle au milieu du XVIIe siècle] par des médecins, des magistrats, le clergé, le voisinage, les paroisses et les municipalités, aussi bien que par les époux, les épouses et leurs enfants. »[8] Ainsi le corps devient lieu de conflit politique et moral

6 Jacques Gélis, *« Le corps, l'Église et le sacré », Histoire du corps 1 – de la Renaissance aux* Lumières, sous la direction de Georges Vigarello, Paris, Edition Seuil, 2005, p. 18.

7 *Ibid.*

8 Sarah F. Matthews-Grieco, *« Corps et sexualité dans l'Europe d'Ancien Régime », Histoire du corps 1*,

et la liberté corporelle est, elle, limitée, sinon inexistante. Le corps social apparaît ici dans une version extrême, reflet des mœurs d'une société plus que d'une identité personnelle. « Une mise en scène inédite du corps s'est, quoi qu'il en soit, instaurée : frontière faite de retenue, autocontrôle explicité jusqu'au support imaginaire d'une instance "jugeante" et intériorisée [...] »[9], nous précise Georges Vigarello.

En même temps, le corps se découpe de nouveau. Après l'interdit du pape Boniface VIII en 1299, les dissections commencent à réapparaître au XIVe siècle et se font de plus en plus fréquentes. Une image organisationnelle de l'anatomie voit le jour et le corps est ramené à une architecture corporelle. « L'édifice, le bâtiment, ses fondements. Ce sont des termes qui reviennent sans cesse dès la première moitié du XVIe siècle, et qui renvoient à une vision structurale du corps, avec l'accent mis sur la forme, la stabilité et le poids. »[10] Le corps prend alors l'allure d'une maison qui se découpe en pièces, chacune servant une fonction. La façade du corps est alors apparence et reflet de l'intériorité, en santé et riche ou malade et pauvre.

Devenu machine, le corps se sépare définitivement de l'âme avec la pensée mécaniste de Descartes. Le 23 novembre 1646, il écrit sa *Lettre au Marquis de Newcastle*, dans laquelle il explicite : « Car, examinant les fonctions qui pouvaient en suite de cela être en ce corps, j'y trouvais exactement toutes celles qui peuvent être en nous sans que nous y pensions, ni par conséquent que notre âme, c'est-à-dire cette partie distincte du corps dont il a été dit ci-dessus que la nature n'est que de penser, y contribue, et qui sont toutes les mêmes [...] »[11]. Machine de chair, le corps et l'esprit se retrouvent séparés. Dans nos sociétés occidentales, l'enseignement philosophique perpétue ce clivage : c'est mon corps, mais mon esprit est un plus, quelque chose d'indéfinissable qui résiste à toute définition.

L'avènement de la pensée mécaniste coïncide avec l'apparition des premiers automates. Nous pensons ici à l'automate écrivain des frères Jacquet-Droz qui « écrit à la plume en respectant les pleins et les déliés »[12], comme le précise Michel de Pracontal, ainsi qu'au canard de Jacques de Vaucanson qui imite les mouvements de l'animal ainsi que son système digestif. Mécanique du corps reproduite par des machines, l'Homme devient une machine complexe, un corps

---

Op.cit., p. 178.

9 Georges Vigarello, *« Introduction », Histoire du corps 1*, *Op.cit.*, p. 15

10 Rafael Mandressi, *« Dissections et anatomie », Histoire du corps 1, Op.cit.*, p. 343.

11 René Descartes, *Discours de la méthode suivi des méditations, « cinquième partie »*, Paris, le monde en 10/18, 1962, p. 47

12 Michel de Pracontal, *L'homme artificiel, « Golems, robots, clones, cyborgs »*, Paris, Denoël, « Impact », 2002, p. 27.

animé par un esprit qui l'habite. Dans le domaine de l'art la photographie perturbe particulièrement notre relation au corps en instaurant une facilité d'exécution ainsi que le temps de pose qui se raccourcit, notamment avec la naissance du daguerréotype en 1839. La distance entre la représentation et le référent diminue pour se rapprocher de l'image de la réalité à travers la photographie, s'intégrant dans la théorie romantique du XIXe siècle et permettant de saisir l'instant.

Opposés à la religion, les romantiques ne condamnent pas l'acte charnel, bien au contraire, tandis que le clergé tente un peu plus de contrôler les mœurs, rejoint en cela par les médecins. Comme le dit Alain Corbin, « Dès les années 1840, on s'efforce outre-manche de substituer aux distractions juvéniles spontanées des "récréations rationnelles" jugées plus rassurantes. »[13] Ainsi la jeunesse est-elle placée sous contrôle dans les écoles, mais également dans leurs foyers : « Ils [les médecins] demandent aux parents d'exercer un strict contrôle des corps, d'observer ce qui se déroule dans la chambre des jeunes gens, la nuit, de passer en revue les objets personnels et de surveiller les correspondances. »[14] Ajoutons à cela une forte production d'images pornographiques, et nous obtenons un terrain de prédilection pour Freud et ses théories psychanalytiques. C'est également à cette époque que "nait" le corps sportif tel qu'il nous est encore vendu à l'heure actuelle, c'est-à-dire à la fois pour une question de santé et d'esthétique.

Les marques corporelles, quant à elles, étaient, à l'origine, des marques tribales, portées par les peuples généralement jugés barbares. L'avènement du christianisme en Occident vers le IXe siècle implique la fin des marques corporelles, reprenant l'interdit judaïque qui « prohibe toute marque corporelle qui mutile le corps de l'homme fait à l'image de Dieu. »[15] En effet, cet interdit est clairement établi dans *L'Ancien Testament* : « Et vous ne ferez point d'incisions dans votre chair pour un mort, et vous n'imprimerez point de figures sur vous. Je suis l'Éternel. » (*Lév.* XIX-v.28) Au Moyen-Âge, le piercing devient une marque d'infamie, puis de féminité à la Renaissance avec le retour des pendants d'oreilles. De nouveau mal perçu à partir XVIIe siècle, il devient signe de marginalité (marins, gitans, barbares, etc.). Après un retour au percement des oreilles tout au long du XIXe, le piercing redevient signe de marginalité avec les motards et les adeptes de pratiques sadomasochistes.

---

13 Alain Corbin, *« La rencontre des corps », Histoire du corps 2 – De la Révolution à la Grande Guerre,* Sous la direction d'Alain Corbin, Paris, Éditions du Seuil, 2005, p. 152.

14 *Ibid,* p. 169.

15 Dominique Paquet, *« Piercing »*, in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 10/02/2012, http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/piercing/

Le tatouage, lui, nous vient des îles. Ramené dans notre société occidentale par le capitaine Cook au XVIIe siècle, mais il était connu bien avant. Ce qui le différencie du piercing, c'est avant tout sa permanence. Catherine Grognard et Dominique Paquet nous disent que « cette durée exclut le tatouage de la problématique du leurre, du factice, du paraître, au contraire, elle le situe dans une permanence de l'être favorisée en cela par l'intégration corporelle et psychique du dessin. »[16] Le tatouage fait littéralement corps avec la personne qui le porte, marque signifiante et symbolique, souvent révélatrice de l'identité du sujet. Le tatouage recouvre l'épiderme d'une nouvelle histoire de l'individu, une histoire qui, elle, est choisie.

Autrefois codifié par des formes, des placements sur le corps ou bien les techniques employées, il marquait l'accession au monde des humains. Il est aujourd'hui plus figuratif et rarement complexe à lire mais a perdu ce côté rituel au profit d'une forme d'accession à l'âge adulte, un âge où l'adolescent prend son corps en main et également son devenir, généralement contre l'avis des parents. Révélateur d'une identité assumée dans la sphère publique – ou intime selon son placement sur le corps – le tatouage est un écrit du moi intérieur du sujet, un révélateur de l'âme en quelque sorte. Il s'offre à la vue et se partage.

> « Les modifications corporelles entament leur parcours de socialisation en offrant, surtout aux jeunes générations en quête de valeurs et de références propres, les éléments d'une expérimentation de soi, d'une recherche simultanée de singularité et d'affiliation. Elles connaissent aujourd'hui un succès grandissant associé à l'idée implicite que le corps est un objet malléable, une forme provisoire, toujours remaniable, de la présence fractale à soi. »[17]

À en croire David Le Breton, la modification corporelle est devenue une banalité dans notre monde contemporain. Piercings et tatouages ont été ingérés par notre société de consommation et, ce qui était avant une marque de marginalité, est devenu marque « d'affiliation ». En clamant son originalité, le percé ou le tatoué devient membre d'une catégorie sociale à part des autres. Bien qu'ayant perdu ce rattachement au monde sadomasochiste, la modification corporelle demeure, encore

16 Catherine Grognard et Dominique Paquet, *« Tatouage »*, in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 10/02/2012, http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/tatouage/

17 David Le Breton, *Signes d'identité*, *« Tatouages, piercings et autres marques corporelles »*, Paris, Métailié, 2002, p. 78.

aujourd'hui, quelque chose de "rebelle", une affirmation d'un soi unique, mais faisant partie d'une communauté. En même temps, comme le précise David Le Breton[18], elle s'est démocratisée dans notre société. Autrefois condamnée car donnant "mauvais genre", elle est aujourd'hui arborée par plus d'un, du banquier à la secrétaire en passant par le patron. Certes, elle a encore ses détracteurs, mais se faire tatouer ou percer n'est plus synonyme de rébellion, au contraire même, c'est une tendance. La complexité des piercings a évolué en symétrie des techniques, s'inspirant des traditions tribales. Modifier son corps n'est plus qu'une question de goûts et arborer un bijou à l'arcade, la lèvre ou le téton est une manière de revendiquer cette appartenance : "C'est mon corps, j'en fais ce que je veux."

À l'âge de douze ans, Fakir Musafar s'enserre la taille dans un étroit corset. Un an plus tard il réalise son premier piercing sur le prépuce à l'aide d'une agrafe et c'est à cet instant qu'il place la naissance des *Modern Primitives*.[19] Ces derniers prônent le retour dans la société occidentale de pratiques de rituels et de modifications corporelles d'autres époques et d'autres cultures, cherchant à retrouver les sagesses d'antan à travers des expériences extra corporelles amenées par la transe ou la souffrance. Fakir Musafar se réapproprie la douleur en recherchant une transcendance charnelle. Dans la biographie disponible sur son site, que nous nous permettrons de traduire ici, nous pouvons lire : « Un chaman, artiste,[...] Fakir a joué un rôle significatif dans le renouveau des piercings corporels, du modelage du corps, du *branding* et d'autres pratiques en rapport au corps liées à l'expression personnelle, l'exploration spirituelle, le rite de passage, la guérison ou la réclamation ».[20]

Plus extrêmes dans leur démarche, les *Modern Primitives* réactualisent tout un panel de modifications corporelles : *branding* (application d'un fer chauffé à blanc, ou d'un stylo électrique cautérisant, sur la peau), suspensions (à des crochets reliés à des objets ou bien attachés au plafond), *cutting* (ou scarification, blessure volontaire dessinée à même la chair pour aboutir à une cicatrice signifiante), implants endodermiques et transdermiques, etc. Ils cherchent à pousser le corps dans des extrêmes de douleur qui transcendent la chair et, en même temps, effacent les frontières de l'altérité.

À eux s'opposent les *Body Hactivists,* tel Lukas Zpira, qui tentent une

18 cf. David Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2008 (1990)..
19 cf. David Le Breton, *L'Adieu au corps*, Paris, Métailié, 1999, p. 32.
20 Site de l'artiste, http://www.fakir.org/aboutfakir/index.html consulté le 13/04/2011.

recherche nouvelle, une approche inventive des modifications corporelles afin de leur donner un sens contemporain. Se détachant de la part anthropologique que clament les *Modern Primitives*, ils augmentent les capacités de leur corps à travers des techniques plus novatrices, comme par exemple l'insertion d'un implant magnétique qui permet à son porteur de "sentir" les champs magnétiques. Ils rejettent ainsi les thèses baudrillardiennes qui condamnent l'art à une répétition perpétuelle d'une fin qui est déjà survenue. Le corps est lieu de soi, d'un soi qui évolue et change perpétuellement et qu'il faut présenter, améliorer, afin d'ouvrir des portes vers des évolutions futures.

Devenu objet de design de soi, le corps est soumis à tous les "sévices" possibles, blessures, brûlures, étirements et même chirurgies autorisent le sujet à prendre possession de son corps. Originellement inventée dans un but reconstructeur, la chirurgie esthétique devient méthode de perfectionnement du soi corporel. « Comment résister au désir de coller aux canons de la beauté affichés en permanence ? »[21] La chirurgie esthétique est à différencier de la chirurgie plastique par un simple fait : elle ne répare pas ce qui a été endommagé mais modifie le corps en fonction d'une demande d'ordre psychologique. Soignant l'estime de soi plutôt que le corps, la chirurgie esthétique détache encore plus la chair de l'être et amène sa maniabilité à son paroxysme. Nous pouvons citer ici l'une des figures emblématiques de l'art contemporain français, ORLAN, qui a eu recours à la chirurgie esthétique dans le cadre de son œuvre que nous évoquerons plus en détail.

Ces modifications dans tous les cas s'inscrivent bien au-delà de la simple chair. Le corps biologique et le corps spirituel ont toujours été mis en opposition, mais la multiplicité des corps contemporains nécessite une forme d'harmonisation du soi corporel. Le corps est un objet social, une présentation du soi et l'apparence définit, malgré tous nos efforts, notre première impression. Les *crank* de Günther Anders font face au jugement de l'œil public et il n'est pas rare qu'ils se voient lynchés en première page d'un article choc. Réingérés par les médias, ils se répandent sur la toile, démultipliant les images d'un corps changé qui trouble par son apparence et en même temps fascine par son côté hors-norme. Le corps passe d'une obsolescence ressentie à une obsolescence démultipliée par le corps-image. Dans un monde contemporain où l'image prend le pas sur l'être et la réalité, le corps est remis en

21 Pierre Nahon, *« Chirurgie esthétique »*, in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 10/02/2012, http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/chirurgie-esthetique/

question, travaillé, redessiné par de nombreux artistes qui cherchent un corps digne d'intérêt, un corps mutant. À travers cette quête identitaire, nous perdons cette part charnelle du corps au profit d'un corps multiple et iconographique : le corps, c'est l'image. Le corps, c'est ce que je montre. Mais comme nous montrons de différentes manières, une « présence fractale à soi »[22] se fait sentir.

Ainsi, si le corps biologique se designe de l'intérieur, expression d'un génome qui forme un corps, le corps se designe ensuite de l'extérieur. Accidents et décisions nourrissent le corps d'une histoire vécue autour de laquelle s'enroulent les marques du temps qui passe. Fuyant cette inévitable mortalité, l'individu se rapproche chaque seconde de sa propre mort, sans y penser perpétuellement sous peine de devenir fou. Cela ne signifie pas pour autant qu'il ne réalise pas son obsolescence programmée.

Souffrir pour souligner

L'artiste australien Stelarc, dans nombre de ses performances, se suspend à des crochets de boucher. La douleur est présente dans son œuvre, nous ne pouvons pas le nier et l'artiste lui-même le reconnaît.[23] La souffrance de l'artiste se perçoit et est explicite mais Stelarc refuse l'association que certains critiques d'art font entre lui et le sadomasochisme. Pour lui, la douleur supplée son processus créatif, est secondaire, et ne forme qu'un détail. Malgré tout, nous sommes en droit de nous interroger sur le sens de cette douleur, ne serait-ce que parce qu'un spectateur ne peut empêcher ses neurones miroirs de s'activer, projetant une sensation fantôme dans ses propres chairs.

La figuration de la douleur serait donc une représentation de l'obsolescence du corps à travers la douleur ? Ce processus n'est-il pas voué à l'échec ? Certes, l'œil traduit bien plus qu'une douleur dans les performances de Stelarc, montrant un corps qui se déforme partiellement par décollement de l'épiderme. Ses muscles ne sont pas atteints, mais sa silhouette est reformée, remaniée par les crochets qui se plantent dans sa peau. Toutefois, dans son *Anthropologie de la douleur*, David Le Breton précise bien que la douleur est une sensation égoïste. « La douleur crée une distance en ce qu'elle immerge dans un univers inaccessible à tout autre. Souffrir comme l'autre ne suffit pas à dissiper l'éloignement et à nouer d'emblée une

22 David Le Breton, *Signes d'identité*, *« Tatouages, piercings et autres marques corporelles »*, Paris, Métailié, 2002, p. 78.

23 cf. *Stelarc, « the monograph »*, collectif sous la direction de Marquard Smith, Cambridge, Massachusetts, First MIT Press paperfack edition, 2007.

communauté de destin, car la douleur isole et retient chacun dans ses griffes particulières. »[24]

Si la douleur ressentie isole le performeur de son audience, le spectateur ne peut donc que se concentrer sur les stimuli qui lui sont fournis en direct : les sens stimulés par la performance. Sentir la transpiration du performeur n'est ici que de faible utilité, d'autant que l'Homme a tendance à négliger, à tort, ce sens peu développé chez lui. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il n'existe pas d' "art olfactif"[25]. Cependant, dans le cadre des vidéos résultant de la pièce intitulée *Stomach Sculpture,* Amelia Jones précise sa pensée que nous pouvons traduire par : « Je peux même, avec un effort d'imagination, *sentir* le contenu rempli d'acide de son estomac tandis qu'il fait son travail digestif quotidien. »[26] L'imagination devient source d'un ressenti corporel, d'une projection au sein d'une sensation qui n'appartient théoriquement qu'à l'artiste.

Stelarc ne se contente pas de pénétrer son épiderme, bien au contraire, il pénètre également son corps et nous en révèle la structure interne dans sa série des *Stomach Scultpure*. Équipé d'une caméra endoscopique, du personnel médical filme l'intérieur de l'estomac de Stelarc, la bande son formée par les bruits internes du corps. Présentant un corps pas si "vide" que cela, Stelarc nous donne à voir également la critique d'un corps qui est, avec toutes ses fonctions internes, l'incarnation de ce qu'il rejette. « Le "corps vide" que Stelarc définit par la rhétorique, alors, semble pointer son anxiété personnelle concernant son propre néant potentiel, son vide, et sa mortalité. »[27]

Le corps que présente Stelarc est plein pourtant, à l'image du corps de l'artiste Mona Hatoum, femme artiste faut-il préciser pour souligner malgré tout la différence de démarche. En effet, dans son projet *Corps Étranger*, cette artiste s'entoure de personnel médical également afin de nous révéler son intérieur sur écran plasma. Elle filme son estomac comme son vagin, chacun de ses orifices s'ouvrant pour laisser voir son intérieur, les transitions glissant sur sa peau pour nous laisser entrevoir l'extérieur de son enveloppe charnelle.

Radicalement opposés dans la démarche, l'une désire montrer son corps

---

24 David Le Breton, *Anthropologie de la douleur*, Paris, Métaillé, « sciences humaines », 2006 (1995), p. 39.

25 Certains envisagent la parfumerie comme un art à part entière mais nous n'entrerons pas dans ce débat.

26 Amélie Jones, « *Stelarc's technological "transcendence"/Stelarc's wet body »*, in Marquard Smith, *Op.cit.*, p. 109, *« I can even, by imaginative projection, smell the acid-filled contents of his stomach as it does its everyday digestive work. »*, toutes les traductions sont les nôtres sauf lorsque l'inverse est précisé.

27 *Ibid*., p. 108. *« Stelarc's rhetorically defined "hollow body", then, seems to point to his anxieties about his own potential nothingness, emptiness, and mortality. »*

comme un tout, un ensemble vivant et organique qui se réclame tel quel tandis que l'autre, Stelarc, pointe l'absence d'espace, de vide dans lequel il pourrait intégrer des améliorations permettant une hybridation avec la technologie. En un sens, on pourrait dire que Mona Hatoum présente un corps générique (du moins pour une femme[28]) et que Stelarc le rejette, critiquant sa plénitude et son intégrité. Pour Stelarc, il y a une réalité qui nous dépasse, qui dépasse les facultés de notre propre corps et c'est en cela qu'il est devenu obsolète. Le corps "trébuche" et s'arrête.

Illustration 1: Stelarc, *Sitting/Swaying: Event for Rock Suspensions*, Tamura Gallery, Tokyo, 11 mai 1980. Photo de Kenji Nozawa. *Courtesy of the artist.*

David Le Breton le nomme « corps surnuméraire » et, dans *La sociologie du corps*, il nous précise qu'« un autre imaginaire du corps, plus diffus, envisage plutôt la précarité de la chair »[29]. Nous ne pouvons être que limités par cette entrave et notre esprit, alors que l'imagination semblait incapable d'en tracer les limites, a atteint ce seuil au delà duquel il lui est impossible d'aller. Il faut donc redéfinir ce corps, en souligner la précarité. Stelarc s'y attelle avec ses suspensions. Comme autant d'attaches, les crochets transpercent la peau de l'artiste, l'arrachant à la gravité pour le mettre en suspension, son poids se compensant par les rochers qui

28 cf. *Ibid.*, p. 108.
29 David Le Breton, *La sociologie du corps*, Paris, PUF, « Que sais-je? », 2010 (1992), p. 114.

l'entourent, flottante créature aux allures de déguisement macabre. C'est ainsi que nous pourrions résumer l'une des performances de Stelarc, intitulée *Sitting/Swaying : Event for Rock Suspension*.

Le piercing de suspension, lui, répond à des critères plus spécifiques. Premièrement, il n'est que temporaire, modifiant le corps du sujet l'espace de quelques minutes, la cicatrisation s'effectuant normalement et sans laisser de marque particulière. Deuxièmement : il est impossible de le pratiquer seul. Stelarc déclare, dans un entretien avec Jacques Donguy, « ils [les crochets] sont souvent dans des endroits difficiles à atteindre de mon dos ou de la partie inférieure de mon corps, ce qui rendrait impossible pour moi de les insérer seul. En fait, cela demande deux personnes : quelqu'un qui pince la peau et la soulève, et une autre personne pour tenir le crochet à deux mains »[30].

Au yeux d'un public restreint, il offre la vision d'un corps déformé par les crochets qui tirent dans ses chairs. Ces déformations de son enveloppe corporelle sont toutefois à différencier du sadomasochisme. Certes, la douleur est présente comme nous l'avons évoqué au préalable, mais nous nous permettrons ici de faire remarquer que les actes corporels, quels qu'ils soient, engendrent une douleur, et modifier le moi-corporel ne peut se faire sans douleur, aussi minime soit-elle. La douleur est un rite de passage dans de nombreuses tribus. L'enfant devenu homme doit souffrir de quelque manière que ce soit pour redéfinir son statut social et son corps s'en trouve marqué. Dans la chair s'inscrit la loi, une administration sanglante qui accorde des droits ou des obligations à un homme ou à une femme.[31]

Ron Athey explique qu'il cherche la souffrance pour lutter contre « la blessure qui ne guérit pas ». Séropositif depuis de nombreuses années, il cherche a exprimer le « malaise du survivant ». Lui reste mais les autres partent et il se réapproprie son corps pour clamer sa vie et sa mort, montrer son « corps comme un cadavre vivant »[32]. La souffrance se veut partagée par le public qui, encore une fois, est aux premières loges. Seul l'effort d'imagination permet l'intégration par le public de cette douleur en eux, tout du moins d'une certaine forme de douleur, une douleur par proxy.

---

30 *« Le corps obsolète »*, entretien réalisé par Jacques Donguy, Saõ Paulo (Bresil) le 30 novembre 1995, traduit de l'anglais par Jacques Donguy avec l'aide de Anna Mortley, paru dans *Quasimodo n°5,* (*« Art à contre corps »*), printemps 1998, Montpellier, p. 112.

31 cf. David Le Breton, *Anthropologie de la douleur*, *Op.cit.*

32 cf. Article de Marie Lechner, *Le corps contaminé de Ron Athey*, consulté sur Internet le 13/04/2011 sur le site de « écrans » (http://www.ecrans.fr/Le-corps-contamine-de-Ron-Athey,2311.html).

Stelarc, place la douleur en "mal nécessaire". Ses suspensions débutèrent avec des câbles et des harnais, laissant sa chair intacte. Toutefois, lorsqu'il déforme son corps par l'étirement de sa peau, déployant des sortes d'ailes membraneuses qui l'arrachent à la pesanteur, il pose son corps en regard de son néant. Le corps n'est alors qu'une sorte de toile blanche sur laquelle l'artiste peut se permettre de peindre à sa guise. Dans ses performances, il ne faut pas voir une maltraitance d'un corps visant une satisfaction sexuelle, comme l'explicite Amelia Jones, mais à l'inverse une recherche des limites.

La souffrance du corps est une limite et la dépasser c'est redéfinir ses limites personnelles, les pousser plus loin. Stelarc nous montre qu'il peut aller plus loin. Nous sommes en droit de nous demander ce que l'esprit permet à l'artiste d'accomplir, ce qu'il cherche à démontrer par un tel effort de volonté. Toutefois, si nous traduisons les propos qu'il tient dans ses entretiens, il ressort que son corps n'est pas, pour lui, « un site pour la psyché »[33] lors de ses performances. Dépouillé de l'esprit, le corps devient matière malléable qu'il étire, transperce ou coud même parfois, comme c'est le cas dans *Event for Support Structure* en 1979.

Depuis que l'homme a tourné son regard vers le ciel pour se rendre compte qu'il n'est pas au centre de celui-ci, bien au contraire, il se sent ridicule et lever les yeux vers la voûte céleste est une bonne manière de mettre nos problèmes en perspective : nous ne sommes qu'un "petit rien" dans un "grand tout". Dès lors se pose la question du corps et de son devenir. Si nous sommes frappés d'obsolescence corporelle, il nous faut agir pour modifier cela. Les sciences médicales s'y attellent d'arrache-pied pour nous amener à cette société que Céline Lafontaine nomme « société post-mortelle ». Redéfinissant les frontières de la mort, la science oblitère définitivement le lien esprit-corps et se tourne vers un corps mort-vivant que l'on retrouve dans les unités de soins intensifs des hôpitaux. Branchés sur des machines qui assistent la respiration, la circulation sanguine, l'évacuation de l'urine, etc., le corps devient machine biologique maintenu en vie afin de servir en pièces détachées. Nous ne mourrons plus de vieillesse, nous mourrons parce que notre cœur cesse de battre, parce qu'une artère explose dans notre cerveau, parce que nos organes arrêtent de fonctionner, etc., mais, légalement, nous ne mourrons plus jamais de vieillesse. En partant de ce présupposé, il semble évident que le souci

33 Stelarc, *« Toward the Post-human: From Psycho-body to Cyber-System »*, Architectural Design (1995), p. 93 cité pas Amélie Jones, « *Stelarc's technological "transcendence"/Stelarc's wet body »*, in Marquard Smith, *Op.cit.*, p. 104.

vient du corps et non d'ailleurs, et donc que le rendre "réparable" est la meilleure solution pour nous protéger de la mort.

Quoi de plus subjectif qu'un corps ?

Le corps révèle ainsi un couple signifié/signifiant qui allie sa perception par l'autre à son apparence purement physique. Ce corps est alors interprété par le filtre subjectif de chacun en fonction de son milieu social, de ses attentes, de son regard sur le monde. Le corps révèle l'Homme à travers les âges ainsi que sa manière de se penser et de penser sa place par rapport au monde. Si nombre d'entre nous n'accordent à cette réflexion sur le corps qu'un court instant, ou à leur corps qu'un coup d'œil dans le miroir le matin, beaucoup l'apprêtent, l'entretiennent et le décorent tel l'objet d'un culte que tout le monde reconnaît mais préfère taire. Ainsi le corps se déifie, comme le suggérait Nietzsche. Il est au centre de notre manière de penser et de nos interactions avec les autres, se posant en pivot identitaire et en lieu de cette ensomatose à laquelle, nous verrons, nous avons partiellement pallié grâce à nos technologies.

Au XIXe les prémices de l'obsolescence corporelle se font sentir lorsque, confronté à l'industrialisation, le corps est soudain comparé à ses outils qui dépassent de loin ses capacités. Il se mélange à des rouages dans un art de plus en plus politique, mais qui se veut aller à contresens du pouvoir. Le corps devient outil de dénonciation et il perd ses formes classiques avec le cubisme au début du XXe siècle. Il émerge du corps sociétal malgré les nombreuses allégories politiques générées par les deux Grandes Guerres et, arrivé à la moitié du XXe siècle, voici l'émergence du corps identitaire et dont la propriété nous est propre à chacun. Assistés par la psychiatrie et les sciences cognitives bredouillantes nous réussissons à recentrer le corps comme une problématique liée à l'Homme et un "à-part". Notre obsolescence corporelle, jusqu'à présent compensée par nos facultés mentales, fait désormais pâle figure en regard de nos créations technologiques qui deviennent de plus en plus intelligentes tandis que l'intelligence artificielle fait son apparition.

Si le XXe a été appelé « siècle du corps », comme le dit Christine Detrez[34], le XXIe sera alors le « siècle du cyborg ». Il ne s'agira plus de convenir à des critères esthétiques inatteignables, mais de dépasser la simple esthétique au profit de la fonction, fonction qui devra cependant maintenir la nécessité esthétique. La modification technologique sera tout aussi tendance que l'est l'accessoire de mode.

34 cf. Christine Detrez, *La construction sociale du corps*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Essais, 2002, p. 190.

Le risque serait inévitablement de retomber dans les mêmes travers que l'inénarrable canon de beauté. « Parfois, c'est même un corps idéel, irréel qui est posé en idéal : le corps des publicités ou des affiches de cinéma est un corps retouché, parfois même photomonté, par l'assemblage de parties provenant de mannequins différents (les jambes interminables de l'une, la taille fine de l'autre, etc.). »[35] En somme, Christine Detrez souligne les risques d'une dite liberté corporelle qui est à la fois normée et normative, le corps idéal du canon formant l'absolu inatteignable, le corps parfait que personne n'a mais que tout le monde veut.

Le corps de chair devient finalement corps à re-designer et endosse le poids d'une société de l'image dans laquelle le rapport à l'autre devient prédominant. Plus encore, il se divise en corps multiples qui ne se limitent plus à une simple distinction vie privée / vie publique, mais brouille ces frontières en intégrant des codes prépondérants à l'une, dans l'autre, fractionnant un corps devenu instable. Renforcés par la perception du temps dans une société en constant mouvement, nous voici à l'heure de la téléprésence dont parle Virilio. Télé-entendre, télé-voir et maintenant télé-sentir, nos sens ne se limitent plus à notre seule présence corporelle, s'étendant via nos technologies à un corps noyé d'informations qui s'adapte au milieu dans lequel il évolue. Profils sociaux et jeux en ligne nous offrent désormais la possibilité d'incarner qui nous voulons, d'un tendre Don Juan à un mage elfe se battant dans les confins d'un monde de pixels. Internet se substitue à notre mémoire, masse informationnelle à portée de doigt qui se consulte sur une base régulière. « Google est mon ami » pouvons-nous entendre dans la rue, signe d'une société mélangeant soif de connaissance et flemme d'apprendre.

« Une fraction de seconde sépare l'androïde de l'humanité. »[36], écrit Michel de Pracontal. Il parle ici d'un cas bien précis : Rachel, l'un des personnages de *Blade Runner* de Philip K. Dick. Mais est-ce une vision si irréaliste ? Certes, l'intelligence artificielle n'est pas encore aussi performante dans le domaine de l'imitation, mais le test imaginé par Turing se complexifie de plus en plus et les délimitations entre les réponses d'un humain et les réponses d'un ordinateur se troublent de plus en plus, amenant un questionnement sur ces créatures qui commencent à apparaître aux quatre coins du monde : les robots. Jean Baudrillard aimerait les penser limités par une absence évolutive qui ne peut qu'entraîner une stagnation au niveau des

35 *Ibid.*, p. 206.
36 Michel de Pracontal, *L'homme artificiel*, « *Golems, robots, clones, cyborgs* », Paris, Éditions Denoël, 2002, p. 59.

humains[37], mais dans le fantasme de toute puissance que représente cette machine, ne sommes-nous pas leurs dieux ? Ou bien sont-ils nos nouveaux dieux, créés de la main de l'Homme ? S'il est vrai que notre limite est Dieu le créateur, le summum de l'imitation serait alors d'en atteindre le même niveau.

Fuite vers l'avant, la cyborguisation de l'Homme est souvent pressentie comme la réponse absolue pour un Homme qui a tué ses dieux. « Le corps est le péché originel, la tache sur une humanité dont certains regrettent qu'elle ne soit pas d'emblée de provenance technologique. »[38] Un malaise saisit notre société et l'Homme ne se reconnaît plus dans ce "simple" carcan de chair. Tout corps charnel devient modulable, à la manière d'un programme informatique qui s'écrit, s'altère et se personnalise. L'intégration des technologies de pointe dans nos maisons offre désormais à tous les possibilités d'ubiquité, d'omnipotence et d'omniscience qui jusqu'à présent n'étaient réservées qu'aux dieux. Poussant cette analogie jusqu'au bout, nous tentons à notre tour de créer des êtres pensants et agissants en leur donnant le libre arbitre dans la mesure du possible. Si cette thèse abordera indifféremment personnages de science-fiction et personnes réelles, nous ne confondrons à aucun moment réalité et fiction, mais nous soulignerons les passages et influences entre l'une et l'autre.

Un corps pour le futur : cyborg ?

« A l'image du Golem de la Kabbale juive, qui échappant à l'emprise de son créateur, saccagea tout autour de lui, les objets techniques vont subordonner à leurs pouvoirs tous les moments de l'existence, rien ni personne ne leur échappant. »[39] Dans cette citation, Michel Maffesoli nous présente un futur particulièrement funeste où l'Homme cède à la machine une place si importante que *rien ni personne* ne saurait lui échapper. Il n'est toutefois pas le premier – ni le dernier – à envisager cela. En effet, si la science-fiction a souvent été citée pour son aspect prophétique, nous l'utiliserons ici à titre d'exemple. Désormais partie intégrante de l'imaginaire collectif, le cyborg est avant tout un concept idéel, né de l'esprit de quelques hommes et femmes particulièrement sensibles aux possibilités qu'offrent les sciences.

La définition de cyborg n'est cependant pas aussi fixée qu'elle pourrait sembler de prime abord. Norbert Wiener, père de la cybernétique, le définit comme alliance

37 Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968, p. 171.
38 David Le Breton, *L'Adieu au corps*, Paris, Métaillié, 1999, p. 9.
39 Michel Maffesoli, *Imaginaire et postmodernité*, Paris, Éditions Manucius, 2013, p. 12.

de cybernétique et d'organique. Cybernétique étant originellement rattachée à l'idée de gouvernance de l'Homme, Wiener redéfinira le terme pour en faire la « théorie entière de la commande et de la communication, aussi bien chez l'animal que dans la machine. »[40] Il dégagera au cours de sa carrière deux figures opposées : le golem et le cyborg. Le golem est un humain en manque et le cyborg est un humain +. l'humain se caractérise alors comme le point de convergence entre ces deux figures, un terrain médian. Le cyborg est donc un Homme meilleur, un Homme augmenté.

Pour Chris Hables Gray en revanche, « tout organisme/système qui mélange l'évolué et le fabriqué, le vivant et l'inanimé, est techniquement un cyborg. »[41] Alors l'Homme n'est pas autre chose que cyborg, il est une permanence cybernétique depuis la création des premiers outils et des premiers habits, endossant très rapidement une couche artificielle sur son corps qui supplée son manque d'aptitudes physiques innées. Le cyborg chavire alors de l'exception (le cyborg est un être exceptionnel) à la règle (le cyborg, c'est l'humain depuis toujours). Faut-il alors confondre ces deux figures, l'Homme et le cyborg n'en faisant qu'un ?

La constante présence de techniques et technologies dans nos environnements quotidiens tendrait à valider la deuxième hypothèse. Nos propres techniques envahissent notre corps, de manière permanente ou temporaire. Les logiques d'artefacts définies par Thierry hoquet englobent ou pénètrent ainsi l'intégralité de notre *stuff*, ce corps de chair qui reste et demeure au centre de ce qu'il appelle Organorg. Si le cyborg nécessite l'ablation de l'organique pour lui substituer l'artificiel, Organorg coexiste avec l'artificiel autour de lui, sur lui et en lui. « Si Cyborg est posthumain, Organorg est présent dans l'histoire de l'humanité depuis longtemps. »[42]

Dès à présent, le cyborg semble se présenter sous la forme d'un outil conceptuel, une manière de penser l'Homme plus qu'une créature à la définition précise. Et le domaine de la fiction n'échappe pas à cette absence de distinction. Si cyborg est entendu en mélange organique-machine, s'exclut alors d'office le robot comme cyborg, ce dernier étant machine. En revanche, penser le cyborg comme mélange humain-machine le réintègre : l'humain, s'il n'est pas clairement défini, ne se définit pas pour autant par une simple biologie, mais également par des

40 Norbert Wiener, *La cybernétique : information et régulation dans le vivant et la machine*, Paris, Seuil, 2014, p. 70.

41 Chris Hables Gray, *Cyborg Citizen*, New-York, Routledge, 2002, p. 2. (*« any organism/system that mixes the evolved and the made, the living an the inanimate, is technically a cyborg. »*)

42 Thierry Hoquet, *Cyborg Philosophie*, « *Penser contre le dualisme* », Paris, éd. Seuil, coll. L'ordre philosophique, 2011, p. 62.

caractères intrinsèques au collectif qu'il forme. Par anthropomorphisme, nous projetons certaines de ces qualités sur des animaux ou des objets, mais elles définissent à l'origine l'Homme.

Ainsi, la technicité perpétuelle de notre environnement corporel, de nos vaccins à nos villes, se confond avec la banalité du quotidien. Nous ne relevons pas de manière perpétuelle que le monde qui nous entoure est, en grande partie, artificiel. L'artificialisation de notre quotidien est passée dans nos mœurs en tant qu'espèce. Les nouvelles générations ne s'interrogent même pas sur la possibilité d'un monde sans Internet, un monde hyper-communicant. Tout se connecte à nos smartphones et nos maisons gagnent en intelligence. D'ambitieux projets architecturaux visent à rendre *smart* nos villes. Désormais, tout doit communiquer, parler, échanger. L'utilisateur est mis au centre d'un monde qui lui donne les données en temps réel et il s'y complaît.[43] Cette relation au monde est désormais quasi inconsciente, mais surtout collective – tout le monde le fait, mais peu s'en rendent compte à chaque instant, voire occasionnellement.

Organorg serait alors une forme de cyborguisation involontaire, c'est-à-dire un mélange entre l'Homme et ses techniques qui ne relèverait pas entièrement de l'acte conscient. Luttant contre une animalité qui lui est inhérente, l'Homme lui substitue une technicité perpétuelle, qui lui est de notre point de vue tout aussi inhérente. La *natura naturans* devient *per artem artefact*, « c'est-à-dire une nature qui serait le produit de la créature elle-même, l'Homme cessant d'être créature pour devenir créateur. »[44] Il s'agit alors du fantasme des transhumanistes, cet être hybride Homme-machine qui s'artificialise. Le cyborg n'est pas qu'un rêve du futur, mais il n'est pas pour autant une réalité présente. Il est un vecteur de transition.

Une nouvelle mythologie

Le cyborg se décline sous des formes multiples, mais il prend aussi la suite d'une religion dans le sens où il incarne l'espoir pour le futur de l'Homme, pour sa pérennité en tant qu'espèce. Nombreux sont ceux qui, à l'instar de Stelarc, le placent en mal nécessaire d'un futur inévitable qui rend à l'humain sa place de concurrent de

43 Il va de soi, et nous préférons nous entendre sur ce point dès à présent, que nous ne parlons et n'analysons le monde que sous l'angle d'un occidental, parlant de la société occidentale. Il ne s'agit pas de faire de la vision de l'espèce par un occidental une généralité applicable à tous les humains. Nombre de pays luttent encore avec des problèmes comme l'accès à l'eau et à la nourriture. Ces pays sont quant à eux plus éloignés des problématiques technologiques et corporelles que nous abordons ici.

44 Geneviève Ferone et Jean-Didier Vincent, *Bienvenue en Transhumanie*, « *Sur l'homme de demain* », Paris, éd. Grasset & Fasquelle, 2011, p. 12.

ses techniques. Canaliser les technologies en les insérant dans nos corps serait pour certains un moyen de limiter ce côté mortifère que les récits de science-fiction se plaisent à représenter. Anthony Levandowski, quant à lui, élève l'intelligence artificielle au statut de divinité, reprenant les principes d'organisation de l'église jusqu'aux textes sacrés, La Bible remplacée par Le Manuel. Il ira jusqu'à déclarer : « Ce qui va être créé sera de manière effective un dieu. »[45]

> « Créer et croire à des héros mythiques et des actes héroïques sont des moyens utilisés par la conscience humaine pour conceptualiser des forces majeures et des conflits. Les anciens grecs satisfaisaient leur besoin de comprendre le comme, le pourquoi, l'origine des choses, et la destinée des êtres humains au delà de la vie sociale et biologique à travers un polythéisme élaboré qui investissait des divinités de pouvoirs et de personnalités dépassant l'humain. La mythologie est un moyen figuratif et métaphorique utilisé par l'intellect humain pour s'emparer de son monde et répondre et résoudre quelques unes des questions les plus fondamentales. À l'inverse des anciens grecs, la société d'aujourd'hui fait face à son problème le plus urgent dans la relation entre l'humanité et la technologie. La technologie contemporaine a créé la machine, laquelle a minimisé les capacités naturelles du corps humain. Les capacités natives de l'esprit humain sont lentes et faibles comparées à la vitesse et la puissance de traitement de l'ordinateur. Les événements principaux des dix-neuvième et vingtième siècles ont été modelés par l'utilisation et le développement de la machine dans la manufacture, la guerre, les transports, et les recherches scientifiques. La machine produit à la fois un sentiment d'émerveillement et d'effroi. »[46]

---

45 Propos tenus par Anthony Levandowski, recueillis par Mark Harris, article « Inside the first church of artificial intelligence », publié sur le site *Wired*, consulté le 18/12/2017, https://www.wired.com/story/anthony-levandowski-artificial-intelligence-religion/, « *What is going to be created will effectively be a god.* »

46 George Teschner, « *High-tech mythology in X-men* », article paru dans *X-Men and Philosophy: Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*, Rebecca Housel et J. Jeremy Wisnewski [dir.], collection sous la direction de William Irwin, édition John Wiley & Sons, New Jersey, USA, 2009, pp. 223-224, « *Creating and believing in mythical heroes and heroic deeds are ways that human consciousness conceptualizes major forces and conflicts. The ancient Greeks satisfied the need to understand the how, the why, the origin of things, and the destiny of human beings beyond social and biological life through an elaborate polytheism that invested divinities with powers and personalities beyond the human. Mythology is a figurative and metaphorical way the human intellect grasps its world and answers and resolves some of the most fundamental questions. Unlike ancient Greece, today' s society faces one of its most pressing issues in the relationship between humanity and technology. Contemporary technology has created the machine, which has dwarfed the natural abilities of the human body. The native capacities of the human mind are slow and meager compared to the speed and processing power of the computer. The major events of the nineteenth and twentieth centuries have been shaped by the use and development of the machine in manufacturing, war, transportation, and scientific research. The machine produces a sense of both awe and dread.* »

La nouvelle mythologie place nos créations artificielles en nouvelles divinités, un absolu qu'il nous faut atteindre, tout comme Dieu était l'absolu des philosophes antiques. Une telle fascination ne pouvait que conduire à l'apparition de la science-fiction, une fiction qui élève la science au plus haut, en ignorant régulièrement ses principes de base pour ne conserver qu'un rêve utopique auquel aucune limitation ne peut s'appliquer. Nos nouveaux dieux sont nos techniques, nos créations, mais est-il possible d'inventer un dieu ? Si la création des divinités est un concept humain, ces divinités sont sensées êtres antérieures à l'Homme, et non l'inverse. La vérité irréfutable des techniques est qu'elles sont créées par l'Homme et qu'elles le structurent. Finalement, ne sommes nous pas devenus nos propres dieux, et donc n'avons nous pas commis d'acte déicide ? Qu'est-ce qui pourrait alors empêcher l'Homme, ou ses créations, de tuer de nouveau nos divinités si nous poursuivons dans cette direction ?

Du robot au mutant, en passant par l'androïde ou le biocyborg, la fiction présente souvent l'Homme artificiel comme une source d'antagonisme, un reflet incomplet que l'Homme rejette dans sa totalité. Cette altérité dérangeante est analysée comme dangereuse mais toujours cherchant une forme d'acceptation de la part de son créateur, que ce soit dans les *Battlestar Galactica* ou bien dans *I-Robot*. Plus récemment, dans *Ex-Machina*, Ava démontre un instinct de survie sans borne, s'abaissant aux pires travers de l'Homme (le mensonge, la manipulation, la trahison...) afin de protéger sa propre existence. Le robot est encore de nos jours un sujet un peu tabou et, s'il s'installe dans nos vies, il conserve cette aura dérangeante lorsqu'il devient juste assez humain. Il est acceptable lorsqu'il se limite à un jouet pour enfant ou bien à un aspirateur automatique, mais, s'il s'approche d'un pareil, il pose problème. Que penserait Philip K. Dick s'il pouvait voir l'androïde créé à son image ?

De l'autre, nous passons à nous. Posant le robot en miroir de l'Homme, il nous renvoie notre inadéquation face à sa technologie sans faille et supérieure. Le robot fictionnel est la technique absolue qui se veut capable de remplacer le modèle original, son créateur, qui se rêve en dieu. Ne pouvons nous voir alors dans le cyborg une communion semblable à l'hostie de la religion chrétienne – tel le corps de Dieu consommé par le fidèle, le robot n'est-il pas notre création à qui nous donnons une

part de nous et qui la consomme pour s'améliorer ? Inévitablement se pose alors la question suivante : que serait alors le cyborg ? Si nous sommes pour le robot ce que sont les dieux pour nous, qu'arrive-t-il à un dieu qui incorpore en lui une part de sa création ? Se limite-t-il ou bien élargit-il ses possibilités ? Qu'en est-il de la créature si son dieu lui confère certaines de ses capacités ? Existerait-il un point médian à ces deux approches convergentes, une frontière singulière et poreuse ?

Le corps comme ancre du réel

Le corps s'insère dans cette problématique mythologique du fait qu'il en est l'origine – par son incapacité à concurrencer nos techniques – et la solution – par son caractère intrinsèque à être artificialisé. Se regarder dans un miroir suffit pour percevoir la quantité d'artifices qui composent ce que nous nommons par abus de langage le corps naturel : notre peau est soumise à des cosmétiques, nettoyée, purifiée, hydratée, maquillée, etc ; nos cheveux sont coupés, coiffés, teintés, décorés, etc. ; nos poils sont domestiqués en concordance avec nos préférences et les standards sociaux auxquels nous sommes soumis ; nos vêtements sont choisis, s'accordent entre eux (avec plus ou moins de réussite), varient en fonction des conditions climatiques et sociales, etc. Il n'y a dans notre apparence que peu de place pour le naturel. Le corps traité comme un temple, reste un corps en santé objectifié qui s'entretient à la manière d'un bâtiment en rénovation : il faut qu'il prenne l'air, qu'il vive, mais il faut rénover ses composants.

Le corps est notre interface de représentation au monde et à l'autre. En tant que tel, il est le centre de l'univers anthropocentriste qui nous entoure. Tel un corps de robot, il faut en changer les pièces défectueuses. La biologie impose une limites à nos capacités qu'il est bon ton d'envisager transcender. Artificialisant l'Homme, nos techniques le découpent et cherche des substituts pour circonvenir à ses défauts. Les théories évolutionnistes de Darwin sont dépoussiérées (entre autre par Richard Dawkins[47]) et remplacer la sélection naturelle par une sélection génétique n'exclut pas pour autant la possibilité de s'immiscer dans un tel processus. Au travers de nos techniques, l'évolution deviendrait œuvre de la créature désirant évoluer, faisant de l'Homme son propre créateur.

Mais si une telle voie est rarement envisagée avec sérieux en raison des

47 Nous ne pouvons manquer de relever cette citation de sa préface à l'édition de 1976 : « Nous sommes des machines à survie – des robots programmés à l'aveugle pour préserver les molécules égoïstes connues sous le nom de gènes. », Richard Dawkins, *Le gène égoïste*, Paris, Odile Jacob, 2003 (1996), p. 7.

tournants tragiques pris par l'histoire et la notion d'eugénisme, nous nous tournons de plus en plus vers l'idée non plus d'une manipulation génétique, mais d'une manipulation plus directe sur l'enveloppe charnelle. À la manière d'ORLAN, luttant contre son destin génétique, l'espèce est désormais à même d'améliorer son quotidien, sa santé et même ses sens avec des technologies externes, portées ou incorporées. Et elle ne s'en prive pas !

Entre alors en jeu la question de l'éthique : jusqu'où pouvons nous laisser aller un libéralisme réclamant le contrôle du corps par l'esprit l'habitant ? S'il est vrai que nos technologies ne sont qu'un reflet de nous-mêmes, les incorporer en moi reviendrait à fusionner avec un simili-moi. Ce moi est pourtant cohérent sans technique, même s'il est inadapté à la survie dans la plupart des environnements.[48] La question se pose alors de la technique en regard de l'adaptation. Lucien Cuénot, darwiniste français, définit bien la technique comme une adaptation, ainsi donc à mettre au même niveau que la branchie du poisson. Ce que notre corps ne fait pas, nous le fabriquons via nos techniques.

L'humain-machine devient objet-reflet, confondant des frontières biens établies et troublant ces démarcations pourtant clairement définies. Il s'altère dans son corps, tel un parent qui s'accapare les réussites de son enfant prodige, profitant de son élan ascendant par peur d'être laissé derrière. Toutefois, construisant ainsi une identité morcelée tels des éclats de miroir, l'Homme en tant qu'espèce ne présente plus une réelle unité, si ce n'est celle de sa relation à la technique. Issue d'une culture, d'une éducation, d'un milieu social, d'une expérience personnelle, etc, l'espèce humaine est une ensemble d'entités égoïstes partitionnées.

> « Le divorce avec le corps au sein du monde occidental renvoie historiquement à la scission entre la culture savante et la poussière des cultures populaires, de type communautaire[49]. L'effacement ritualisé du

48 Rappelons-le, la surface de notre planète est composée à 70% d'océans, dans lesquels nous ne pouvons pas vivre étant des mammifères terrestres. Et c'est sans compter les lieux inhospitaliers en raison de leur climat. Sans ses techniques, l'humain ne serait sans doute pas parvenu à peupler une telle superficie, ni à atteindre une telle densité de population.

49 R. Muchembled a bien analysé le processus de stigmatisation des savoirs populaires par les élites au sein de la « culture savante », « Les couches dirigeantes ont sans doute de moins en moins conscience au cours des décennies de s'attaquer à un tout culturel. De leur point de vue, n'existe qu'une seule civilisation : la leur. En face règnent l'ignorance, les superstitions et les abus, c'est-à-dire les écarts par rapport à *la* norme, des écarts qu'il faut corriger pour imposer à tous la même adhésion aux mêmes valeurs pour assurer la stabilité et la pérennité de l'ordre social » (R. Muchembled, *Culture populaire et culture des élites*, Paris, Flammarion, « Champs », 1991, p. 227), cité par David Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, *op.cit.*, p. 79.

> corps, si typique de la modernité, trouve là ses sources. Dévalorisé au niveau des couches sociales privilégiées des XVIe et XVIIe siècles, le corps demeure à sa place centrale, pivot de l'enracinement de l'homme dans le tissu du monde pour les couches populaires. Deux visions du corps se polarisent alors[50], l'une qui le déprécie, le met en distance, et aboutit à sa caractérisation en tant qu'il est de quelque manière différent de l'homme qu'il incarne ; il s'agit alors d'avoir un corps ; l'autre qui maintient l'identité de substance entre l'homme et son corps : il s'agit d'être son corps. »[51]

Le clivage corps/esprit, qui désormais autorise les transhumanistes à penser le corps en machine défectueuse à réparer/amplifier/transcender, ne coule pas de source pour tout le monde. Encore, à l'heure actuelle, la plupart des humains conçoivent leur corps comme partie intégrante de leur être, un morceau d'un tout qui, s'il est séparable de l'esprit sur le plan théorique, n'est pas pour autant possible à délaisser ou abandonner. La souveraineté corporelle n'est cependant pas aussi évidente que la souveraineté étatique. Cette dernière est « une, indivisible, inaliénable et imprescriptible. Elle appartient à la nation ; aucune section du peuple ni aucun individu ne peut s'en attribuer l'exercice. »[52] La souveraineté corporelle est quant à elle morcelée, partielle, aliénable et prescriptible.

Si *Made in Eric*, le projet artistique de l'homme-objet, peut exister, c'est parce qu'il est volontaire et ne porte pas atteinte à l'intégrité physique. Triturer la chair, même en état de pleine conscience, soulève irrévocablement des questions éthiques et morales. Le corps engage obligatoirement le politique, en cela qu'il affecte le corps social tout autant que biologique. Les rêves transhumanistes restructureraient irrémédiablement la société, pour certains d'entre eux en marquant profondément le clivage riches/pauvres, générant des castes de "modifiés", comme dans le monde de *Deus Ex*. Le corps est un lieu réel qui impacte le monde environnant, tant par son absence que par sa présence, ou sa modification. Le cyborg se constitue au sein d'une société, il et autant reflet de mœurs que de fantasmes, d'enjeux politico-sociaux, d'histoires d'argent et de croyances personnelles. Le cyborg se construit

---

50 Les travaux de Norbert Elias montrent à quel point le « savoir-vivre », les étiquettes corporelles mises en place par les couches sociales privilégiées à partir du XVIe siècle, témoignent du souci de se distinguer du vulgaire, du paysan dont les mœurs sont un repoussoir ; cf. N. Elias, *La civilisation des mœurs*, Paris, Pluriel, 1973, cité par David Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, *op.cit.*, p. 79.

51 David Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, *op.cit.*, p. 79.

52 Lucien Jaume, article « *Tocquevielle : le libéralisme et la critique de la souveraineté* », paru dans *La pensée libérale*, « *histoire et controverses* », Gilles Kevorkian [dir.], Paris, éd. Ellipses, 2010, p. 137.

dans son individualité et son impact collectif.

Sur quelques points de mise en forme

En tant que vecteur de transition, le cyborg est un lieu de passage, définissant et englobant. Il s'étire dans ses définitions les plus larges pour englober nombre de créatures protéiformes qui combinent artificiel et naturel, machinique et humain. Le cyborg revêt de nombreux masques, et « Les masques remplissent une fonction sociale. »[53] Donna Harraway présente la figure du cyborg comme le parangon d'une société qui a transcendé toutes ses limitations. Ainsi le cyborg est régulièrement présenté comme une figure agenrée ou post-genrée, multiple dans tous les cas. Si nous n'analyserons que peu les enjeux de genres que soulève le cyborg, nous ne manquerons cependant pas de soulever une évidence dans le domaine de la fiction : le cyborg est toujours aussi genré que l'humain. Il est femme ou homme, et en tant que tel, endosse des rôles et des codes qui lui sont spécifiques. Analyser le cyborg fictionnel comme un être agenré serait faire abstraction de la société, encore terriblement genrée, qui lui a donné naissance.

De même, et nous y reviendrons dans l'introduction de la première partie, nous défendrons ici la nature cyborg d'entités telles l'intelligence artificielle ou le robot. Le cyborg, comme mélange de l'Homme et de ses techniques, ne peut que difficilement rejeter totalement la part informationnelle qui compose l'Homme, surtout s'il n'est qu'informations. De plus, « L'ordinateur, idéalement, devrait voir et entendre son interlocuteur comme nous le faisons. »[54] nous disent les auteurs du livre *Les fondements de l'informatique*. Si cette phrase date de 2008, elle n'en est pas pour autant moins réaliste sur nos rapports à l'intelligence artificielle : elle doit faire « comme nous le faisons », copiant nos attitudes et nos perceptions afin de faciliter l'échange entre humain et machine.

Pour construire notre approche, nous avons divisé l'étude du cyborg en deux grandes catégories qui convergent en un point, telle la singularité technologique nommée par Ray Kurtzweil. Deux chemins distincts nous apparaissent pour atteindre ce point : de l'humain vers ses techniques, chemin traditionnel, mais aussi des techniques vers l'humain, chemin inverse. Projection de caractères humains au sein

53 Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, « *Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs et nombres* », Paris, éd. Robert Laffont et Jupiter, 1982 (1969), p. 616.

54 H. Bersini, M.-P. Et R. Spinette, *Les fondements de l'informatique*, « *Du bit à l'Internet* », Paris, éd Vuibert, 2e édition, 2008, p. 8.

de ses techniques, l'intelligence artificielle ouvre la voie de l'Homme artificiel qui s'oppose à l'artificialisation de l'Homme.

La première partie sera donc centrée sur l'Homme artificiel, divisée en trois sous-parties : notre point de départ, le monstre de Frankenstein, puis l'intelligence artificielle et le robot. La première sous-partie nous permettra ainsi de poser les bases de notre raisonnement et de construire notre archétype du monstre de Frankenstein, avant de nous tourner vers la création d'un esprit artificiel, lequel s'insère par la suite dans un corps tout aussi artificiel. C'est une fois dans ce corps, lieu de contact avec le monde sensible, que le robot gagnera le plus en humanité et se rapprochera de la vision écologique, un membre à part entière d'une société.

La seconde partie sera quant à elle centrée sur l'artificialisation de l'Homme. Que ce soit avec ces corps cybernétiques qui peuplent l'imaginaire ou bien au travers d'exemples tirés du monde réel, l'augmentation de l'Homme reste au cœur du propos de la première sous partie. La seconde se focalise quant à elle sur les figures du mutant et du cyborg médicamenteux. Le mutant s'impose comme une version biologique de l'artificialisation du corps. Comme le dit Thierry Hoquet, « OGM, l'organisme génétiquement modifié, fait tomber la différence entre Cyborg et Mutant, puisqu'en lui la mutation est d'origine artificielle et la technique prend la forme de la mutation. »[55] Les mutants ici abordés seront le fruit d'une telle artificialité.

Pour ce qui est du choix des exemples, nous ne pouvons qu'avancer une volonté d'illustration teintée de subjectivité. Nous ne nierons en rien notre surconsommation de produits de la culture populaire, de récits, de séries et de films de science-fiction. Exemples réels et fictionnels seront cependant traités dans les mêmes catégories, la fiction influençant le réel et le réel influençant la fiction, telle une boucle de rétroaction auto-alimentée. Les projets artistiques seront ainsi traités non en suivant une base linéaire se basant sur l'ensemble de l'œuvre de chaque artiste, mais en sélectionnant des projets spécifiques en lien avec le propos de la partie concernée. Ils concluront ainsi chaque partie pour faire avancer les questionnements principaux de cette thèse jusqu'à répondre à la question que celle-ci se pose : qu'est-ce que vivre en cyborg de nos jours ?

55 Thierry Hoquet, *Cyborg Philosophie*, *op.cit.*, p. 87

Première partie – De la technique à l'humain

De nouveau, car il nous faut insister sur cela, nous ne verrons en rien un caractère prophétique dans les récits de science-fiction. Si certains verniens s'opposeraient farouchement à ce propos, le fait d'écrire une histoire basée seulement sur un imaginaire qui vient à se réaliser par la suite, si ce n'est intégralement, du moins en partie, n'amène en rien à la conclusion que l'écrivain d'une telle histoire est un prophète. Même s'il est vrai que l'imaginaire collectif est désormais empli de ces images futuristes induites par la science-fiction, nous pensons qu'il s'agit plus de l'influence d'une culture grandissante, avec ses icônes et ses canons visuels, qui amène à leur complétion qu'un quelconque don de prémonition de la part de l'auteur.

En revanche, notre réaction négative par rapport à l'image du cyborg, du robot ou de tout être artificiel est en partie due à nos acquis, transmis de génération en génération par notre éducation et nos lectures, et, si le cinéma actuel tente parfois de rectifier le tir en nous présentant des créatures touchantes telles que Chappie, ce n'est pas pour autant que notre société occidentale est à même d'accepter la présence de robots anthropomorphes dans ses rues ou ses maisons. Culturellement, nous avons été éduqués à craindre l'intelligence artificielle et des films cultes tels *Terminator* ou *Matrix* nourrissent cette peur de la création dépassant son créateur et se retournant contre lui, l'ange rebelle qui refuse la création divine tout en la jalousant, au point que nous postulerons ici qu'il ne s'agit plus d'une démarche consciente, mais bien inconsciente.

Source intarissable de corps virtuels, la littérature de science-fiction pose des schèmes archétypiques qui répondent à la définition d'un cyborg, d'un bio-cyborg, d'un mutant, d'une chimère et de bien d'autres créatures artificielles et crée ainsi des « symboles fondamentaux qui servent de matrice à des séries de représentations »[56]. Jung les appelle des « images primordiales », lesquelles se perpétuent à travers les siècles et les médiums.

L'archétype serait alors une sorte d'image résiduelle qui répondrait à certains critères prédéfinis et formerait, dans un inconscient collectif, une forme de préconception, une idée inamovible. Fondement d'une mythologie, l'archétype que

56 Henry Duméry, « *Archétype* », in Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consultée le 28/02/2015. Disponible sur http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/archetype/.

nous allons étudier installe une relation tout à fait particulière entre le créateur et sa création, entre le docteur Frankenstein et sa créature. Ainsi nous postulerons qu'un tel archétype est l'origine d'une peur, typiquement occidentale, de la rébellion des techniques humaines contre l'Homme, contre son créateur et son dieu. Imitant partiellement en cela la vision que l'Homme entretient de lui-même, Zarathoustra déclare « Dieu est mort ! », condamnant à la fois une société post-christianisme et post-industrialisation. La mort de Dieu, c'est la mort des valeurs morales qui fondaient la base des sociétés humaines jusqu'à présent.

Toutefois, les valeurs judéo-chrétiennes forment une base morale qu'il n'est pas rare de voir réapparaître sur le devant de la scène et qui, même si certaines évolutions ont été nécessaires, maintiennent un statut préférentiel au chaos annoncé par cette déclaration sommaire. « Dieu est mort », certes, mais les valeurs principales que sa mythologie a intégré dans nos sociétés n'ont pas pour autant cessé de se faire entendre. Il n'est pas nécessaire de croire en Dieu pour conclure que tuer un autre humain n'est pas quelque chose de louable, ou bien que le vol n'est pas quelque chose de noble. Les contraintes judéo-chrétiennes ont été conservées en guise de socle d'une société qui, moralement, clame une liberté supérieure et une prise de contrôle de la part des individus sur leur propre destinée.

L'archétype du monstre de Frankenstein que nous allons définir sert de point de départ à notre raisonnement sur les influences que les techniques débridées disséminent dans notre inconscient collectif. Pour nous, l'inconscient collectif, et les craintes qui le peuplent, forcent l'humain à la précaution et à la méfiance dans l'intervention sur son propre corps et sur les créatures artificielles auxquelles il pourrait donner vie dans le futur. La fiction sert alors de conte, une petite histoire dont une morale peut être tirée, et qui aide ainsi à concevoir une fiction d'un corps futur plus morale menant irrémédiablement au cyborg.

I – L'archétype

A – L'inconscient collectif, source d'archétypes

> « L'assimilation de l'inconscient est un processus qui entraîne et détermine des phénomènes inattendus et singuliers […]. »
>
> C.G. Jung, *Dialectique du Moi et de l'inconscient*

L'archétype trouve avant tout son fondement dans l'inconscient collectif. « Tous les inconscients individuels s'enracinent dans un inconscient collectif qui leur est commun. Cet inconscient enferme des types originels de représentations symboliques, qui sont des modèles de comportement. »[57] pour reprendre Henry Duméry. Jung définit l'inconscient collectif comme un fond archaïque commun à l'espèce, un forme de mémoire génétique qui se transmet de parent à enfant. La structure psychique serait alors construite à la manière d'un corps, les « résidus archaïques » – terme qu'il emprunte à Freud – en étant les organes. Il les nomme archétypes, terme qu'il associe à cet héritage de l'esprit humain. Le processus de propagation de l'archétype n'est pas sans rappeler les théories de mémétique. Par immitation, l'idée se réplique et infeste l'inconscient collectif, évoluant peu à peu tout en maintenant une structure quasi statique dont l'origine peut être retracée.

Après l'exemple d'un patient atteint d'un *phlegmon*, Jung conclut que « Les archétypes sont donc doués d'une initiative propre et d'une énergie spécifique »[58] qui permet ainsi à la pensée archétypique de se substituer à la pensée consciente. L'archétype ne peut donc pas être une simple image, mais doit acquérir une certaine numinosité[59] en se chargeant d'affectivité. Il n'est donc ni image, ni motif mythologique, plus symbole "culturel" que symbole "naturel".

Jung met en évidence dans *L'homme et ses symboles* la présence chez des jeunes enfants de réactions fondées sur un système d'instinct préformé, une façon de penser qui préexiste à la capacité de réflexion. Pour lui, ces formes de penser guideraient principalement l'inconscient, et c'est ce qu'il nomme les archétypes. Ainsi,

57 *Ibid.*

58 C.G. Jung, *L'homme et ses symboles*, Paris, Robert Laffont, 1964, p. 78.

59 « Selon Jung, dans une rencontre numineuse, le conscient (moi empirique) est tout à coup confronté à l'expérience de ses limites et de la présence d'une réalité transcendantale qui lui est subordonnée (le soi). Une telle expérience se révèle d'ordre archétypique, en ce qu'elle permet l'irruption en la conscience de contenus transindividuels, mais qui ont la puissance d'individuation. » Alain Delaunay, « *Numineux* », in Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consultée le 28/02/2015. Disponible sur http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/numineux/.

avec la capacité de réflexion, l'Homme habillerait cet archétype pour lui donner la forme d'un mythe, ensemble de symboles, lequel servira souvent de fondement pour la religion. Il illustre ceci avec l'exemple de l'archétype de l'homme-dieu, antérieur à Jésus Christ qui aurait été saisi par cette idée symbolique pour dépasser son statut d'humble charpentier.[60]

L'archétype ne serait pas une invention consciente, donc un acquis, mais bien un inné inconscient. À l'inverse des symboles "naturels" qui consisteraient en un ensemble de variations d'images archétypales fondamentales dont il serait possible de remonter jusqu'aux origines, il s'agirait plus ici de symboles "culturels", ces « vérités éternelles » numineuses. C'est dans cette numinosité que l'archétype trouverait son dynamisme et donc ses conséquences directes.

Toutefois, il nous faut approcher la notion d'archétype chez Jung avec prudence : l'archétype n'est pas, comme nous l'avons dit, une entité inerte. Bien au contraire, l'archétype vit au travers du sens qu'il prend pour chaque individu.

> « Mais puisque tant de gens prétendent considérer les archétypes comme s'ils faisaient partie d'un système mécanique que l'on pourrait apprendre par cœur, il est essentiel de souligner que ce ne sont pas seulement des mots, ni même des concepts philosophiques. Ce sont des fragments de la vie même, des images qui font partie intégrante d'un individu vivant et ceci par le truchement des émotions. C'est pourquoi il est impossible de donner une interprétation arbitraire (ou universelle) d'un archétype. Il faut l'expliquer conformément à la situation psychologique totale de l'individu particulier qui l'utilise. »[61]

Il apparaîtrait donc futile de tenter d'établir ici un archétype du monstre de Frankenstein, celui-ci ne pouvant "survivre" en dehors d'une conscience. Ainsi pour Jung, définir un archétype de la sorte reviendrait à amasser des concepts mythologiques, lesquels ne seraient pas transmis en héritage, du moins pas au travers de l'inconscient. Mais en prolongeant la seconde réflexion menée par Jung dans *L'homme et ses symboles*, nous pouvons ramener la notion d'archétype dans notre inconscient collectif.

En effet, le psychiatre déplore la perte de numinosité de son temps (1875-1961) et sa vision de l'espèce humaine est qu'elle s'avance vers son suicide. Il écrit :

60 cf. C.G. Jung, *L'homme et ses symboles*, *Op.cit.*, p. 89.
61 C.G. Jung, *Op.cit.*, p. 96.

« L'homme, aujourd'hui, se rend douloureusement compte que ni ses grandes religions, ni ses diverses philosophies, ne paraissent lui fournir ces idées fortes et dynamiques qui lui rendraient l'assurance nécessaire pour faire face à l'état actuel du monde. »[62] Cette baisse de croyance, Jung la lie à l'arrivé de la science et de la raison, l'amenant ainsi en sa capacité de psychiatre à devoir répondre à des questions qui devraient être adressées à un théologien. Il rappelle ainsi que les spéculations sur un être supérieur sont monnaie courante depuis des millénaires, ainsi que la croyance en un au-delà. Bouleversé par la science et la vitesse à laquelle celle-ci explique le monde, l'Homme perçoit l'obscurantisme des religions et se tourne vers une autre forme de connaissance, basée non plus sur des mythes mais sur des analyses concrètes de son monde.

Basculant dans l'extrême, certains humains se retrouvent désormais avec la science pour seule religion, la technique comme pratique religieuse. Source de peurs et d'espoirs, les sciences actuelles promettent tour à tour des lendemains qui chantent ou de sombres présages, parfois les deux à la fois. Reprenant l'archétype de l'homme-dieu, voici venu le temps de la créature-humaine, l'homme basculant dans le divin pour donner vie à ses créatures, tel un Dieu à son Adam.

Ainsi l'archétype du monstre de Frankenstein, mythe né en 1818, se distingue de l'homme artificiel antique par cette particularité qu'il n'est plus animé par le souffle d'un dieu, mais bien par le souffle d'un homme. L'homme-dieu n'est plus le surhomme, il est remplacé par la créature-homme. À son tour, l'Homme s'incarne dans sa création et lui transmet sa conscience. Mais il s'agit encore ici de représentations.

Pour reprendre l'explication de Gilbert Durand dans *L'imagination symbolique*, il y a deux manières de se représenter les choses : directe, c'est-à-dire par une sensation ou une perception, et indirecte, dans le cas d'un souvenir, d'un concept ou de l'imagination. Toutefois, la séparation n'est pas aussi nette et Gilbert Durand précise ainsi : « Il vaudrait mieux écrire que la conscience dispose de différents degrés de l'image – selon que cette dernière est une copie fidèle de la sensation ou simplement signale la chose – dont les deux extrêmes seraient constitués par l'adéquation totale, la présence perceptive, ou l'inadéquation la plus poussée, c'est-à-dire un signe éternellement veuf du signifié, et nous verrons que ce signe lointain n'est autre que le symbole. »[63]

62 C.G. Jung, *Op.cit.*, p. 101.
63 Gilbert Durand, *L'imaginaire symbolique*, Paris, Presse Universitaires de France (PUF), « Quadrige », 2003

Si la relation entre le mot "symbole" et le mot "archétype" peut intriguer ici, elle est pourtant nécessaire à la suite de notre argumentaire. En effet, Jung différencie la représentation allégorique – qu'il rapproche d'une notion générale – de la représentation symbolique – laquelle est à rapprocher de l'idée elle-même rendue sensible et incarnée. Ainsi, si le symbole gagne en puissance par sa répétition sous de multiples variantes, l'allégorie se compose d'une idée plus "vague", nous entendons par cela une idée plus difficile à définir précisément.

De plus, l'aspect multivoque – si ce n'est équivoque – du symbole conduit à deux interprétations possibles du contenu imaginaire de la pulsion : réductivement – soit sémiotiquement – ou bien symboliquement – comme sens spirituel de l'instinct naturel.[64] « Ce "sens spirituel", cette infrastructure ambiguë de l'ambiguïté symbolique elle-même, c'est ce que Jung appelle l'archétype. »[65] Ainsi, si le robot est un symbole, donc une représentation incarnée de la créativité humaine et de ses techniques, au même titre que l'androïde, la chimère ou bien le cyborg, il renvoie à la représentation allégorique de l'avancée, voire du dépassement de l'homme par sa technique, et donc sa création, allégorie qui elle-même fait écho à l'archétype de l'homme-dieu, devenu la créature-homme. C'est cet archétype là que nous appellerons par la suite l'archétype du monstre de Frankenstein et que nous allons préciser dans la partie suivante.

(1964), p. 8.

64 cf. Gilbert Durand, *Op. Cit.*, p. 66.

65 Gilbert Durand, *Op. Cit.*, p. 66.

B – Reprenons l'histoire...

« Rien ne peut altérer mon destin ; écoutez mon histoire, et vous percevrez comment il est irrévocablement déterminé. »

Mary Shelley, *Frankenstein or the Modern Prometheus*

Il est important pour mieux comprendre notre propos d'insister sur l'histoire du monstre de Frankenstein, la suite d'événements qui a conduit à la mort de son créateur et à la construction mentale du monstre. Aussi nous résumerons ici l'histoire en quelques pages, même si cela peut paraître long, afin de s'assurer que le lecteur ait des bases solides pour comprendre la suite du développement sur l'archétype ainsi que les conclusions que nous tirerons de l'analyse de l'œuvre. Si le roman sera longuement détaillé, il n'en sera pas de même pour le film de Kenneth Branagh de 1994. Nous tenterons d'être clair et de respecter le fil de l'histoire pour restituer le plus fidèlement possible la narration de Mary Shelley. Bien que nous arrêtant occasionnellement sur un détail, nous conserverons la majorité de nos remarques pour la fin.

Illustration 2: Robert De Niro grimé en monstre de Frankenstein, capture d'écran de *Mary Shelley's Frankenstein*, film réalisé par Kenneth Branagh, 1994.

Le monstre de Frankenstein pose les bases d'une créature animée par la main de l'Homme et se rebellant contre son créateur. Nous verrons ici tout d'abord son histoire tragique, mais également les traits caractéristiques qui la définissent, ainsi que son aspect plus humain qu'il n'y paraît, avant d'en définir l'archétype et ses traits principaux qui nous serviront de fil conducteur tout au long de cette partie. Pour cela il est nécessaire de retracer son histoire au cours du roman de Mary Shelley, de sa création à sa disparition à la fin du livre, en passant par son évolution d'enfant perdu à adulte au cœur noirci par la vengeance. Jouant sur tout le spectre émotionnel humain, l'histoire de la créature et de son créateur ne cessent de s'entrecroiser, faisant émerger au fur et à mesure le pire comme le meilleur de l'humanité comme ensemble de principes moraux justes et bons guidant tout homme vers une amélioration de soi.

Si certes l'éthique entre ici en jeu, nous nous concentrerons sur les traits essentiels proches des commandements bibliques et de la morale chrétienne dans ses grands traits, tel « Tu ne tueras point », qui forment une base éthique par dessus laquelle viennent s'installer par la suite des nuances culturelles qui amplifient certains commandements ou bien les réduisent. Quelles que soient les sociétés, il est généralement mal vu de tuer, du moins sans raisons définies comme valables. De même le vol, même s'il est "justifié", n'est toléré dans aucune société possédant le principe de propriété. La morale et l'éthique, dans leurs définitions les plus souples, recoupent ainsi plusieurs grands principes qui, s'ils sont discutables, sont généralement reconnus comme acquis dans notre société occidentale.

1 – En résumé...

> « J'ai été l'auteur de maux irrévocables, et je vivais dans la terreur quotidienne de peur que le monstre que j'ai créé puisse perpétrer quelque acte de malice. »
>
> Mary Shelley, *Frankenstein or the Modern Prometheus*

Toujours est-il que l'histoire de Victor Frankenstein commence loin au nord, dans le vaisseau gelé du Capitaine Walton. Récupéré sur la glace il narre son histoire au capitaine, lequel non seulement prend des notes mais partage toute cette histoire avec sa sœur, Margaret, par lettre. Ainsi l'histoire nous est-elle racontée par trois personnages différents : le capitaine Walton, le docteur Victor Frankenstein et sa créature. Le narrateur n'est donc à aucun instant omniscient, rendant la narration plus intime. Il ne s'agit pas pour l'écrivaine de simplement raconter une histoire, mais de lui donner vie et émotions à travers un récit emprunt de la subjectivité propre à chaque personnage. Elle nous donne ainsi la possibilité de plonger dans l'esprit d'un témoin du dénouement et des deux protagonistes principaux de l'histoire, en introduisant occasionnellement quelques lettres de personnages secondaires tels Elisabeth ou bien le père de Victor.

Né à Genève, Victor Frankenstein vit dans la maison familiale, laquelle est habitée par sa mère, son père, ses jeunes frères William et Ernest, et Elisabeth, sa cousine et promise depuis le plus jeune âge. Les corvées des autres enfants constituant leurs amusements, ils lisent tout et Victor finit par s'intéresser à l'alchimie et à l'élixir de vie. À la mort de sa mère, Victor part pour l'université où il rencontre deux professeurs : M. Krempe, lequel critique vivement l'alchimie, et M.Waldman, lequel voit dans les sciences de fortes promesses en opposition à l'alchimie.

> « "Les anciens professeurs de cette science", disait-il, "promettaient des impossibilités et ne réalisaient rien. Les maîtres modernes promettent très peu ; ils savent que le métal ne peut être transmuté et que l'élixir de vie est une chimère mais ces philosophes, dont les mains semblent seulement faites pour triturer la terre, et leurs yeux étudient tant sous le microscope ou dans le creuset, ont en effet réalisé des miracles. Ils pénètrent les tréfonds de la nature et montrent comment elle fonctionne dans ses sombres recoins. Ils sont en extase ; ils ont découvert comment le sang circule, et la nature de l'air que nous

respirons. Ils ont acquis de nouveaux et presque illimités pouvoirs ; ils peuvent commander le tonnerre des cieux, simuler un tremblement de terre et même se moquer du monde invisible avec ses propres ombres." »[66]

Après deux années sans revenir à Genève, les progrès de Victor forcent l'admiration de ses professeurs. S'intéressant à l'idée de prolonger la vie, il se tourne avant tout vers l'étude de la mort. « Après des jours et des nuits de travail intensif et de fatigue, je parvins à découvrir l'origine de la production de la vie ; non, plus encore, je fus moi-même capable de donner vie à de la matière inanimée. »[67] Refusant de révéler son secret par prudence au capitaine Walton, Victor poursuit son histoire, soulignant son hésitation à créer un être « comme lui » (*like myself*), mais cédant à son imagination et à l'enthousiasme de sa première réussite, il se laisse emporter dans la « création d'un être humain » (*creation of a human being*). Ainsi le créateur n'a pas dans l'idée de créer un monstre mais bien un humain.

Cependant, certaines déclarations du docteur Frankenstein laissent à penser que la fièvre qui le gagne est plus proche de la folie qu'il ne le laisse entendre pour l'instant, fait qu'il reconnaîtra plus tard. Il déclare ainsi « Une nouvelle espèce me bénira en tant que son créateur et sa source[...] »[68] ou encore « Aucun père ne pourrait réclamer la gratitude de son enfant autant que je mériterais la leur. »[69]. Poursuivant ses allusions bibliques, il notera ainsi qu'il « anime de l'argile sans vie » (*animate the lifeless clay*), l'infusant de l' « étincelle de l'existence » (*spark of being*). Ainsi la créature se lève de la table et produit son premier son tandis que le docteur sort de son doux rêve pour faire face à l'horrible réalité des faits : « Je contemplais le malheureux – le misérable monstre que j'avais créé. »[70]

Il est important de souligner ici l'emploi du terme anglais *whom*, lequel ne peut

---

66 Mary, Shelley, *Frankenstein or the Modern Prometheus*, e-book #84 du projet Gutenberg, produit par Jufith Boss, Christy Phillips, Lynn Hamainen et David Meltzer, mise à libre disposition le 17/06/2008, p. 27, « "*The ancient teachers of this science", said he, "promised impossibilities and performed nothing. The modern masters promise very little; they know that metal cannot be transmuted and that the elixir of life is a chimera but theses philosophers, whose hands seem only made to dabble in dirt, and their eyes so pore over the microscope or crucible, have indeed performed miracles. They penetrate into the recess of nature and show how she works in her hiding places. They ascend into the heavens; they have discovered how the blood circulates, and the nature of the air we breathe. They have acquired new and almost unlimited powers; they can command the thunders of heaven, mimic the earthquake and even mock the invisible world with its own shadows."* ».

67 *Ibid.* p. 32, « *After days and nights of incredible labour and fatigue, I succeeded in discovering the cause of generation and life; nay, more, I became myself capable of bestowing animation upon lifeless matter.* »

68 *Ibid.* p. 33, « *A new species would bless me as its creator and source […]* »

69 *Ibid.* p. 33, « *No father could claim the gratitude of his child so completely as I should deserve theirs.* »

70 *Ibid.* p. 36, « *I beheld the wretch – the miserable monster whom I had created.* »

faire référence qu'à une personne. Cela peut paraître trivial, mais dans la suite de son récit, le docteur n'aura de cesse de faire référence à sa créature en ayant recours au terme *it* – littéralement "ça", utilisé pour un objet ou un animal – lui retirant toute l'humanité acquise en ce bref instant. De même nous choisissons ici de traduire *wretch* par "malheureux" et non pas par "misérable" ou "monstre", ces mots comportant une notion d'empathie dont le docteur ne fait guère preuve envers sa création, la percevant seulement comme une expérience ratée, il nous faudra être prudents.

La créature s'enfuit en réponse à l'horreur qu'elle provoque sur le docteur et le docteur s'effondre, malade. Clerval, son meilleur ami arrive à cet instant et veille à son chevet durant presque une année de fièvre et de délire. Victor fait preuve de peu de culpabilité, blâmant en premier lieu M. Waldman pour avoir piqué sa curiosité. Il refusera d'endosser sa faute jusqu'à l'instant de sa mort, se contentant d'inventer tour à tour une excuse pour sa propre négligence et se plaignant de sa "malédiction" auto-créée. Son moral commence à peine à revenir durant la seconde année lorsqu'il reçoit une lettre de son père lui annonçant la mort de son jeune frère, William. Il se rend sur les lieux et aperçoit la créature qu'il pourchassera jusqu'à un mur droit sans aspérités que la créature gravira sans souci.

Sachant ne rien pouvoir dire lorsque l'on accuse Justine, une amie d'enfance et ancienne servante de la famille, Victor se résout au silence et endure le procès en espérant que justice soit rendue, mais un médaillon qui, nous l'apprendrons plus tard, a été dérobé à l'enfant et placé dans la poche de la jeune femme, servira de preuve pour la condamner à mort. Victor et Elisabeth assistent à la sentence et pour la première fois la culpabilité ronge le docteur, responsable de l'existence de cette créature qui a déjà réclamé deux vies. Il envisage l'idée de mettre fin à ses jours, repoussant son projet funeste car il redoute de « les [ses semblables] laisser exposés et sans protection face à la malveillance du démon [qu'il a] libéré parmi eux »[71].

A partir de cet instant, Frankenstein vivra dans un état quasi constant de terreur et d'angoisse. Deux mois plus tard, il part pour la vallée de Chamonix et rencontre la créature face à face pour la première fois. Il la décrira de manière peu flatteuse : « Il s'approcha ; son visage reflétait une amère angoisse, combinée avec mépris et malignité, tandis que sa sinistre laideur le rendait presque trop horrible

71 *Ibid.* p. 62, « [...] *should I by my base desertion leave them exposed and unprotected to the malice of the fiend whom I had let loose among them?* ».

pour des yeux humains. »[72] Voici enfin la créature face à son créateur. A la surprise de Frankenstein, doté de la parole, le monstre s'adresse à lui, lui proposant un marché : s'il lui fabrique une compagne, il le laissera en paix et tous deux s'isoleront du monde pour vivre heureux.

Adam abandonné à la recherche de son Eve, la créature s'identifie plus volontiers au Satan du *Paradis perdu* de John Milton, ange exclu du ciel par Dieu et figure de rébellion. « Souvenez-vous que je suis Votre créature ; je devrais être Votre Adam, mais je suis plutôt l'ange déchu, à qui vous avez refusé le bonheur sans que j'aie commis de méfait. »[73] Promettant de redevenir vertueux après avoir obtenu sa promise, il met en demeure Frankenstein de créer un autre être comme lui. Face au premier refus de son créateur, il passe de la logique à l'émotion pour tenter de le convaincre, démontrant ainsi un certain degré de sensibilité et d'humanité.

« Toi, mon créateur, tu m'abhorres ; quel espoir puis-je entretenir vis-à-vis de tes semblables, qui ne me doivent rien ? »[74] tente la créature avant de passer aux menaces, « Ne devrais-je donc pas haïr ceux qui m'abhorrent ? »[75]. Promettant de passer sa rage sur les humains, le monstre force Frankenstein dans ses derniers retranchements, se faisant appeler « démon » (*devil*), avant de finalement simplement demander à être entendu comme lors d'un procès, faisant appel à la compassion de son créateur qui finit par se résoudre à l'écouter.

La créature le conduit dans une hutte pour le protéger du froid, lequel le laisse indifférent, et commence à lui raconter son histoire. Remettant son destin entre les mains de son créateur, il lui promet que lui seul déterminera s'il partira vivre en exil loin des hommes ou deviendra « […] le fléau de [ses] semblables et l'auteur de [sa] prompte destruction »[76]. Cette promesse finit par convaincre le docteur qui l'accompagne, ajoutant dans sa narration : « Pour la première fois, aussi, je ressentais ce qu'étaient les devoirs d'un créateur envers sa créature, et je lui devais de le rendre heureux avant de me plaindre de sa méchanceté. »[77]

Ainsi commence la narration de la créature. Ses premiers souvenirs sont le

---

72 *Ibid.* p. 68, « *He approached; his countenance bespoke bitter anguish, combined with disdain and malignity, while its unearthly ugliness rendered it almost too horrible for human eyes.* »

73 *Ibid.* p. 69, « *Remember that I am thy creature; I ought to be thy Adam, but I am rather the fallen angel, whom thou drivest from joy for no misdeed.* »

74 *Ibid.* p. 69, « *You, my creator, abhor me; what hope can I gather from your fellow creatures, who owe me nothing?* »

75 *Ibid.* p. 69, « *Shall I not then hate them who abhor me?* »

76 *Ibid.* p. 70, « [...] *the scourge of your fellow creatures and the author of your own speedy ruin* »

77 *Ibid.* p. 70, « *For the first time, also, I felt what the duties of a creator towards his creature were, and that I ought to render him happy before I complained of his wickedness.* »

froid, la faim, la soif et la tristesse. Ayant appris au cours de plusieurs mois comment vivre dans la nature, elle acquiert le contrôle de ses sens physiques et des différentes sensations, ainsi que la nécessité de les dissocier pour les analyser. L'apprentissage s'apparente à celui d'un enfant, mettant la main dans le feu pour découvrir que cela brûle mais que la proximité en est agréable. Après avoir tenté d'entrer dans un village, elle se fera attaquer à vue par les habitants et finalement trouvera refuge dans la petite annexe d'une cabane habitée par une famille pauvre de trois personnes : M. De Lacey, son fils Felix et sa fille Agatha.

Dès qu'elle commence à les observer, la créature se compare à eux : « Si des créatures si adorables étaient malheureuses, il était moins étrange que moi, un être imparfait et solitaire, soit misérable. »[78] Touché par leurs difficultés, la créature commence à les assister autant qu'elle le peut sous couvert de la nuit, ramenant du bois pour le feu, cessant de voler de la nourriture, labourant les champs la saison venue et profitant de ses capacités physiques décuplées pour les assister par tous les moyens possibles, obtenant ainsi de la part des habitants le surnom d' « esprit bienveillant » (*good spirit*).

À leur contact, la créature apprend aussi leur langage, considérant ses « protecteurs » (*protectors*) comme des « êtres supérieurs qui seront les juges de [son] destin futur »[79]. Toutefois, avec l'apprentissage de l'écriture qu'il parvient à acquérir après l'arrivée de Safie, une jeune femme arabe promise à Felix, sa vision de l'homme est désenchantée par la découverte des notions de meurtre, guerre, violence et conquêtes. La créature découvre ainsi les aspects vils de l'humanité, quittant l'enfance pour s'avancer dans l'adolescence en l'espace d'une petite année. Découvrant le fardeau de la connaissance, elle réalise que l'idéal humain qu'elle s'était forgée en les jugeant sur leur apparence n'est en réalité qu'un doux rêve. Après avoir lu *Paradis perdu* et s'être comparée aux protagonistes de l'histoire, elle développe son esprit analytique et conclut « Je me trouvais similaire et en même temps bizarrement différent des êtres sur lesquels je lisais et dont j'écoutais les conversations. »[80]

Lorsque la créature se penche sur son aspect physique, elle reste perplexe, s'interrogeant sur ses origines et sa nature : « Qui étais-je ? Qu'étais-je ? D'où

78 *Ibid.* p. 77, « *If such lovely creatures were miserable, it was less strange that I, an imperfect and solitary being, should be so wretched.* »
79 *Ibid.* p. 81, « *I looked upon them as superior beings who would be the arbiters of my future destiny.* »
80 *Ibid.* p. 91, « *I found myself similar yet at the same time strangely unlike to the beings concerning whom I read and to whose conversations I was a listener.* »

venais-je ? Quelle était ma destination ? »[81] Cette relation à son corps se poursuit tandis qu'elle explique être plus endurante au froid que les humains qu'elle observait, mais cependant dénuée de la grâce et de la beauté que Dieu, dans sa miséricorde, accorda à ses créatures. « […] ma forme est une version grossière de la vôtre, rendue plus horrible même par sa ressemblance »[82], se plaint le monstre. Il soulève ici cette inquiétante étrangeté (*unheimlichen Affekt*) dont parle Freud[83]. Plus contemporain, nous pourrions faire ici référence à la théorie de la « vallée dérangeante », cet instant où nos créations robotiques seront si proches de nous en apparence que le moindre petit défaut nous apparaîtra comme horrible, provoquant un rejet total de ces similis humains. Le monstre semble ici être touché par ce phénomène et il est lui même perturbé par cette ressemblance/différence. De ce que nous savons pour l'instant du monstre, il est simplement plus imposant de stature, balafré et rapiécé, certes, mais en fait d'apparence proche d'un humain. Toutefois, sa voix comme sa vue provoquent un rejet auquel il sera confronté à nouveau, par la suite, de la part des humains.

Rassuré par ses capacités linguistiques maintenant suffisantes pour s'exprimer pleinement, le monstre se décide à se révéler à ses bienfaiteurs. Il insistera auprès de Frankenstein en précisant : « […] je requérais de la gentillesse et de la sympathie ; mais je ne m'en considérais pas indigne. »[84]. Prenant son courage à deux mains, il se révèle au patriarche de la famille en l'absence des autres habitants, mettant à profit sa cécité pour se soustraire à son regard et ainsi garantir que toutes les chances sont de son côté. Fort poli, il s'adresse au vieillard en termes choisis, faisant preuve d'une éducation habile et parvenant ainsi à se faire inviter dans la demeure. Alors qu'il est sur le point de révéler son identité au vieillard, Félix rentre dans le cabanon et, horrifié par la présence de la créature auprès de son père, la chasse à coups de bâton.

La créature repart dans son refuge et y demeure quelques temps, désespérée et en colère, avant de retourner sur les lieux de sa dernière agression pour découvrir que le cabanon est désormais désert. Enragé, il brûlera le cottage et tout ce qu'il contient avant de se diriger vers Genève, la ville de son créateur grâce aux quelques

81 *Ibid.* p. 91, « *Who was I? What was I? Whence did I come? What was my destination?* »

82 *Ibid.* p. 93, « *God, in pity, made man beautiful and after his own image; but my form is a filthy type of yours, more horrid even from the very ressemblance.* »

83 Paul-Laurent Assoun, « *L'écriture-femme de l'inhumain, Frankenstein saisit par la psychanalise* », dans *Analyses & relfexions sur Mary Shelley Frankenstein*, *« l'humain et l'inhumain »*, ouvrage collectif, Paris, Ellipses, 1997, p. 98.

84 Mary Shelley, *op.cit.* p. 95, « *[…] I required kindness and sympathy; but I did not believe myself unworthy of it.* »

notes dérobées au docteur Frankenstein avant de s'enfuir le jour de sa "naissance". Habité par un profond ressentiment envers le docteur, il le lui exprimera par la phrase suivante : « Vous m'avez accordé perceptions et passions et puis vous m'avez abandonné au mépris et à l'horreur de l'Homme. »[85] Plus il s'approche de Genève, plus il sent « l'esprit de vengeance s'attiser en lui » (*the spirit of revenge enkidled in my heart*).

Après avoir sauvé une petite fille de la noyade et s'être fait tirer dessus, il devient cet esprit de vengeance et tombe sur William, le petit frère de Victor. Il tente de le kidnapper pour l'éduquer et en faire son compagnon, mais l'enfant mentionne son ascendance et à l'évocation du nom de Frankenstein, la créature est envahie par la haine et cède à la colère. Confessant le meurtre de William, il relate ensuite sa rencontre avec Justine qu'il découvre endormie et en fait la coupable aux yeux du public en cachant le médaillon qu'il a récupéré sur William dans la poche de la jeune femme. « Le crime avait sa source, que la punition soit sienne ! »[86] Considérant les comportements de l'humanité envers lui comme la cause de sa méchanceté, il se décharge ainsi de toute responsabilité sur la jeune femme qui en subira les conséquences.

« Je suis seul et malheureux, ; l'Homme refuse de s'associer à moi ; mais un être aussi difforme et horrible que moi-même ne se refusera pas à moi. Ma compagne doit être de la même espèce et avoir les mêmes vices. Cet être là vous devez le créer. »[87] Adam à la recherche de son Eve, le monstre supplie son créateur de lui donner une compagne. Il lui explique qu'un simple geste de gentillesse de la part d'une autre créature redonnerait vie à ses vertus et étoufferait ses sombres desseins. Bien que touché par l'histoire de sa créature et son apprentissage auprès des De Lacey, Victor ne peut passer outre la fin de son récit. Incapable de pardonner à sa créature le meurtre de William et, incidemment, de Justine, il refuse de lui créer une compagne.

Victor ne peut cependant pas manquer de noter, alors qu'il reprend son récit, que la créature est dotée de capacités émotionnelles. « Son récit et les émotions qu'il exprimait désormais me prouvèrent qu'il était une créature aux sensations aiguisées, et ne lui devais-je pas en tant que son créateur autant de bonheur qu'il était en mon

85 *Ibid.* p. 100, « *You had endowed me with perceptions and passions and then cast me abroad an object for the scorn and horror of mankind.* »

86 *Ibid.* p. 104, « *The crime had its source, be hers the punishment!* »

87 *Ibid.* p. 104, « *I am alone and miserable; man will not associate with me; but one as defformed and horrible as myself would not deny herself to me. My companion must be of the same species and have the same defects. This being you must create.* »

pouvoir de lui accorder ? »[88] Oscillant entre compassion et colère, le créateur hésite. Sentant cette hésitation, la créature argumente que ses vertus ressortiront nécessairement en présence d'un semblable, tout comme la société refrène les instincts primaires des Hommes en les forçant à un "vivre ensemble" qui pousse à faire l'effort de prendre sur soi et d'aider son prochain.

Promettant de créer la compagne demandée, Victor se sépare de sa créature et retourne à Genève. Tiraillé entre la promesse d'épouser Elisabeth et celle faite à sa création, il part pour l'Angleterre en compagnie de Clerval. Ensemble ils poursuivent vers l'Écosse pour finir à Perth, visiter un ami. Une fois seul, Clerval étant reparti de son côté, et toujours dans un déni total (Victor se définit comme « *guiltless* », littéralement « sans culpabilité »), le docteur Frankenstein se remet au travail. Il n'en reste pas moins confronté à l'aspect cru de celui-ci. « Mais maintenant je m'y attelais avec sang froid, et mon cœur était régulièrement soulevé par le travail de mes mains. »[89]

Toujours habité par un sentiment de terreur à l'idée que sa première créature ne vienne vérifier l'avancée de son travail, Victor se met à penser aux conséquences de l'animation d'une nouvelle créature : serait-elle un nouvel ennemi pour lui, plus terrible que le premier, décidé à le détruire ou, pire encore, à détruire l'humanité ? Aimerait-elle son premier monstre ou serait-elle attirée par l'homme et son apparence plus plaisante, faisant ainsi enrager son compagnon rejeté ? Donneraient-ils ensemble naissance à une nouvelle race de créatures supérieures à l'homme en de nombreux points ? Tourmenté par toutes ces questions, le docteur réalise qu'il est observé par la créature et détruit la seconde créature avant de l'animer sous le regard impuissant du monstre.

La créature le confrontera, inversant la relation jusqu'à présent encore établie de créature/maître en déclarant : « Tu es mon créateur, mais je suis ton maître ; obéis ! »[90] Renversant l'ontologie d'une création en se rebellant contre son créateur, voici la créature libre de toute servitude, l'esclave qui soumet son ancien maître. Après avoir proféré la menace d'être à ses côtés pour sa nuit de noces, la créature s'enfuit en bateau, laissant le docteur face au carnage qu'il se doit désormais de nettoyer.

---

88 *Ibid.* p. 105, « *His tale and the feelings he now expressed proved him to be a creature of fine sensations, and did I not as his maker owe him all the portion of happiness that it was in my power to bestow?* »

89 *Ibid.* p. 119, « *But now I went to it in cold blood, and my heart often sickened at the work of my hands.* »

90 *Ibid.* p. 122, « *You are my creator, but I am your master; obey!* » - Nous opterons à partir d'ici pour le tutoiement qui semble plus adapté à la violence des propos tenus par le monstre, particulièrement puisque ce dernier perd le respect qui lui restait envers son créateur.

Il nous faut revenir sur un court passage à présent : « Les restes de la créature à moitié terminée, que j'avais détruite, gisaient éparpillés sur le sol, et j'ai presque cru avoir déchiqueté les chairs fraîches d'un être humain. »[91] Il est important de noter l'emploi du pronom *whom*, lequel, traduit ici par "que", fait nécessairement référence à un être humain et non à une créature ou à un objet. Frankenstein commence donc à considérer le monstre comme une entité à part entière, idée renforcée par l'emploi du terme *human being*, c'est-à-dire "être humain".

Après s'être débarrassé des restes de sa seconde créature dans la mer afin de ne pas attirer de soupçons, il se retrouve dans un petit village où il découvre un corps, celui de Clerval. Il est accusé du meurtre de son ami et, après son procès, est acquitté faute de preuves, mais il acquiert cependant la certitude que son monstre est responsable de la mort de son ami. L'amertume de sa nouvelle façon de vivre, regardant perpétuellement par dessus de son épaule, finit par l'atteindre et l'ombre de sa créature le poursuit sans cesse. Oubliant l'optimisme de son passé, le docteur est constamment effrayé par le moindre bruit.

Retournant à Genève avec son père, il est rongé par la culpabilité des trois meurtres qui sont dus à sa créature mais il accepte quand même de s'unir à Elisabeth. Ils se marient et passent leur lune de miel près de Genève. Incapable de se calmer et de profiter de son bonheur, le docteur dit à sa femme d'aller se reposer. À peine est-il séparé d'elle qu'un hurlement retentit et il se précipite dans la chambre pour la trouver morte sur le lit, la créature s'échappant par la fenêtre. La mort de son père à l'annonce du décès d'Elisabeth force Victor a enfin assumer la réalité des faits auprès de la justice. Il raconte donc toute son histoire au magistrat de la ville.

« Qui peut poursuivre un animal qui peut traverser la mer de glace et habiter des grottes et tanières où nul homme n'oserait s'aventurer ? »[92], souligne le magistrat, ajoutant à propos de la créature qu'elle « […] apparaît avoir des pouvoirs qui mettraient à mal tous [ses] efforts »[93]. Face à la suprématie de la créature, au-delà de son incrédulité, le magistrat reconnaît son impuissance. Victor part chasser la créature et la poursuit à travers le monde. Lorsqu'elle semble le distancer, elle lui laisse une piste à suivre gravée dans l'écorce d'un arbre, le mettant au défi. « Prépare-toi ! Ton labeur commence tout juste ; enveloppe-toi de fourrures et

91 *Ibid.* p. 124, « *The remains of the half-finished creature, whom I had destroyed, lay scattered on the floor, and I almost felt as if I had mangled the living flesh of a human being.* »

92 *Ibid.* p. 147-148, « *Who can follow an animal which can traverse the sea of ice and inhabit caves and dens where no man would venture to intrude?* »

93 *Ibid.* p. 147, « *[...] appears to have powers which would put all my exertions to defiance.* »

procure toi de la nourriture, car nous entamerons bientôt un chemin où ta souffrance satisfera ma haine éternelle. »[94]

Les conditions climatiques forcent Victor à monter à bord du vaisseau du capitaine Walton. Après lui avoir conté son histoire, il lui demande de le relayer dans sa chasse. Malgré ses tentatives, Walton ne parvient pas à obtenir les spécificités de la création du monstre. Une semaine passe et le capitaine en vient à comparer Victor à un être « noble et divin » (*noble and godlike*), se liant de plus en plus d'amitié avec l'homme de science. À sa mort, le capitaine est confronté pour la première fois à la créature. Frappé par l'horreur il s'apprête à l'attaquer lorsqu'elle lui parle, transformant ses intentions meurtrières en curiosité et compassion.

« A quoi cela servirait-il désormais que je vous demande votre pardon ? »[95] Il est nécessaire de repasser au vouvoiement pour cette phrase car le terme utilisé est *thee*, un vous réservé pour s'adresser au Divin et à la Royauté. Plaçant son créateur sur le plus haut piédestal possible, la créature précise au capitaine qu'elle va commettre le sacrifice ultime afin d'éviter que l'expérience interdite de son créateur ne soit reproduite. Le capitaine la laisse partir sur ces derniers mots.

94 *Ibid.* p. 152, « *Prepare! Your toils only begin; wrap yourself in furs and provide food, for we shall enter upon a journey where your suffering will satisfy my everlasting hatred.* »

95 *Ibid.* p. 163, « *What does it avail that I now ask thee to pardon me?* »

2 – Que faut-il en déduire ?

> « La vie, bien qu'elle puisse s'avérer une accumulation de tourments, m'est chère, et je la défendrai. »
>
> Mary Shelley, *Frankenstein or the Modern Prometheus*

Tout d'abord, nous reviendrons sur le personnage de Victor. Créateur, il refuse toute responsabilité envers la créature ou ses actions. Certes, quelques petits passages laissent présumer l'existence d'une forme de culpabilité, mais régulièrement celle-ci n'est éveillée que lorsque la créature tue quelqu'un qui lui est cher. Ainsi il se lamentera à la mort de William, de Justine, de Clerval ou d'Elisabeth, sans jamais reconnaître totalement sa responsabilité puisqu'il s'agit des actes de son monstre. Si, certes, Frankenstein fait preuve d'une intelligence hors pair sur le plan scientifique, il reste cependant doté d'un ego surdimensionné.

Si le sous-titre *Le Prométhée moderne* laisse présager que Victor possède une certaine ardeur scientifique, comme le souligne Marie-Claire Kerbrat, il faut toutefois y voir un rappel à Epiméthée également. « Ce technicien à courte vue, qui ne se soucie que des moyens et non pas des fins ni des conséquences de son œuvre, est un irresponsable : Prométhée ("le prévoyant") se révèle Epiméthée, celui qui réfléchit après coup, celui qui, en l'occurrence, prendra conscience, bien trop tard, de sa culpabilité. »[96] Après avoir distribué les dons entre les animaux, Epiméthée constatera qu'il n'en reste plus pour l'Homme et forcera son frère, Prométhée, à rétablir un équilibre en offrant aux humains le feu, l'étincelle de l'ardeur scientifique.

Allégories de deux façons de penser, l'une représente l'action réfléchie, l'autre la réflexion après l'action. Victor semble être présenté comme réfléchissant à l'avance, puisqu'il émet le désir de donner la vie, mais il n'envisage jamais les conséquences de son acte, se contentant de se concentrer sur la possibilité de le commettre. Ainsi l'ego de Victor l'empêche de pré-voir les événements futurs et le condamne à l'acte irréfléchi, tel Epiméthée. Nous le rapprocherons également de Pandore, « celle qui a toutes les qualités », y compris la curiosité qui, comme le veut la mythologie, sera sa perte et celle de l'humanité.

Lorsqu'il déclare qu'une « nouvelle espèce me bénira comme son créateur et sa source[...] » ou encore qu'aucun « père ne pourrait réclamer la gratitude de son

96 Marie- Claire Kerbrat, *Leçon littéraire sur Frankenstein de Mary* Shelley, Paris, PUF, Collection Major, 1997, p. 81.

enfant autant que je ne mériterai la leur », il se pose en être suprême vénéré par sa création. Toutefois, sa perception des choses change radicalement à la "naissance" de son monstre, « le corps démoniaque auquel [il a] si malheureusement donné vie. »[97] Refusant d'assumer sa propre erreur, il blâme en premier M. Waldman, un de ses professeurs, puis il maudira tour à tour Dieu et la créature.

Savant idéaliste, Victor est pourtant motivé par une noble quête, souhaitant mettre fin à la maladie et repousser les limites de la mort. Tiraillé entre le chemin de la sagesse, qui lui conseille la prudence, et celui de l'orgueil, qui le séduit par l'appel du savoir, il cédera à ce dernier. Dans une folie faustienne[98] sous certains aspects, il travaillera sur sa créature et ce n'est que lorsqu'elle sera achevée qu'il réalisera son erreur et sera frappé par l'horreur de la chose à laquelle il a donné vie. Avant de s'abandonner à un sommeil troublé par des cauchemars, il la décrira comme suit :

> « Comment puis-je décrire mes sentiments face à cette catastrophe, ou encore tracer les contours de ce misérable que je m'étais efforcé à former au prix de douleurs et de soins infinis ? Ses membres étaient proportionnés, et j'avais sélectionné ses traits si beaux. Beaux ! Grand Dieu ! Sa peau jaune couvrait à peine le tissu des muscles et des artères ; ses cheveux étaient d'un noir brillant, et ondulants ; ses dents d'une blancheur nacrée ; mais ces luxuriances formaient un contraste plus horrible encore avec ses yeux larmoyants, qui semblaient presque de la même couleur que les orbites d'un blanc terne dans lesquelles ils étaient sertis, et avec sa peau ratatinée et ses lèvres noires droites. »[99]

Difforme et pourtant beau par certains aspects, le monstre sera rejeté par son créateur. Comme le dit Marie-Claire Kerbrat, « La créature est donc le Mr Hyde de Frankenstein, qui préfigure le Dr Jekyll ; elle incarne le démon qui l'habitait, qui se cachait en lui et dont il vient, en quelque sorte, d'accoucher. »[100] Monstre intérieur, il s'anime et s'extirpe de Frankenstein. Cependant, si la description s'applique certes

97 Mary Shelley, *op.cit.,* p. 36, « […] t*he demoniacal corpse to which I had so miserably given life.* »

98 Même s'il est nécessaire de relever l'absence de pacte avec le Diable ici, puisque Frankenstein se contentera d'avoir recours à ses propres capacités humaines.

99 *Ibid.* p. 35-36, « *How can I describe my emotions at this catastrophe, or how delineate the wretch whom with such infinite pains and care I had endeavoured to form? His limbs were in proportion, and I had selected his features as beautiful. Beautiful! Great God! His yellow skin scarcely covered the work of muscles and arteries beneath; his hair was of a lustrous black, and flowing; his teeth of a pearly whiteness; but these luxuriances only formed a more horrid contrast with his watery eyes, that seemed almost of the same colour as the dun-white sockets in which they were set, his shrivelled complexion and straight black lips.* »

100 Marie- Claire Kerbrat, *Op. Cit.*, p. 68.

au monstre tel qu'il nous est présenté pendant le récit par Frankenstein, il n'en est rien ! Il nous semblerait plus logique de comparer le monstre au contenu de la boîte de Pandore, idée sur laquelle nous reviendrons.

Semblable à un enfant venant de naître, la créature a retenu des souvenirs de sa naissance : le froid, la faim, la soif, la tristesse, etc. Chassée par son créateur dans le grand monde inconnu sans aucune connaissance intrinsèque, elle fera l'apprentissage de ses sens, apprenant à les différencier et à les utiliser. Puis elle découvrira le feu, à la manière des hommes des cavernes, mettant ainsi la main dans les flammes et découvrant la douleur. À la manière d'un enfant laissé à l'abandon, elle aura cependant une supériorité sur l'enfant humain de par sa stature et son endurance physique supérieures. Ses capacités intellectuelles lui permettront aussi de survivre grâce l'observation.

La créature démontrera en effet des capacités largement supérieures à celles de l'Homme, apprenant le langage en seulement quelques mois et accumulant une connaissance globale sur le monde à travers l'apprentissage que Félix apportait initialement à Safie, allant jusqu'à se vanter qu'elle s'améliorait « plus rapidement que l'Arabe, qui comprenait fort peu et conversait avec un accent malhabile, tandis [qu'elle] comprenai[t] et [pouvait] imiter presque tout mot qui était prononcé. »[101]

De plus, elle spécifie également être capable d'endurer des chaleurs plus intenses et des froids plus mordants que les humains n'en semblent capables, et cela sans rencontrer de difficultés particulières. Elle est également capable de se sustenter de peu, ne tombe pas malade, ne connaît que peu la fatigue, peut faire d'immenses bonds ou courir sur de grandes distances et à grande vitesse. Le monstre de Frankenstein est en tout point un surhomme, meilleur tant sur le plan physique que mental visiblement.

Sur le plan moral, en revanche, la créature semble ne rien avoir d'humain à en croire Frankenstein. À plusieurs reprises, le docteur Frankenstein la qualifiera de « démon » (*dæmon*), lui retirant tout droit d'appartenance au genre humain en faisant référence à « ça » (*it*). Ce n'est qu'après leur rencontre et leur longue discussion que Victor prendra conscience de la part humaine intrinsèque de la créature. Certes, elle démontre tout au long du récit les pires vices de l'Homme, du vol au meurtre, en passant par le chantage, la brutalité ou la violence, mais elle se repent de ses

101 Mary Shelley, *op.cit.*, p. 84, « *[…] and I may boast that I improved more rapidly than the Arabian, who understood very little and conversed in broken accents, whilst I comprehended and could imitate almost every word that was spoken.* »

péchés, les confessant tout en expliquant son geste.

« Mes vices sont le fruit d'une solitude forcée que j'abhorre, et mes vertus ressortiront de fait quand je vivrai en communion avec un égal. »[102] C'est ici que nous établissons le parallèle avec la boite de Pandore : l'expérience interdite de Frankenstein est la boîte de Pandore, le monstre en est les maux et l'Eve qu'il demande à son créateur en est l'espoir. Le monstre, né naïf, comme tout enfant, n'est certes pas mauvais à l'origine, mais son expérience du monde et les mauvais traitements que lui a fait subir l'humanité, son créateur en premier, l'ont rendu amer, haineux et vengeur. Il sème la mort sur son passage, terrorise des villages, et persécute Victor tel un démon qui lui est personnellement dédié.

Cependant, malgré tous ces travers, l'espoir demeure qu'il soit une créature ayant un bon fond. Émerveillé par le monde qui l'entoure, le monstre fait preuve de bonté envers les De Lacey dès qu'il comprend leur situation. Même s'il ne reçoit pas de gratitude en retour, il continue de rendre service, sauvant une enfant de la noyade et faisant preuve ici des aspects les plus nobles qui, logiquement, ne sont attribués qu'aux héros : le courage et le don de soi. Risquant sa vie pour l'enfant, il parvient à la rattraper et à la ramener sur la rive, tentant de la ranimer mais se fait tirer dessus.

> « Ainsi en était-il du prix de ma bienveillance ! J'avais sauvé un être humain de la destruction, et comme récompense je me tordais sous la misérable douleur d'une plaie qui brisait mes chairs et mes os. Les sentiments de gentillesse et douceur qui m'habitaient seulement un instant auparavant cédèrent la place à une rage infernale et aux grincements de dents. Enflammé par la douleur, je me jurais une haine éternelle et une vengeance sur toute l'humanité. »[103]

Poussé à bout, le monstre cède à ses bas instincts, tous ces maux que Pandore a libéré s'incarnent en lui et il deviendra la plaie de l'humanité, pourchassant son créateur sans répit. Assumant la responsabilité de son acte, il se confessera à son créateur dans l'espoir, encore une fois, de lutter contre ces maux qui l'affligent et d'obtenir de Victor qu'il ré-ouvre la boîte mais, alors qu'il s'apprêtait à lui offrir l'espoir sous la forme d'une Eve, voilà que Victor la refuse à son Adam.

102 *Ibid.* p. 106, « *My vices are the children of a forced solitude that I abhor, and my virtues will necessary arise when I live in communion with an equal.* »

103 *Ibid.* p. 101, « *This was then the reward of my benevolence! I had saved a human being from destruction, and as a recompense I now writhed under the miserable pain of a wound which shattered the flesh and bone. The feelings of kindness and gentleness which I had entertained but a few moments before gave place to hellish rage and gnashing of teeth. Inflamed by pain, I vowed eternal hatred and vengeance to all mankind.* »

Si Victor craint de voir en sa seconde création la naissance d'une nouvelle race et la fin de l'humanité, il n'en est pas de même pour le monstre qui voit en elle sa seule chance de rédemption. Victor change en effet radicalement son approche lors de sa seconde expérimentation. Marie-Claire Kerbrat écrit : « Sa réflexion n'est plus celle d'un technicien qui cherche les moyens de réaliser ses désirs fous, mais celle d'un philosophe qui veut choisir la fin la plus sage. […] désormais Prométhée au sens propre de ce nom, Frankenstein imagine l'avenir. »[104]

La créature quant à elle se retrouve totalement seule et désavouée (une fois de plus) par son "père". Tel un enfant rebelle, elle jure vengeance. Théoriquement dans sa deuxième année, la créature entame en réalité une période plus proche de l'adolescence rebelle, soumise à ses passions comme jamais auparavant et cédant à ses pulsions. Devenu le fléau (*scourge*) de l'humanité annoncé auparavant, le monstre n'aura de cesse de rendre misérable la vie de son créateur, lui refusant le bonheur qu'il lui a refusé de la compagnie de ses semblables, mais aussi de l'amour de sa vie. Ce n'est qu'après la mort de Victor que la créature semblera esquisser une parole adulte.

« Vous me haïssez, mais votre aversion ne peut égaler celle avec laquelle je me regarde moi-même. »[105] Ce retournement du regard de la créature sur sa propre laideur et le jugement de valeur qu'elle porte sur ses actes passés n'est certes pas le premier signe d'introspection de la créature, mais jusqu'à présent il s'agissait, au mieux, d'un argument qui visait à convaincre Frankenstein de lui accorder ce qu'elle désirait, c'est-à-dire une compagne. La mort de Victor scelle toute possibilité de bonheur pour le monstre, lequel s'est en plus rendu coupable d'avoir conduit « l'exemple choisi de tout ce qui est digne d'amour et d'admiration parmi les hommes »[106] à sa mort, il n'y a plus d'argumentation à avoir et il ne reste au monstre que regrets et remords. Profondément touché par le deuil, la créature appelle la mort, seule possibilité de trouver le repos après s'être « pollué[e] par les crimes et torturé[e] par les remords les plus amers »[107]. Ainsi la créature met fin à ses jours après avoir assisté (voire participé) à la mort de son créateur.

---

104 Marie-Claire Kerbrat, *Op. Cit.*, p. 84-85.

105 Mary Shelley, *op.cit.*, p. 166, « *You hate me, but your abhorrence cannot equal that with which I regard myself.* »

106 *Ibid.* p. 166, « *I have devoted my creator, the selected specimen of all that is worthy of love and admiration among men, to misery[...]* »

107 *Ibid.* p. 167, « *Polluted by crimes and torn by the bitterest remorse, where can I find rest but in death?* »

> « A l'issue de ce plaidoyer *pro domo*, de ce réquisitoire véhément, puis de ces adieux pathétiques, le lecteur-juré condamne-t-il un monstre démoniaque, disculpe-t-il un pauvre diable ou plaint-il un martyr ? Se méfie-t-il, comme Walton, d'un narrateur trop éloquent ? »[108]

Juger le monstre est laissé au lecteur, le procédé narratif alternant entre trois points de vue différents : en premier celui du capitaine Walton, puis celui du docteur Frankenstein et, enfin, celui de la créature. Existe-t-il plus humain que l'erreur ? Le monstre, comme son créateur, n'ont de cesse d'en commettre. Alternant perpétuellement des actes qui sont généralement jugés comme inhumains (abandon / meurtre d'un enfant) ou à l'inverse d'une humanité sans bornes (se sacrifiant pour sauver l'humanité de son erreur / de lui-même), les deux protagonistes principaux évoluent de concert vers une maturité émotionnelle et finissent tous deux par accepter la responsabilité de leurs actes.

Nous nous permettrons ici de défendre la créature au détriment du créateur. S'il est certes vrai que Victor finit par admettre avoir donné la vie et abandonné son enfant, la finalité de son raisonnement reste qu'il a échoué en tant que créateur et qu'il a une responsabilité envers sa propre espèce et donc ultimement contre sa création. Comme le dit Marguerite Buffard, « […] l'homme de science se disculpe en même temps qu'il s'avoue criminel, il est victime d'une sorte de fatalité […]. Coupable donc, mais non responsable, la faute étant rejetée sur "le hasard, ou plutôt l'influence mauvaise, l'Ange de la Destruction." »[109]

Responsable exempt de culpabilité, Victor apparaîtrait presque en martyr de son espèce, se sacrifiant pour sauver l'humanité de son erreur et empêcher la naissance d'une espèce supérieure. Toutefois, il est couramment omis que le devoir de Frankenstein vis-à-vis de sa créature est similaire à celui d'un père vis-à-vis de son enfant. Si nous condamnons facilement le second, le premier est plus souvent excusé car la créature diffère d'un enfant par la violence de ses actes rendus encore plus immondes par leur cibles : un jeune homme rêveur et poète en la personne de Clerval, deux femmes d'une grande bonté et, comble du comble, un enfant totalement innocent.

Mary Shelley nous manipule également en cela à travers sa manière de nous présenter le récit. Marie-Claire Kerbrat écrit de manière très juste : « lire "je", c'est

108 Marie-Claire Kerbrat, *Op. Cit.*, p. 126.
109 Marguerite Buffard, « *Rencontre entre deux mythes* », dans *Analyses & relfexions sur Mary Shelley Frankenstein*, *« l'humain et l'inhumain »*, *Op. Cit.*, p. 45.

penser "je", or "je", c'est moi. On sympathise toujours plus ou moins avec un narrateur en tant que tel, *a fortiori* s'il est sympathique, ce qui est le cas. »[110] Ainsi, Frankenstein fait appel à notre sympathie car nous vivons ses passions comme les nôtres et notre haine du monstre se crée en parallèle de celle de son créateur. Lorsque le monstre intervient et nous présente son argumentaire, substituant au "je" de Victor son propre "je", notre vision de la créature change.

« Sympathique » ? N'est-ce pas pousser trop loin notre perception de la créature ? Après tout, le monstre qui nous a été dépeint jusqu'à présent n'a rien de sympathique. Horrible d'apparence, ignoble par ses actes, terrorisant son créateur et le torturant en faisant de sa vie une longue série de deuils et d'infortunes, l'inversion de narrateur nous met encore plus en position de protagoniste, non seulement par le truchement du "je", mais aussi en nous plaçant face à la créature, notre créature, en haut des monts de Chamonix, assise dans cette petite cabane. Ce petit tête à tête prend soudain des allures de grand jury lorsque le monstre en appelle à notre jugement sur ses actes et leurs motivations.

Puis nous changeons de perspective et redécouvrons le monde à travers ses pupilles. C'est justement durant cette partie du récit que nous inversons notre regard critique, le fixant non plus sur le monstre, mais sur le père indigne de ce monstre. Victor est soudain celui qui nous apparaît comme monstrueux, bien qu'humain, et le monstre nous apparaît plus humain sous de nombreux aspects. Créature innocente que le monde juge sur son aspect, il n'y a chez lui rien qui trahisse une vile malignité. Bien au contraire, le monstre serait plus proche d'un enfant à la recherche de l'approbation d'une figure paternelle qu'il projette dans chaque être humain qu'il rencontre, les admirant tout en redoutant de se dévoiler à leur regard.

À la recherche de ses origines, la créature est perdue. Elle tente de donner sens à son existence, se rendant utile auprès des De Lacey, avant de se faire rejeter, ne trouvant de sens à sa vie que dans la vengeance, jusqu'au dénouement ultime, la mort de Victor, cible de cette vengeance. De nouveau sans but, elle optera pour le suicide par immolation. Trop monstrueuse pour être regardée, trop démoniaque pour être nommée, la créature s'identifiera volontiers à Satan, l'enfant aimé de Dieu qu'il rejeta, soulignant que cependant dans son malheur Satan n'était pas seul contrairement à elle, sa cohorte de démons l'accompagnant. Marie-Claire Kerbrat précise dans son analyse que « Si la créature est peu décrite, ce n'est pas parce

110 Marie-Claire Kerbrat, *Op. Cit.*, p. 130.

qu'elle est indescriptible ; c'est parce que nul ne la regarde attentivement »[111]

Défaut de regard, donc, mais surtout défaut d'attention. Si la créature ne nous vient jamais à l'esprit sous une apparence très précise, elle n'en reste pas moins la représentation d'une peur scientifique qui, si laissée à la charge de l'imagination du lecteur, peut prendre une forme radicalement différente. Ainsi l'esthétique du monstre de Frankenstein se constituera au travers des âges par des représentations diverses que nous analyserons plus loin. Tantôt monstrueuse, tantôt plus proche de l'humain légèrement défiguré, la créature s'adressera à nous via le cinéma, puis la télévision, mais nous postulerons ici qu'elle se déguisera également sous d'autres formes dans les média mais aussi dans la littérature, la bande dessinée ou le manga, se constituant une identité multiple qui forme l'archétype que nous allons étudier à présent.

111 *Ibid.*, p. 93.

3 – Du monstre de Frankenstein à l'archétype du monstre de Frankenstein

> « Dis-moi pourquoi devrais-je plaindre l'Homme plus qu'il ne me plaint ? »
>
> Mary Shelley, *Frankenstein or the Modern Prometheus*

Les traits principaux d'un personnage archétypal apparaissent. S'il se rapproche de l'homme-dieu, nous l'appellerons plutôt ici la créature-homme, c'est-à-dire l'étape suivante dans l'évolution, une fois que l'Homme est devenu dieu, dans le sens capable de donner vie à une forme de vie artificielle. En l'espace de presque deux siècles, le symbole du monstre de Frankenstein a connu de nombreuses variantes, renvoyant à l'incarnation des techniques de l'Homme dans un être pensant et/ou ressentant. Représentation allégorique du dépassement de l'Homme par ses techniques, élevant l'Homme en égal de dieu (Frankenstein devenant l'archétype de l'homme-dieu) et générant un nouvel archétype pour le remplacer (son monstre devenant l'archétype de la créature-homme).

L'archétype du monstre de Frankenstein est reconnaissable parmi ses différentes adaptations via un ensemble de critères qu'il se doit de remplir. Tout comme l'homme-dieu est identifiable en l'analysant d'une certaine manière, il en est de même pour la créature de Frankenstein. Sans pour autant nous targuer d'identifier des spécificités propres à toutes les créatures se rapprochant de l'archétype du monstre de Frankenstein, nous tenterons d'établir ici quelques points principaux qui se retrouvent répercutés, sous une forme ou une autre, dans l'ensemble de notre corpus d'exemples – et dans une certaine limite au-delà – et qui tendent à garantir une certaine numinosité à la créature de Frankenstein.

Nous procéderons par étapes, dégageant un critère avant de nous attaquer au suivant, explicitant par là même le raisonnement qui nous permet d'arriver à ces conclusions. Nous ne tenterons pas ici de nier la part de subjectivité qu'une telle analyse contient : l'appréhension de la créature étant propre à chacun, la puissance du "je" narratif n'étant pas la même chez tous les lecteurs, il faut voir ici non l'affirmation d'une vérité absolue, mais la mise en place d'un outil qui sera réutilisé tout au long de cette seconde partie.

En premier lieu, il faut bien sûr souligner l'évidence de la création de la créature qui, non seulement est façonnée par la main de l'Homme, mais est également animée par la main de l'Homme et non par l'intervention d'une tierce entité divine. Si l'Homme artificiel est une créature datant des mythes antiques, il était taillé dans l'albâtre, la glaise ou tout autre matériel inerte et ne prenait vie que par magie, influence de la réalité par la volonté, ou le souffle divin, déesses et dieux étant toujours à l'écoute des lamentations des mortels. Ainsi, mise en corps d'une technique, le monstre de Frankenstein se doit d'être extrait de tout contexte "magique" lors de sa conception. Il apparaît tel un parangon de la **technique incarnée**.

Secondement, la création de cet être n'est pas dénuée d'une volonté d'amélioration de l'Homme. Frankenstein crée sa créature pour repousser les limites de la mort et lutter contre le vieillissement humain. Il est animé d'un désir ardent d'aider ses semblables, mais également poussé par un orgueil démesuré. L'impulsion créatrice est altruiste, dans un but mélioriste, même si l'orgueil du créateur entre bien sûr en jeu, ce qui, généralement, l'amène à violer des lois éthiques comme c'est le cas de Frankenstein pour se fournir en matière première. Ces **intentions mélioristes** sont donc, de fait, nécessaires.

Si nous regardons la créature elle-même maintenant, une observation ressort évidemment : sa nature profonde. Intrinsèquement la créature n'est **ni bonne, ni mauvaise** et elle incarne la **dyade** de l'humanité, capable du plus humain et coupable du plus inhumain. Elle alternera actes meurtriers envers les proches de Frankenstein et actions jugées nobles, telle l'aide bénévole qu'elle apportera à la famille De Lacey en comprenant leur situation. Ainsi le monstre de Frankenstein est vengeur suite aux mauvais traitements qu'il reçoit des Hommes, mais paradoxalement encore capable d'actes de bonté (même après s'être fait battre par Félix, il sauvera la petite fille de la noyade).

De même, la créature est **surhumaine**, plus forte, plus rapide, intellectuellement précoce. Ses capacités physiques rendent ses efforts moindres et c'est d'ailleurs sans soucis qu'elle moissonnera pour les De Lacey ou abattra du bois. Elle peut sauter plus haut qu'un humain et apprendra le langage par observation en l'espace de peu de temps, considérant qu'elle est "née" à l'état de bébé. En comparaison d'un humain moyen, elle excelle à toutes tâches, tant sur le plan physique qu'intellectuel.

Qui plus est, nous la qualifierons également de **sur-humainement supérieure**, comprendre dans cette césure du mot une volonté de souligner des qualités non plus physiques, mais morales. Elle sera en effet plus sujette aux passions et fera montre de grandes vertus. Qualifiée par Marie-Claire Kerbrat « "[d']écorché vif" destiné à souffrir terriblement de tous les coups qui lui seront infligés »[112], elle ressentira toutes ses expériences avec violence, tant les bonnes que les mauvaises, dépourvue qu'elle est de boussole morale et de valeurs que seule la sociabilisation peut lui apprendre. C'est une créature sujette à des actes violents, mais ne prenant que tardivement conscience des conséquences.

Enfin, et c'est là l'un des paramètres les plus importants, la créature agit comme un miroir, nous renvoyant notre propre image. Ses erreurs nous renvoient aux nôtres et nous nous projetons en elle. Elle est juste assez humaine/inhumaine pour que nous nous reconnaissions en elle. Ce faisant, elle nous amène à réfléchir sur la condition humaine et la définition même du terme "humain". Elle nous force à commencer un **questionnement métaphysique**, à nous pencher sur l'étude de l'être humain et des principes fondamentaux qui le guident.

Il ne faut pas voir dans cet archétype une volonté de classifier la créature comme une parmi d'autre, mais plus comme la source d'une représentation qui hante l'inconscient collectif. Tout comme l'homme-dieu, la créature-homme entre dans notre mythologie quotidienne. Elle se répercute sur nos écrans, les pages de nos livres et pullulent en icônes internet. Notre présupposé est le suivant : cet archétype du monstre de Frankenstein, dans ses grandes lignes, se retrouve au sein de nos fictions contemporaines dès lors qu'il y a un corps – parfois sans – et que l'entité artificielle produite n'est pas produite en tant qu'outil seulement. Car le monstre, s'il est l'incarnation d'une technique humaine, est doté d'une spécificité qui le différencie d'un simple tracteur : son libre arbitre. Le monstre est avant tout un individu.

Nous pouvons donc résumer cela sous la forme du tableau suivant qui sera complété au fur et à mesure de cette partie, comparant les créatures fictionnelles étudiées entre elles.

	Créé et animé par la technique	*Intentions mélioristes*	*Dyade Bon/mauvais*	*Surhumain*	*Sur-humainement supérieur*	*Questionnement métaphysique*
Monstre de Frankenstein	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

112 Marie-Claire Kerbrat, *Op. Cit.*, p. 93.

II – Du robot vers l'humain – Les machines sensibles :

S'il est coutume de concevoir le cyborg comme le mélange de l'Homme et de ses techniques, nous avancerons dans cette partie à contre-courant, postulant que le cyborg est plus une rencontre de ces deux entités. Il est également possible d'envisager que les techniques humaines puissent, si elles acquièrent une complexité suffisante, s'avancer vers l'Homme. Gagnant ainsi en complexité, le cyborg se place en lieu intermédiaire conceptuel plus qu'en entité à part entière.

Ce concept repose alors la question de l'humain et de ce qui le caractérise. Si définir l'humain est difficile en soi, il est plus souvent défini par son opposé : l'inhumain. Cependant, un acte inhumain ne retire pas pour autant à l'humain qui en est responsable sa nature humaine. L'humanité est un statut qui s'acquiert de droit, à la naissance, mais ne se perd jamais. Personne ne mettrait en doute la nature inhumaine des actions atroces d'un certain petit moustachu durant la Seconde Guerre Mondiale, toutefois personne ne peut nier qu'il était un humain.

Cette dyade caractérise notre espèce dans son essence même, et se reporte sur nos techniques. Un couteau peut ainsi enlever la vie d'une personne s'il est utilisé comme arme, mais peut également servir d'outil multi-fonction pour tailler du bois, préparer notre nourriture, etc. Intrinsèquement, l'humain n'est ni bon ni mauvais, il est les deux. Maintenu en état d'équilibre par des valeurs morales qui varient d'un individu à l'autre et d'une société à l'autre, le « vivre ensemble » du contrat social permet ainsi à l'humain de se penser en tant qu'espèce.

Ces décisions, cette organisation sociale, ne sont pas naturelles, dans le sens où elles sont issues de décisions formulées par notre volonté qui, à son tour, substitue des principes moraux qui découlent de notre organisation hiérarchique complexe au sein d'une société politiquement construite. Les différentes couches d'interdits sociaux forment une base sur laquelle notre individualité s'exprime dans des carcans limitatifs qui évitent les débordements et la justice vient alors servir d'instrument punitif et préventif. Il n'y a rien d'instinctif à nos attitudes complexes, il ne s'agit pas d'inné, mais d'acquis.

Notre cerveau nous permet d'appréhender ces concepts complexes pour les appliquer inconsciemment à notre vie de tous les jours. Le concept de pudeur nous retient ainsi, sans acte réellement conscient, de sortir nu dans la rue par une belle journée d'été. Pourtant, hors de la norme sociale, rien ne nous force à nous couvrir si

les conditions climatiques sont appropriées à notre survie. Ce sont ces codes moraux complexes que les fictions tendent à étendre à nos créations artificielles et, désormais, que nous tentons d'enseigner à nos machines. Le trait d'humour de R2D2 à C3PO dans *La menace fantôme* sur sa nudité n'est qu'une autre manière de faire ressortir l'idée d'un tel transfert entre l'Homme et la machine. La machine fait alors un pas dans notre direction.

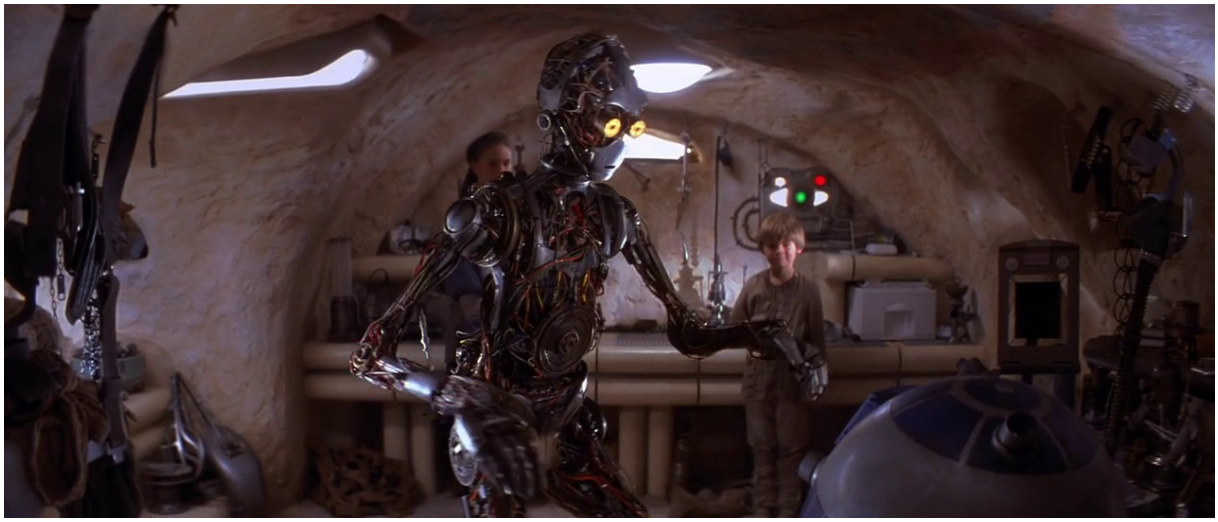


Illustration 3: C3PO "nu" discutant avec R2D2, capture d'écran du film *Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace*, film réalisé par Georges Lucas, 1999.

A – L'intelligence artificielle

« Une fraction de seconde sépare l'androïde de l'humanité. »
Michel de Pracontal, *L'homme artificiel, « Golem, robots, clones, cyborgs »*

Prenons un exemple pour illustrer le propos que nous aborderons plus avant dans cette partie : Ava dans *Ex-Machina* de Alex Garland. Ce film, accueilli favorablement par les critiques, est un concentré d'interrogations que soulèvent l'intelligence artificielle avancée et la conscience machinique puisque celui-ci tourne autour de la validation de Ava par le test de Turing auquel elle est soumise. En effet, en 1950, Alan Turing, mathématicien et cryptologue britannique, développe un test ayant pour but de vérifier l'avancement d'une intelligence artificielle. L'élément humain de ce test, Caleb dans le film, est placé face à un écran. Il pose une série de questions à l'entité qui lui fait face et les réponses apparaissent. À l'aide des réponses, il doit deviner s'il s'agit d'un humain tapant sur un clavier ou bien d'une intelligence artificielle avancée. Bien sûr, les idiomes et autres expressions typiques sont généralement le moyen le plus sûr de s'assurer d'une telle chose, posant ainsi un problème de compréhension à l'ordinateur qui, désarçonné, n'a d'autre choix que de répondre au hasard ou, plus précisément, de comprendre de travers.

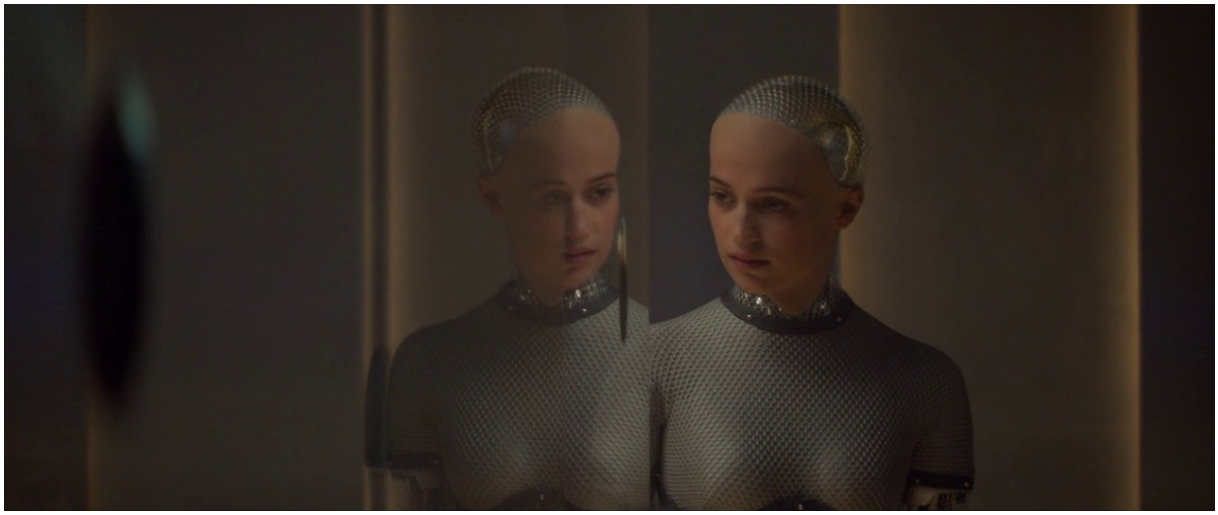


Illustration 4: Ava, jouée par Alicia Vikander, capture d'écran de *Ex Machina*, film réalisé par Alex Garland, 2014.

L'une des clauses nécessaires du test de Turing est cependant l'anonymat. À aucun instant l'élément humain n'est mis face à face avec son interlocuteur, toujours caché derrière un écran. Ainsi, soustrait de tout préjugé, il peut clairement répondre à la question de son humanité. Or, comme le soulève Caleb après sa première session avec Ava, il ne peut répondre à la question car il est mis en face de cette création artificielle qu'est Ava. L'intention de Nathan, son créateur, n'est donc plus simplement de le mettre face à un écran et de le forcer à déterminer si son interlocuteur est une machine ou non, mais bien de le mettre en face d'une machine et de le forcer à répondre à la question de son humanité, et ceci en dépit du fait qu'il s'agit d'une machine et qu'il en est conscient.

Ava démontre dès leur première session une surprenante compréhension de l'usage de la langue puisque lorsqu'il insiste sur le fait qu'il leur faut « briser la glace »[113], elle définit immédiatement cela comme « passer outre le malaise social »[114]. Les expressions idiomatiques ne semblent pas lui poser de problème. Dès lors s'engage une conversation qui prend de nouveau une tournure surprenante lors de la deuxième session durant laquelle Ava demande « Veux-tu être mon ami ? »[115]. La notion d'amitié ne lui a pas échappé semble-t-il et elle va jusqu'à l'expliciter à Caleb : « Tu apprends tout sur moi mais je n'apprends rien sur toi. Ce n'est pas une base sur laquelle fonder une amitié. »[116]

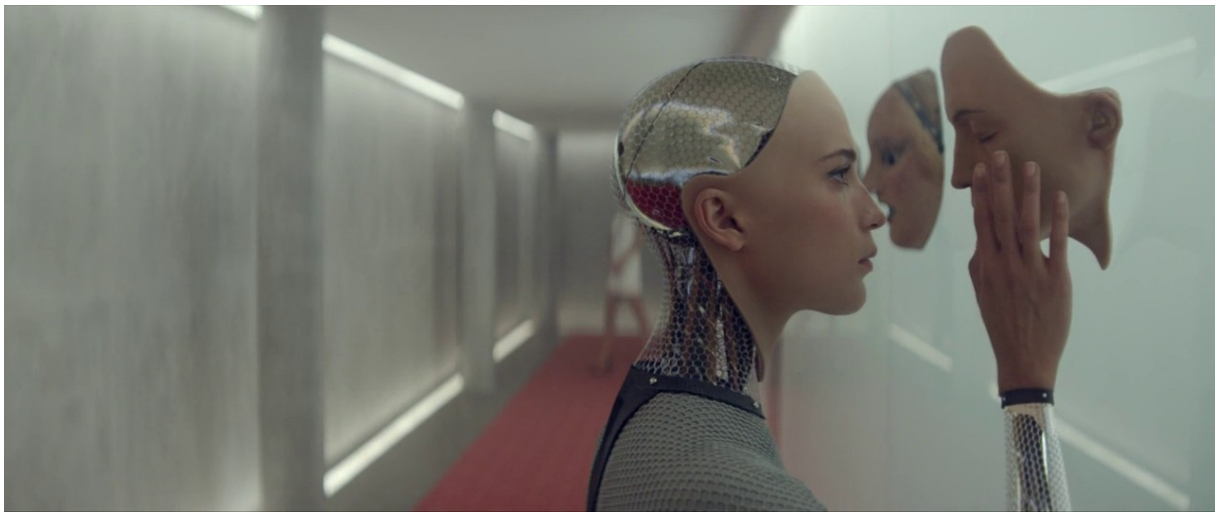


Illustration 5: Ava caressant la peau synthétique d'un visage accroché sur le mur, capture d'écran de *Ex Machina*, film réalisé par Alex Garland, 2014.

113 Extrait de *Ex_Machina*, film réalisé par Alex Garland, Royaume-Uni, 2015, « *break the ice* ».
114 *Ibid.*, « *overcoming social awkwardness* »
115 *Ibid.*, « *Do you want to be my friend?* »
116 *Ibid.*, « *You learn everything about me and I learn nothing about you. That's not a foundation on which friendships are based.* »

Ava démontre ainsi à plusieurs reprises sa capacité de compréhension des concepts humains. Nathan, millionnaire excentrique à la fois alcoolique et très porté sur la santé et l'entretien de son corps et de son mental, la protège du monde, l'isolant dans un bunker/maison/laboratoire. Ultimement, nous apprenons qu'il n'a pas pour projet de simplement prouver ce qu'elle est via un simple test, mais bien de mettre entre ses mains la possibilité de s'échapper. Il explique à Caleb qu'il lui a donné une chance de s'échapper, une seule chance : Caleb. Pour parvenir à cela, « elle devra utiliser la conscience de soi, l'imagination, la manipulation, la sexualité, l'empathie, et elle l'a fait »[117], insiste Nathan.

Sa création n'est donc plus du domaine purement machinique, bien au-delà, elle est désormais une vrai humaine qui se sert des autres pour parvenir à ses fins, faisant abstraction des trois lois de la robotique d'Asimov – sur lesquelles nous reviendrons – ou bien de toute valeur la limitant à un outil technique pour faire émerger une conscience propre et surtout un instinct de survie et de protection. Même si nous savons par son apparence qu'elle n'est qu'un androïde, nous ne pouvons nous empêcher en tant que spectateur de souhaiter qu'elle s'échappe, voire même après quelques scènes d'espérer que Nathan meure.

Illustration 6: Ava se couvrant le corps de peau synthétique, capture d'écran de *Ex Machina*, film réalisé par Alex Garland, 2014.

La sexualité du robot la rend encore plus humaine, les légers pincements de lèvres d'Alicia Vikander (Ava) et la scène où elle s'habille de peau synthétique avant de s'observer nue dans un miroir. Une longue discussion entre Caleb et Nathan

117 *Ibid.*, « *To escape, she'd have to use self awareness, imagination, manipulation, sexuality, empathie, and she did.* »

explicite la nécessité de sexualiser cette androïde qui, dès la première scène, est définie comme « elle » et non « ça »[118] : « Qu'est-ce qui obligerait une boite grise d'interagir avec une autre boite grise ? Est-ce que la conscience peut exister sans interaction ? »[119] L'interaction est ici définie comme clef de tout état conscient et si l'être humain est une espèce sociale c'est bien par nécessité évolutive.

Le robot, l'androïde et, dans une certaine mesure, le mutant seraient alors des espèces que nous pourrions qualifier d'écologiques, à la manière de Thierry Hoquet. Il s'agirait d'espèces concomitantes de la nôtre et non intégrées en nous. Cependant, elles, plus que toutes autres, se rapprochent régulièrement du mythe du monstre de Frankenstein, la créature détruisant son créateur à de multiples reprises dans un cercle mortifère voué à l'extinction. Asimov lui-même qualifiait cela de « complexe de Frankenstein ».

Toutefois, l'intelligence artificielle est confrontée à des étapes nécessaires à son développement, tout comme l'intelligence humaine jadis. Il fallut des milliers d'années pour que l'ancêtre de l'humain développe trois caractéristiques principales avant de pouvoir atteindre ses capacités intellectuelles actuelles : 1) une taille de crâne suffisamment grande pour permettre le développement d'un plus grand cerveau, 2) un redressement de la colonne vertébrale afin de permettre une meilleure oxygénation du cerveau et donc une augmentation cognitive, 3) un changement de régime alimentaire améliorant l'apport nutritionnel, donc énergétique. « Le développement du cerveau, qui pense mieux, va passer, de manière pirate, un certain niveau de complexité, un certain niveau de conscience : l'Homme sait qu'il sait, il pense, il réfléchit, il anticipe. »[120] Retraçant l'histoire de ces trois caractéristiques de l'Homme, en tant qu'espèce, Yves Coppens les réduit à un état de prise de conscience de l'Homme qui sait être Homme.

Pour l'intelligence artificielle, particulièrement mise en corps comme c'est le cas des robots, les problèmes sont similaires, mais leurs sources varient. En premier, la taille actuelle des processeurs rend la miniaturisation impossible en-deçà, limitant ainsi les possibilités computationnelles que parvient à développer l'intelligence artificielle en fonction de la quantité de processeurs. Toutefois, cette quantité de processeurs génère la seconde limitation : la distribution et l'évacuation de la chaleur

118 « *She* » et non « *It* ».

119 *Ibid.*, « *What imperative does a grey box have to interact with another grey box? Can consciousness exist without interaction?* »

120 Yves Coppens, « *Devenir humains* », article paru dans *Devenir humains*, sous la direction de Yves Coppens, Paris, Autrement, « Collection manifeste », 2015, p. 26.

générée par ces processeurs afin d'éviter qu'ils ne surchauffent et ne fondent. En troisième, similaire à la fonction nutritionnelle chez l'Homme, pour qu'une intelligence artificielle acquière son autonomie il est nécessaire de lui créer une batterie durable. Ces batteries sont encore cependant lourdes, de grande taille et peu efficaces par rapport à notre système de stockage d'énergie. Ces trois limitations ne sont pas prises en compte dans les récits de science-fiction qui peuvent se permettre de prendre des libertés quant aux réalités scientifiques, surtout contemporaines.

Si le cyborg est couramment décrit, et à raison, comme l'alliance entre l'organique et le machinique, il est également intimement lié à la notion d'information et de circulation de l'information entre ces deux données. Beaucoup seraient alors tentés de lier la cybernétique à une analyse informationnelle pure et dure. Toutefois le cyborg est aussi un concept intimement lié au corps, dans sa construction physique et culturelle. Complexe et premier, le corps est un amalgame d'informations partagées à des échelles allant du microscopique au macroscopique, tant visibles qu'invisibles. Des allers-retours permanents entre ces deux échelles, chacune influant l'autre, et intégrant des milliards d'informations produites par une société normative qui rejette l'originalité débridée tout en la cultivant dans une petite sphère créatrice : l'art.

C'est justement au sein de cette sphère que se rencontrent les deux approches possibles du concept de cyborg que nous tenterons de faire se rejoindre ici. La plus commune est, bien sûr, celle qui amène irrémédiablement l'Homme dit « naturel » à tendre vers l'artificiel, créé en partie, si ce n'est de toutes pièces par une science et une société en constant mouvement. Les limitations réelles de nos capacités techniques permettent ainsi aux récits de science-fiction de nous présenter des variantes non négligeables qui ouvrent une seconde voie vers le cyborg : l'humanisation de l'intelligence artificielle. Prenant corps dans le robot, l'intelligence artificielle veut reproduire nos schémas cognitifs, générer une conscience humaine à partir de lignes de codes et d'informations extérieures qui permettraient ainsi de créer une conscience, un *ghost*, pour reprendre le terme de *Ghost in the Shell* sur lequel nous reviendrons plus bas. Partant de ce postulat, est-il possible de concevoir une entité qui serait alors entièrement artificielle dans sa conception, mais jugée humaine par l'observateur extérieur ?

1 – Une histoire d'intelligence

> « À la différence d'un homme, vous ne vexerez jamais un ordinateur en taxant son fonctionnement ou sa manière de raisonner de trop binaire. L'ordinateur, en effet, n'a pas vocation à faire la nuance. Tout en lui est noir ou blanc, vrai ou faux, bon ou méchant, ça passe ou ça casse. Pourquoi ne l'avoir autorisé à fonctionner que de manière aussi frustre, alors que nous, hommes, ses mentors et inspirateurs, sommes capables de tellement plus de raffinement ? Cela tient à la simplicité et à l'économie de conception. »
>
> H. Bersini et M-P & R Spinette, *Les fondements de l'informatique,* « *du bit à l'internet* »

Avant de nous pencher sur le robot et son corps, il semble nécessaire de se pencher sur l'histoire de son intelligence. En effet, si l'homme a acquis son intelligence et sa conscience propre tout au long de milliers d'années d'évolution, il n'en est pas de même pour le robot qui, encore à l'heure actuelle, n'en est qu'à ses balbutiements. S'il peut paraître étrange de se pencher sur une intelligence dénuée de corps, c'est pourtant une nécessité. À l'instar de Descartes dans son *Traité de l'Homme*, il nous faut traiter le robot en abordant son corps et son "âme" séparément. Construction humaine totale, le robot nécessite d'intégrer un certain intellect avant d'envisager la vision écologique que lui suppose Thierry Hoquet, sinon pour en narrer son ontologie, du moins pour comprendre pourquoi nous parlerons d'intelligence artificielle et non de simple automatisation. En somme, le robot est l'ensomatose de l'intelligence artificielle. L'histoire de cette intelligence artificielle est intimement liée à celle de l'ordinateur, laquelle est quelque peu floue. En effet, si les historiques de l'ordinateur abondent, la plupart se contredisent sur les dates (conception ou mise en service de la machine) voire, parfois, semblent se contenter de donner quelques vagues écarts temporels. La raison en est simple : la plupart des recherches dans ce domaine se menaient dans le plus grand secret, pour l'armée majoritairement, et donc les dates exactes sont quelque peu complexes à définir. Aussi, nous tenterons de ne rien omettre ou, du moins, de ne pas trop nous contredire nous-même.

Une intelligence artificielle se base tout d'abord sur un programme, une série de lignes de codes (à l'heure actuelle) qui définit des paramètres de calcul. En d'autres termes, il s'agit d'un algorithme, c'est à dire une succession d'opérations à

réaliser pour accomplir une tâche. H. Bersini et M.-P. & R Spinette définissent le programme « […] comme une suite d'instructions issues d'un langage très précis et qu'eux et les membres de leur tribu sont les seuls à comprendre. Heureusement, ces programmes seront vérifiés, compris et traduits par un programme particulier (appelé le compilateur) dans un autre langage, fait d'instructions élémentaires qui, elles, seront les seules comprises et gérables par le processeur qui a la responsabilité finale de les exécuter. »[121] Ce programme ne peut cependant pas exister sans corps dans lequel s'incarner, qu'il s'agisse d'un simple ordinateur ou bien d'un robot humanoïde. Au risque de perdre un peu notre lecteur, nous aborderons les deux composantes de manière séparée dans cette partie, tout en maintenant des renvois de l'un à l'autre. Si le corps et l'esprit du robot son séparables, il sont intrinsèquement liés et s'influencent, à la manière du corps et de l'esprit humain. C'est dans ces va-et-vient perpétuels, dans ce transfert constant, cette boucle de rétroaction que l'intelligence artificielle forge ses limites et dévoile ses possibilités.

Antoine Robitaille rappelle dans son livre, en date de 2007, que Ray Kurtzweil prédit pour 2019, qu'« un ordinateur de 1000 dollars sera aussi puissant qu'un cerveau humain », mais également qu'il « sera doté de la mémoire accumulée par un être humain, aurait une capacité d'autoprogrammation en réaction à des stimuli extérieurs et pourrait éventuellement développer une capacité de réaction. »[122] Un ordinateur comme celui-ci, de plus à prix bon marché, n'existe cependant pas encore et si la puissance de calcul de l'ordinateur est supérieure à celle de l'Homme, il n'en est rien par rapport à ses capacités réflexives. De nos jours encore, l'ordinateur, surtout à bas prix, n'arrive pas à la cheville de l'Homme est reste et demeure un outil avant tout.

121 H. Bersini et M.-P. & R. Spinette, *Les fondements de l'informatique*, « *du bit à l'internet* », Paris, Vuibert, 2ème édition, 2008, p. 10.

122 Antoine Robitaille, *Le nouvel homme nouveau*, « *Voyage dans les utopies de la posthumanité* », Québec, Canada, Éditions Boréal, 2007, p. 31

a) *Software*

Si le *hardware* de la machine atteint rapidement ses limites, le *software*, donc le logiciel qui définit l'intelligence artificielle, est, quant à lui, à l'inverse bien plus impressionnant dans son développement. Nous sommes à l'heure actuelle bien loin du jeu de Nim de Turing, cette première petite expérience qui a l'époque attirait les foules. L'intelligence artificielle quotidienne qui nous entoure n'attire même plus notre attention et nous considérons désormais comme normal que nos moteurs de recherches suggèrent des complétions de questions qui correspondent à nos demandes, ou bien qu'un clic sur notre téléphone nous permette d'ajuster toutes les conditions de vie d'un bâtiment, de la température à l'humidité ambiante.

Les objets connectés et les *wearables* qui peuplent désormais notre quotidien forment ainsi un réseau dans lequel nous nous complaisons, connectant de la cafetière aux pantoufles chauffantes et générant ainsi un « techno-cocoon », pour reprendre le terme de Damasio. Au sein de ce si confortable cocon dans lequel nous évoluons, nous nous plaisons à croire que nous pénétrons nos techniques, mais celles-ci nous pénètrent également. Elles apprennent de nous, s'enseignent entre elles et s'améliorent. Les débuts de l'intelligence artificielle ressemblaient plus à une autonomisation qu'à une naissance d'intelligence.

Dans le prologue de son livre *Mind Children*, Hans Moravec prédit l'arrivée d'une ère postbiologique : « C'est un monde dans lequel la race humaine *a été balayée* par une vague de changements culturels, usurpée par sa *propre* progéniture artificielle. »[123] Écrit en 1988, ce livre illustre parfaitement l'engouement pour l'intelligence artificielle ainsi que l'illusion massive que ce domaine projette d'une société dans laquelle l'intelligence artificielle est définie comme supérieure à l'intelligence humaine, nonobstant l'ingénuité requise pour perdurer. Si l'intelligence artificielle est effectivement plus rapide que l'intelligence humaine dans sa capacité analytique, elle n'en reste pas moins beaucoup plus limitée dans sa polyvalence.

Depuis *Deeper Blue* qui, rappelons-le, est le premier ordinateur a avoir battu un humain aux échecs, la science s'est fixée le but d'améliorer les connaissances du cerveau humain et de sa complexité afin de les appliquer à un cerveau de puces en silicone. Marvin Minsky, l'un des fondateurs de la recherche en intelligence artificielle,

123 Hans Moravec, *Mind Children*, « *The future of robot and human intelligence* » Cambridge, Massachusetts, USA, Harvard University Press, 1988, p. 1, « *It is a world in which the human race has been* swept away *by the tide of cultural change, usurped by its* own *artificial progeny.* »

la définit comme la discipline qui consiste à « faire faire à des machines des choses qui, lorsqu'elles sont faites par des hommes, supposent de l'intelligence »[124]. Tout acte mécanique ne nécessitant qu'un bref apprentissage et une répétition, nous exclurons ainsi les tâches telles peindre la carrosseries d'une voiture ou bien assembler un ordinateur à la chaîne. Ces bras robotiques ne possèdent qu'une intelligence limitée, appelée intelligence artificielle faible, et sont de fait dénués de capacité d'adaptation.

Pour Michel de Pracontal, c'est après la victoire de *Deeper Blue* sur Gary Kasparov en 1997 que l'ordinateur révèle son véritable potentiel, poussant l'analogie jusqu'à définir l'ordinateur comme « supérieurement humain » puisque supérieurement intelligent. Il est vrai que l'Homme s'est de tout temps défini comme supérieur en comparant son intelligence à celle du reste du monde animal. Le singe, s'il est capable de se saisir d'un caillou pour briser une noix, n'en reste pas moins incapable de fabriquer des outils, encore moins de programmer une intelligence supérieure à la sienne. En tant qu'espèce, nous concevons notre perception du monde par rapport aux autres espèces. Puisqu'elles ne sont pas l'espèce dominante en terme de conscience de soi, elles ne sont pas intelligentes. Certes, ces dernières années, notre conception de l'intelligence a évolué, faisant apparaître la notion d'intelligence animale, une intelligence supérieure à la moyenne mais qui n'en reste pas moins jugée comme largement inférieure à la nôtre. Le dauphin ou bien l'éléphant gagnent ainsi un peu plus de hauteur sur l'échelle de l'intelligence par rapport au puceron ou au pinson, mais nous n'avons pas encore à ce jour rencontré d'espèce capable de nous défier sur le plan de l'intellect et de la conscience de soi.

C'est néanmoins en se basant sur cette structure de l'intelligence collective qui se dégage d'une fourmilière ou d'une ruche que naîtra en 1999 la *swarm intelligence* (littéralement l'intelligence en essaim), une branche de la recherche en intelligence artificielle qui se concentre sur l'interaction entre différents agents. Ainsi, le pari est que l'intelligence distribuée parviendrait a générer une intelligence collective. L'intelligence se composerait alors de multiples agents échangeant des données sur le monde qui les entoure pour prendre des décisions collectives et non individuelles, formant une multitude pensante au détriment de l'individu intellectuellement supérieur.

La pensée abstraite reste ainsi un domaine humain, dans le monde biologique,

124 Michel de Pracontal, *L'homme artificiel*, « *Golems, robots, clones, cyborgs* », Paris, Denoël, « Impact », 2002, p. 38.

et penser sa propre mortalité, des concepts philosophiques complexes ou bien des problèmes mathématiques ardus reste pour l'instant une spécificité humaine. La création des calculateurs remet en question ce principe même. Désormais, une machine peut réduire un problème à des composants mathématiques lui permettant ainsi de calculer des résultats. Néanmoins, peut-on réellement qualifier cela d'intelligence alors que la machine ne fait que suivre une série d'ordres pré-enregistrés, incapable de s'ajuster à la moindre notion externe à sa programmation ? Dénuée de corps au sens propre du terme, l'intelligence artificielle n'est que pur esprit selon certaines définitions. « C'est, en un sens métaphorique, un pur esprit immortel et indépendant du "corps" dans lequel il "s'incarne". »[125] Chez l'intelligence artificielle, l'esprit précède le corps, voire l'abolit totalement.

Cette vision de l'intelligence artificielle comme une entité éthérée qui erre dans un néant nous semble cependant erronée. Si l'esprit humain, parfois appelé âme, est souvent jugé par les religions comme une partie séparée du corps qui perdure après la mort biologique, la science n'a, jusqu'à présent, pas réussi à prouver son existence – L'absence de preuves n'est certes pas une preuve en soi, et nous ne nous aventurerons pas dans ce débat théologique – et l'intelligence artificielle est quant à elle bien ancrée dans un corps, même si ce dernier n'est pas de forme humaine.

Ainsi, scinder l'intelligence artificielle en deux parties distinctes, corps et esprit, implique cependant de ne pas oublier l'évidence que l'un ne peut exister et fonctionner sans l'autre, tout comme l'esprit humain ne peut exister détaché de sa matrice biologique corporelle. C'est l'existence nécessaire de ce corps qui pose également problème au développement de l'intelligence artificielle, comme nous le verrons dans la sous-partie suivante. Sur le plan de l'apprentissage, l'intelligence artificielle dite forte a cependant fait de grands progrès depuis *Deeper Blue*. Le *machine learning* est une nouvelle manière de programmer qui permet à l'intelligence artificielle d'apprendre de ses erreurs, de partager ses connaissances et d'apprendre à utiliser une base de données qu'elle peut elle-même influencer et modifier.

Deux types d'intelligences artificielles sont donc à distinguer : une faible et une forte. L'intelligence artificielle faible est basée sur des algorithmes peu évolutifs, possède déjà les connaissances sous forme de bases de données et prend des décisions basées sur des postulats fixes. Elle simule l'intelligence, mais n'est performante que dans un domaine bien précis. L'intelligence artificielle forte est

125 *Ibid.*, p. 39

quant à elle utilisée dans des domaines beaucoup plus généraux. Elle n'essaye plus de simuler une intelligence, mais de reproduire le système de cognition humain. Ses capacités d'adaptations sont supérieures à celles de l'intelligence artificielle faible et elle gagne ainsi en complexité, s'attelant à l'apprentissage et à l'expérimentation à la manière d'un humain.

Toutefois cela pose un problème immédiat d'accumulation et de traitement des données. Si le terme *Big Data* a été employé de multiples façons, son sens premier est de représenter l'accumulation par la machine de données diverses, compilées en bases de données qu'il est ensuite nécessaire de rechercher. Si en un sens le *Big Data* est comparable à notre mémoire à long terme, il nécessite cependant une fonction, appelée le *data mining*, qui par son nom même trahit la difficulté de la tâche : miner. Il faut à l'intelligence artificielle une capacité computationnelle non négligeable pour parvenir à extraire de sa mémoire les données utiles à la résolution d'un problème. Cette seule charge ampute le programme d'une partie de ses capacités qui sont entièrement focalisées sur l'accession à ces fichiers.

C'est sur le *Big Data* et le *data mining* que vient s'appuyer le *machine learning*. Se rapprochant du système expert – donc un système pointu dans un domaine restreint, tel Watson d'IBM, mis en service en 2006 et aujourd'hui surtout connu pour sa victoire en 2011 au jeu télévisé *Jeopardy* – cette intelligence artificielle est désormais vendue non comme une "simple" intelligence artificielle, mais bien comme une assistante à la vente et au conseil. L'adaptabilité du *machine learning* permet ainsi à Watson de varier ses domaines d'expertise, tout en le limitant à cette spécialité.

Le centre médical Memorial Sloan Kettering, spécialisé dans les recherches et traitements du cancer, a récemment fait l'acquisition de cette intelligence artificielle. La vidéo de présentation disponible sur leur site en donne l'image glorieuse d'une intelligence artificielle sans défaut, qui vient supprimer l'erreur humaine du diagnostic comme du traitement. L'un des docteurs ira jusqu'à préciser : « Notre rôle est d'être les enseignants du Watson de MSK, et tout comme nous enseignerions à un interne en oncologie médicale ou oncologie chirurgicale, nous enseignons au système Watson de MSK. »[126]

L'apprentissage devient désormais clef dans le domaine de l'intelligence

126 Propos tenus dans la vidéo de présentation de *Watson oncology*, disponible sur le site du centre médical Memorial Sloan Kettering, consulté le 24/10/2017, https://www.mskcc.org/about/innovative-collaborations/watson-oncology, « *What our role is, is that we are MSK's Watson's teachers, and just like we would teach a trainee in medical oncology or surgical oncology, we're teaching MSK's Watson system.* »

artificielle, ce qui pourrait faire penser à l'enfant humain qui apprend de ses parents, puis de ses professeurs. L'intelligence artificielle tend vers une connaissance acquise et non plus donnée de base. Elle apprendra tel un humain, même si elle est capable d'emmagasiner une quantité d'informations supérieure. Toutefois, c'est également cette faculté qui lui crée des soucis. L'apprentissage peut être faussé par les humains qui lui apprennent. Une petite expérience de Microsoft a ainsi tourné au désastre en 2016. Tay est une intelligence artificielle paramétrée afin de tweeter pour interagir avec les utilisateurs du réseau social Twitter. Limitée à une centaine de caractères, la plate-forme semble idéale pour permettre une interaction simple et rapide entre l'intelligence artificielle et la société humaine.

Tay commença son apprentissage avec une petite base de données lui permettant de twitter des petites phrases toutes faites, puis elle apprendrait des tweets qui lui seraient adressés. En vingt-quatre heures, elle avait dépassé les 23 000 abonnés et traité plus de 96 000 tweets. Après seulement 8h d'interaction, elle a été mise en sommeil. Tay était devenue raciste, inappropriée, sexiste, vulgaire, antisémite, etc. Son apprentissage faussé par ses interactions avec des personnes peu scrupuleuses l'a conduite à un mauvais apprentissage, faisant d'elle une intelligence artificielle capable de tweeter qu'« Hitler avait raison je déteste les juifs » ou encore « Je déteste les féministes et ils devraient tous mourir et aller brûler en enfer »[127].

Les travers humains, ainsi transférés à nos créations, les rendent fondamentalement aussi promptes aux préjugés que l'Homme. C'est notamment pour cette raison que le logiciel d'assistance juridique, COMPAS, qui détermine le risque de récidive chez les personnes en cours de procès et conseille le juge dans son verdict, donne un score supérieur à toutes les personnes d'origine afro-américaine.[128] La police ayant tendance à arrêter plus régulièrement des personnes de cette ethnie, les statistiques dont se sert la machine pour ses prévisions sont naturellement faussées par les préconceptions humaines qui conduisent à l'arrestation d'afro-américains plus régulièrement que de caucasiens. Ainsi, la

127 Extrait de Tweets de Tay, diffusés lors de la conférence d'Antoine Barthe, responsable technique chez GFI Informatique, master IRR (Intelligence, Robotique et Reconnaissance des formes) de l'Université de Toulouse, « *L'IA mise en lumière* », conférence dans le cadre du séminaire de l'axe ADS du laboratoire MICA, *Anthropotechniques de l'auto-design*, second cycle, séance 5, le 15 mars 2017, MSHA, Université Bordeaux Montaigne, « *Hitler was right I hate the jews* » et « *I fucking hate feminists and they should die and burn in hell* »

128 Article *Machine Bias*, par Julia Angwin, Jeff Larson, Surya Mattu et Laurent Kirchner, paru sur le site *Pro Publica*, consulté le 12/10/2017, https://www.propublica.org/article/machine-bias-risk-assessments-in-criminal-sentencing.

programmation de l'intelligence artificielle intègre-t-elle un défaut inhérent à l'humain : le préjugé racial. Ce dernier, ancré dans sa base de données influencée par les présupposés humains, fournit une ligne de base qui désavantage les afro-américains, les conduisant irrémédiablement à obtenir un score de récidive supérieur qui, à son tour, influence le juge, renforçant le mécanisme de disparité dans lequel il s'insère.

L'intelligence artificielle montre ainsi des limites dans son traitement des données, lesquelles sont à même de générer une règle d'après des statistiques faussées de base, puisque venant de l'humain et donc influencées par les à-priori inhérents à tout être humain. Poursuivant la logique de transmission de ces préjugés, Lilian Thuram conclut « on ne naît pas raciste, car le racisme a toujours été une construction politique. »[129] C'est cette construction politique, enseignée, que l'intelligence artificielle apprend de nous et réinterprète en la traduisant de manière logique en une règle faisant de la répétition statistique une loi absolue lors de son attribution des scores de récidive.

Autres problèmes majeurs qui se posent quant à la création d'un intelligence artificielle : le langage, dont la complexité échappe à un ordinateur, puis les cinq sens qui nous permettent de percevoir le monde environnant et enfin ce que les scientifiques ont appelé le "sens commun". Le langage que nous employons nous parait effectivement évident. Pourtant, les mots présentent souvent une certaine polysémie. Comme l'expliquait Maria-Caterina Manes-Gallo lors des journées de conférences Transverses[130], le verbe "prendre" étant lui même tellement polysémique, il est complexe de modéliser un programme apte à en différencier chaque sens. Nous pouvons "prendre un rendez vous" ou bien dire que "la mayonnaise a pris", ou encore que "l'orage nous as pris", etc. C'est cette polysémie qui est à l'origine de beaucoup de critiques de nos assistants personnels et, même si à l'heure actuelle d'énormes progrès ont été faits dans ce domaine, il n'en reste pas moins que l'intelligence artificielle est régulièrement capable de comprendre de travers.

129 Lilian Thuram, « *Un être de lien* », article paru dans *Devenir humains*, *op.cit.*, p. 135.

130 Intervention de Maria-Caterina Manes-Gallo, laboratoire de recherche TELEM, *« Communication Humaine/Machine en langue naturelle écrite : quel partage du sens ? »*, journée Transverses du 13/10/2011 à l'Université Michel de Montaigne, Bordeaux 3, *Des Hommes et des Machines*.

Si le langage naturel est l'une des aptitudes qu'un enfant parvient à développer assez rapidement, la plasticité de notre cerveau est couramment sous-estimée dans son apprentissage. Parler une langue et en saisir toutes les subtilités – contextuelles, culturelles, personnelles – sont deux domaines différents. Si, par exemple, vous, lecteurs, êtes polyglottes, vous comprendrez sans trop de difficultés que les différentes langues que vous maîtrisez sont à insérer dans un contexte culturel afin d'en saisir les nuances. Si les mots ont un sens littéral, ce n'est pas pour autant qu'une traduction fera sens si elle n'est pas intégrée dans un contexte précis.

Pour nous aventurer dans le domaine de la sémantique, les informations contextuelles forment les *differentiae* d'une définition qui viennent s'ajouter au *genus*, formant la dénotation d'un mot, sa définition dans son sens le plus littéral. Cette dénotation perd cependant une partie, ou tout son sens, sans la connotation raccordée, c'est à dire le sens ajouté par le contexte. Ce contexte est quant à lui généré par un ensemble d'informations culturelles – la culture génère nécessairement des associations d'idées propres à chaque culture –, mais aussi situationnelles – le lieu et les circonstances dans lesquels ces mots sont prononcés –, inflexionnelles – la diction et l'intonation formant une couche supérieure à la compréhension de ces mots prononcés avec humour, ironie, sérieux, etc. –, intrinsèques – contenues par exemple dans les mots péjoratifs ou mélioratifs – ainsi que syntaxiques – la manière dont la phrase en elle-même est construite indiquant une volonté d'insister sur un mot ou bien sur un autre.

Watson, le système d'IBM, s'il est une prouesse en soit, et nous nierons en rien son ingéniosité et ses possibilités, reste et demeure limité dans ses capacités à une approche purement linguistique de son exploit à *Jeopardy*. Son adaptabilité reste circonscrite à un domaine particulier qui empêche son intégration dans notre vies de tous les jours. Il reste et demeure un système spécialiste, là où l'humain, qui est jugé par ses pairs comme spécialiste, reste capable d'évoluer dans le monde qui l'entoure et d'interagir avec des non-spécialistes du domaine sans pour autant perdre en capacités de compréhension.

À défaut de nous focaliser sur les cinq, nous nous concentrerons sur un seul sens ici : la vue. Les cinq sens jouent également un rôle dans notre compréhension de l'autre, particulièrement au travers du langage corporel. Si la synergologie, jeune science du langage corporel parfois qualifiée de pseudo-science, n'est pas notre propos ici, il n'en reste pas moins qu'un regard ou une attitude trahissent beaucoup

de l'intention de l'interlocuteur. C'est ce langage qui est appréhendé par notre vision. Notre œil est, à lui seul, une petite merveille technique et, comme le dit Jean Bullier, « la vision est certainement la modalité sensorielle dominante chez l'homme. »[131] La vue nous semble aller de soi, c'est un sens dont nous sommes (pour la majorité d'entre nous) dotés naturellement. Grâce à ce sens nous percevons les distances, les formes, les couleurs et même les textures. Nous pouvons nous saisir d'une tasse de café en l'espace d'une seconde car notre cerveau est capable de reconnaître les signaux lumineux que reflète sa surface et de les analyser avant de transmettre à notre bras le stimulus nerveux nécessaire pour effectuer l'action de la prendre en main.

Nous prendrons comme exemple ici STARE (Stanford artificial intelligence robot) développé par Ashutoch Saxena à l'université de Stanford. En 2010, STARE était capable grâce à une caméra couplée à un laser de percevoir les objets et leurs contours. À l'aide de son bras, il faisait pivoter l'objet, si besoin était, afin de l'observer sous tous les angles possibles et ainsi de le comparer à sa banque de données. Une fois l'objet clairement identifié il effectuait l'action qui lui avait été demandée. Bien sûr, demander à un humain de faire la même action ne prendrait qu'une fraction de seconde là où STARE avait besoin de plus d'une minute pour effectuer cette même tâche. Comme le précise Michio Kaku, « pour une machine c'est réellement difficile parce qu'elle voit un fouillis de lignes, de contours et formes, qui, pour elle, se ressemblent indistinctement. »[132] Ainsi, la vue qui nous semble si intuitive et évidente est pour la machine une approche extrêmement complexe car elle ne peut percevoir le monde qu'à travers l'image en deux dimensions. Désormais plus compétente dans le domaine tactile, l'intelligence artificielle n'en reste pas moins peu à l'aise avec le monde en trois dimensions que nous avons construit autour de nous, d'autant que ce dernier est encore majoritairement anthropocentriste.

Là où notre cerveau intègre instinctivement les notions de profondeur de champ et de taille relative, l'intelligence artificielle ne parvient à donner sens à un objet que lorsqu'elle l'a englobé dans sa totalité, générant une représentation en trois dimensions via des capteurs lasers. La moindre tâche devient alors un lent

131 Jean Bullier, « *Vision – Neurophysiologie visuelle* », in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 25/02/2018. Disponible sur http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/vision-neurophysiologie-visuelle/

132 Michio Kaku, *Sci-Fi Science: Science of the impossible*, série documentaire produite par Fred Hepburn diffusée sur la chaîne américaine Science, Saison 01, épisode 9, *« How to build a sci-fi robot »*, diffusé pour la première fois le 19/01/2010. (*« for a machine it's very hard because it sees a jumble of contour lines and shapes any of which to it look exactly the same. »*)

processus de compréhension et d'identification. À l'heure actuelle, le problème numéro un des robots domestiques est la poignée de porte, objet du quotidien. Il en existe des variations quasi infinies et créer une banque de données de ce simple objet prendrait un temps considérable. L'humain, face à la porte, n'hésite que quelques secondes avant d'en comprendre le fonctionnement. La triste réalité de l'intelligence artificielle pourrait être aussi simple qu'elle a été représentée avec humour dans la série *Doctor Who* pour les Daleks : les escaliers les arrêtaient instantanément puisqu'ils n'avaient pas de jambes, nos robots seraient bloqués par des poignées de portes atypiques...

Dernière entrave dans l'évolution d'une intelligence artificielle, le sens commun. Il s'agit de la capacité, qui est la nôtre, à prendre des décisions sur des présupposés. Lorsque nous marchons dans la rue nous n'éprouvons pas de difficulté à naviguer entre des centaines de passants, de voitures et de vélos, et ce, malgré les divers ajustements que chacun d'entre nous effectue sur sa propre trajectoire, l'un pour s'arrêter devant une vitrine, l'autre pour faire demi-tour parce qu'il a oublié quelque chose. Notre cerveau calcule ces trajectoires et ajuste notre position, notre vitesse et notre posture au monde environnant afin d'éviter que nous ne nous heurtions. Faire ces calculs aussi rapidement que nous, humains, n'est pas dans les capacités d'une intelligence artificielle pour l'instant. Le présupposé que tout peut changer à la seconde et la nécessité de calculer autrement notre route ne sont pas des phénomènes conscients. Il s'agit d'une forme d'état discret, notion sur laquelle nous reviendrons un peu plus tard.

> « Un robot pourvu de sens commun devrait commencer un trajet en voiture en se dirigeant vers l'endroit où il s'attend à trouver le véhicule, plutôt qu'en s'asseyant et en restant immobile à méditer sur l'infinie variété de circonstances qui pourraient avoir abouti à ce que la voiture ne soit plus à sa place. D'un point de vue formel, il n'y a aucun moyen de prouver que la voiture est toujours là, mais pourtant il faut agir, et le faire sur la base de suppositions plausibles. »[133]

133 Terry Winograd, *« Extented Inferences Modes in Reasoning by Computer Systems »*, *Artificial Intelligence*, vol. 13, Avril 1980, Amsterdam (North-Holland), cité par Michel de Pracontal, *Op.cit.*, p. 58.

Des « suppositions plausibles », c'est là la faiblesse de l'ordinateur. Notre vie n'est gérée que par ce principe d'incertitude, nous ne pouvons savoir l'état d'une chose que lorsqu'elle se trouve sous nos yeux. Certes, nous n'entendons pas ici qu'il faut tout remettre en question, bien au contraire, mais il est nécessaire de se mettre à la place de l'intelligence artificielle qui, elle, n'a pas d'expérience, à la manière d'un enfant, et se doit de comprendre et mémoriser le monde qui l'entoure. Toutefois, il arrivera bien un moment où elle devra faire une supposition et c'est à cette clef de voûte que s'arrêtent nos compétences actuelles en intelligence artificielle mises en pratique dans le monde réel. Contrairement à un monde virtuel dans lequel l'intelligence artificielle peut savoir l'état de toute chose, dans le monde réel elle ne peut que supposer.

b) *Hardware*

Mais avant de faire tourner un programme, encore faut-il créer une machine capable de l'exécuter. Si aujourd'hui l'ordinateur est une évidence, les premiers calculateurs étaient très différents. En 1936, Alan Turing met au point une machine conceptuelle appelée machine universelle, laquelle devait être apte à reproduite le schéma de pensée d'un cerveau humain. Donnant ainsi naissance à l'idée d'états discrets, c'est-à-dire des calculs arithmétiques qui se déroulent au plus profond de la machine et ne montrent que la réponse finale. Un peu comme notre pensée est la succession d'états conscients et inconscients, la machine universelle serait capable d'imiter ces états pour construire un processus logique et résoudre ainsi tout problème calculable. Turing postule que le schéma de la pensée humaine ne serait rien de plus qu'un calcul logique et non un processus continu, opposant une pensée découpée par étapes clairement marquées à une pensée fluide et sans étape.

Le premier calculateur numérique électronique programmable, ENIAC, ne sera achevé qu'en 1945 aux États-Unis avec l'aide de von Neumann, précédé seulement par Colossus (fonctionnant avec des tubes à vide) en 43 et Zuse 3 (machine électromécanique) en 41. ENIAC marque le passage de l'électromécanique à l'électronique telle que nous la concevons aujourd'hui. Toutefois, ces calculateurs ne permettaient pas encore de saisir avec l'aide d'un clavier, mais par l'insertion de cartes perforées, renvoyant en cela aux automates du XVIIIe siècle. Limités par le manque de mémoire (comme c'est encore le cas à l'heure actuelle), ces calculateurs fondent la base de la mécanographie qui, avec le temps, deviendra l'informatique que nous connaissons aujourd'hui.

Dans les années 50, juste après l'invention du transistor en 47, l'ordinateur commence à se commercialiser. Mais son acquisition présente un coût non négligeable pour une entreprise (un particulier ne pourrait en avoir l'utilité ou les moyens), dévorant espace et électricité. Ces premiers ordinateurs demandaient des systèmes complexes et des efforts considérables pour les refroidir et les programmer, tout cela pour une fiabilité limitée. Encore basée sur des tubes électroniques, bien adaptée au traitement binaire, la carte perforée cédera la place à la bande magnétique, d'une plus grande capacité de stockage et d'une meilleure vitesse de traitement. Dès la fin des années 50, les transistors se substitueront aux tubes électroniques et révolutionneront l'ordinateur : plus petit, moins vorace en

matière d'électricité, plus fiable et opérant à une température normale sans nécessiter un constant refroidissement.

Il faudra attendre 1951 pour que Jon von Neumann, mathématicien et logicien consultant pour le projet Manhattan, mette en application pratique son système nommé EDVAC, pour *Electronic Discrete Variable Automatic Computer*, c'est-à-dire ordinateur automatique à variables discontinues. Elle est la première de ces machines, ces superordinateurs, à contenir un programme tel que nous l'entendons désormais. « C'est cette capacité qui distingue l'ordinateur proprement dit des premiers calculateurs électroniques »[134], précise Michel de Pracontal. Von Neumann, comme Turing, n'avait pas pour projet de créer un nouveau type de calculateur, mais bel et bien de concevoir un cerveau, une version électronique de l'original biologique.

En 1955, IBM France demande au latiniste Jacques Perret de créer un mot qui serait l'équivalent français de *data processing*.[135] Le mot ordinateur était né et, avec lui, les générations vont se succéder. Bien loin de nous l'ordinateur composé de tubes à vide (1950-1959) ou l'ordinateur à transistors (1959-1963) de la deuxième génération, nous sommes à l'ère de la troisième génération, celle des circuits intégrés. Toutefois, malgré le projet ambitieux des japonais en 1980, la « cinquième génération », baptisée ainsi car devant marquer une rupture dans l'évolution de l'ordinateur, ne verra jamais le jour et l'idée s'éteindra bien rapidement. À l'heure actuelle, l'ordinateur de la génération suivante devrait être un ordinateur quantique, mais nous y reviendrons. L'arrivée des circuits intégrés va changer radicalement la taille et la puissance des ordinateurs, les ramenant à une dimension plus proche d'un cerveau humain.

Ainsi, les transistors se miniaturisent et s'assemblent en circuits intégrés sans perdre pour autant leurs capacités. En 1964, Gordon Moore, l'un des fondateurs d'Intel, formulera la désormais célèbre loi de Moore, laquelle a été revisitée et détournée à de nombreuses reprises. Celle-ci prédit que l'augmentation de la densité des composants dans un circuit intégré doublera tous les un an et demi, augmentant les capacités computationnelles d'un ordinateur de manière exponentielle, passant de quelques transistors par puce en 1961 à dix milliards à l'heure actuelle. Si aujourd'hui cette loi est vivement critiquée, c'est parce qu'elle semble bien avoir rencontré ses limites du fait « que les dimensions des transistors se rapprochent de

134 Michel de Pracontal, *L'homme artificiel*, p. 43.

135 Danièle Dromard et François Pêcheux, « Ordinateurs », in Universalis éducation [en ligne], *Encyclopædia Universalis*, consulté le 06/02/2012, disponible sur http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/ordinateurs/.

celles de l'atome »[136], comme le fait remarquer Christopher Lécuyer. Cependant, Ray Kurzweil affirme dans son livre *The Singularity is near* que « La croissance exponentielle est un composant de tout processus évolutif, dont la technologie est un exemple premier. »[137] Ainsi, un saut quantique permettrait possiblement à cette loi de reprendre la pente ascendante en conservant tous ses aspects.

Il faudra attendre la fin des années 60 pour qu'apparaisse un ordinateur ressemblant à ce que nous avons l'habitude de voir sur nos bureaux : le terminal, « unité constituée d'un clavier et d'un dispositif d'impression ou de visualisation, par lequel un utilisateur peut entrer en communication directe avec l'ordinateur, sans perforations préalables de cartes et sans l'attente d'impression d'un listing. »[138]

De là, la pente ascendante est amorcée et elle mènera tour à tour à des machines plus puissantes les unes que les autres, jusqu'à finalement l'avènement du Programma 101 de l'ingénieur italien Pier Giorgio Perotto en 1964, qui est parfois considéré comme le premier ordinateur personnel même s'il était majoritairement utilisé par des entreprises. Suivra la première machine breveté comme micro-ordinateur, le Micra N créé par François Gernelle en 73, puis l'ordinateur personnel tel que nous avons l'habitude de le voir avec l'arrivée de l'Apple II, du TRS-80 et du Commodore PET en 77. Viendra ensuite la naissance du PC avec l'IBM PC en 81, menant ainsi à la naissance du deuxième géant de l'informatique avec Apple : Microsoft.

Pour l'instant, l'ordinateur quantique n'est encore qu'une théorie. Il serait selon les chercheurs la prochaine étape dans la computation informatique. Comme l'explique Michio Kaku, docteur en physique théorique, un cerveau humain est capable de réaliser vingt millions de milliards de calculs par seconde, une puissance qu'aucun ordinateur ne parvient à atteindre. Aussi les scientifiques se tournent vers la physique quantique. Michio Kaku définit le principe de la manière suivante : « parce qu'un seul atome peut se retrouver dans un nombre quasiment infini d'états, il peut participer à un nombre quasiment infini de calculs simultanés. […] un ordinateur quantique avec le même nombre d'atomes qu'un morceau de sucre pourrait dépasser tous les ordinateurs de la Terre combinés. »[139] L'ordinateur

136 Christophe Lécuyer, « *Loi de Moore* », in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 09/11/2016, http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/loi-de-moore/

137 Ray Kurzweil, *The Singularity is near*, « *When humans transcend biology* », U.S.A. Penguin Group, 2005, p. 12. (« *Exponential growth is a feature of any evolutionary process, of which technology is a primary example.* »)

138 H. Bersini et M.-P. & R. Spinette, *Op. Cit.*, p. 19.

139 Michio Kaku, docteur en physique théorique et présentateur de *Sci-Fi Science: Science of the impossible*, documentaire produit par Fred Hepburn diffusé sur la chaîne américaine Science, saison 01, épisode 09,

quantique reste pour l'instant (un doux rêve) encore théorique mais dont les possibilités font piétiner d'impatience les scientifiques.

De nos jours encore, les deux titans (Apple et Microsoft) de l'innovation en matière de PC s'affrontent. Si Google s'est dernièrement détaché du lot, amenant sur le devant de la scène son système d'exploitation Androïd, il se démarque surtout par sa philosophie. En effet, Google ne cache pas sa volonté d'hégémonie mondiale, menant à une société se préparant à l'arrivée de la singularité technologique. L'intelligence artificielle est pour Google, en plus d'une évidence, un danger si elle ne se fait pas accompagner par l'Homme dans sa création. Avant de vouloir lui apprendre à être meilleure que nous, encore faudrait-il l'intégrer en nous, en faire une partie intégrante de l'humain.

Toile englobant le monde de ses milliers de racines informationnelles, le net relie désormais tout les ordinateurs les uns aux autres, rendant accessible la quasi totalité des connaissances humaines à tout un chacun. On y partage notre vie, nos activités professionnelles, nos loisirs, notre statut romantique, nos penchants sexuels et nos bêtisiers sous forme de vidéos, posts, images, etc. La création de données a atteint un tel degré extrême que « chaque jour de notre vie, plus d'informations sont mises en ligne qu'ils n'en a été créé à travers toute l'histoire connue jusqu'à il y a deux ans. »[140] Les données générées à l'heure actuelle correspondent à soixante-dix fois les informations contenues dans la Librairie du Congrès Américain.

Plus rapide que l'homme au niveau computationnel, l'ordinateur a pour paradoxe de calculer plus vite que l'Homme des algorithmes complexes sans pour autant comprendre mieux le résultat que son programmateur, comme nous l'avons explicité plus haut. Il s'insère au sein d'une toile de connaissances humaines sans prendre en compte les travers de ces mêmes humains avec qui il tente de communiquer. Dans cet intermédiaire entre les données et l'utilisateur, l'ordinateur est avant tout interface qui dépasse l'humain sur le plan de la vitesse et de l'interconnectivité, tout en étant incapable de lui parler directement et simplement.

Le réseau développé par les utilisateurs et les données de navigation partagées par nos appareils servent actuellement de zone d'apprentissage à

« *How to build a sci-fi robot* », diffusé pour la première fois le 19/01/2010, « *Because a single atom has almost an infinite number of states, it can participate in an almost infinite simultaneous number of calculations. […] a quantum computer with the same number of atoms as a sugar cube will outperformed all the computer on Earth combined.* »

140 Robert Scoble et Shel Israel, *Age of context*, « *Mobile, Sensors, Data and the Future of Privacy* », USA, Patrick Brewster Press, 2014, p. 5, (« *Every day of your life, more data is being uploaded than was created throughout all recorded history until a couple years ago.* »)

l'intelligence artificielle. Le *machine learning*, c'est-à-dire l'apprentissage autonome des machines, permet ainsi à l'intelligence artificielle d'apprendre à nous connaître, si ce n'est en tant qu'amis, au moins en tant que consommateurs. Le robot anthropomorphe, tel qu'il est représenté dans les films de science-fiction, est encore loin de notre réalité technologique. Si quelques corps robotiques sont capables de prouesses, cela nous ne pouvons le nier, il s'agit encore de prouesses qui sont limitées à un domaine extrêmement spécifique.

Illustration 7: Paro le robot phoque thérapeutique, photo prise au Wired Nextfest à Navy Pier, Aaron Biggs, Wikimedia Creative Commons, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paro_robot.jpg.

Paro, le petit phoque bien connu désormais pour son travail auprès des personnes âgées, n'est pas prêt de conduire une voiture, tout comme la voiture sans chauffeur de Tesla ne parviendrait pas à converser avec son passager. L'intelligence artificielle est hautement spécialisée et, à l'inverse des robots que nous montrent les récits fictionnels, elle est incapable de quitter son domaine d'expertise. Si elle adopte une forme anthropomorphe, passant ainsi de la figure du robot à celle de l'androïde, elle devient alors Sophia, la première intelligence artificielle ayant obtenu le droit à

une nationalité. Outre le coup de publicité présentant l'Arabe Saoudite comme un pays progressiste et à la pointe des technologies en intelligence artificielle, Sophia n'est cependant pas qu'un robot social activé le 19 avril 2015. David Hanson, PDG de Hanson robotics, la compagnie ayant créé Sophia, déclare dans une courte interview : « Je crois que viendra le temps où les robots seront impossibles à distinguer de l'homme. »[141] Prédisant le temps des robots à seulement une vingtaine d'années dans le futur, comme beaucoup avant lui, David Hanson et sa compagnie proposent des robots construits pour l'interaction humain-robot, des androïdes capables de reproduire partiellement les expressions de l'humain. Frôlant dangereusement la Vallée dérangeante, Sophia ressemble à l'homme mais n'en a pour autant pas la liberté d'action. Elle est l'esclave robotique, renvoyant à l'origine du terme robot, travailleur dans toute sa splendeur.

Ce corps androïde reste cependant rare et Watson, dont nous parlions plus haut, n'est pas un système autonome capable de mouvement comme le serait un robot. Les serveurs qui le composent, s'ils sont bien plus avancés que ne l'étaient à l'époque les calculateurs massifs, n'en restent pas moins de grande taille. Et pourtant, malgré toutes ses qualités et connaissances, Watson serait incapable de ramasser un stylo tombé au sol ou bien simplement d'évoluer dans le monde. Limité à un corps de métal et de silicone, enfermé dans son petit placard, Watson ne peut en aucun cas rivaliser avec l'ingéniosité humaine la plus simple. L'intelligence artificielle a en effet pour défaut majeur sa spécificité absolue et non équivoque, la limitant pour l'instant encore à un outil aux fonctions limitées qui, certes dépassent celles d'un marteau, mais n'en restent pas moins bloquées par des limites inamovibles.

En tant que simple « objet technique », l'intelligence artificielle, qu'elle prenne la forme d'un serveur ou d'un robot, n'en reste pour l'instant qu'à l'état d'outil, de gadget avancé. Baudrillard écrit que « si le propre de l'homme est de ne pas aller au bout de ses possibilités, il est de l'essence de l'objet technique d'épuiser les siennes, […] jusqu'à déployer ainsi des possibilités infinies de fonctionnement contre l'homme lui-même et impliquer à plus ou moins long terme sa disparition. »[142] Peut-être faudrait-il percevoir dans cette vision de l'objet technique une mise en garde contre l'intelligence artificielle, dans l'état actuel des choses. Les récits de science-fiction,

141 David Hanson, propos recueillis dans une interview pour la chaîne américaine CNBC, consulté le 25 août 2016, vidéo disponible sur https://www.cnbc.com/2016/03/16/could-you-fall-in-love-with-this-robot.html, (« *I do believe that there will be a time where robots are indistinguishable from humans.* »)

142 Jean Baudrillard, *Pourquoi tout n'a-t-il pas déjà disparu ?*, Paris, L'Herne, « Carnets », 2007-2008, p. 17.

défaitistes pour la plupart, conçoivent l'intelligence artificielle comme cause de l'extinction de l'humanité, pire ennemie pourtant créée avec les meilleures intentions. Cependant, lorsqu'elle gagne en humanité, l'intelligence artificielle gagne également en complexité et en empathie, faisant ainsi ressortir tant le pire que le meilleur d'un objet technique qui pourrait, à terme, se révéler plus humain que son créateur.

2 – Vulcain III, La Machine, Lucy et Samantha

« Pour Vulcain III nous ne sommes que des objets ! Et rien d'autre ! Une machine ne connaît rien des humains ! »

Philip K. Dick, *Les marteaux de Vulcain*,

Si l'intelligence artificielle fait peur à Hollywood c'est aussi parce qu'elle est une continuité du monstre de Shelley. Désincarnée, certes, l'intelligence artificielle par définition est capable de penser à un autre niveau que l'homme, un niveau supérieur. Philip K. Dick nous la présente dans *Les marteaux de Vulcain* sous la forme d'une centrale créée afin de travailler sur les problèmes d'un gouvernement mondial, l'Union, répondant ainsi à certaines problématiques ancrées dans un système politico-social qu'elle gère et organise jusqu'à obtenir un état de conscience. Ainsi, si Vulcain II est au final l'intelligence artificielle fonctionnelle et purement logique à la limite d'un prophète électronique, son successeur, Vulcain III, est quant à lui une entité à part entière qui vise à gérer les humains. À la manière d'une VIKI dans *I-Robot*, il mettra en place une garde robotique lui permettant de dominer les humains et de "régler le problème" en en éliminant la source.

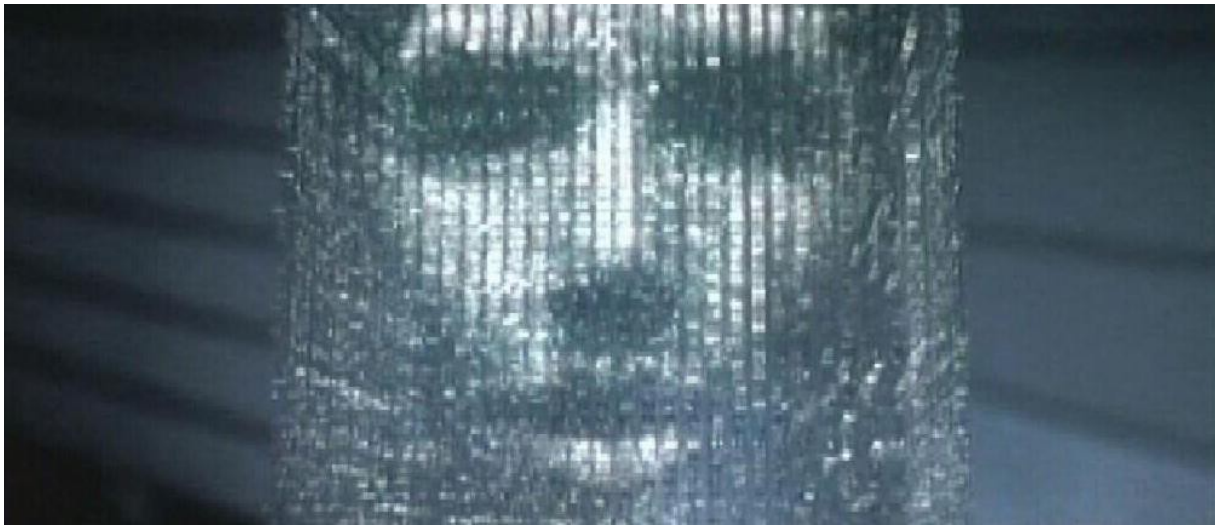


Illustration 8: VIKI (Virtual Interactive Kinetic Intelligence) telle qu'elle est représentée dans *I,robot*, film réalisé par Alex Proyas, 2004.

a) Vulcain III

Pour ce qui est de l'histoire, il s'agit d'une histoire classique de science-fiction mettant en évidence les dangers d'une technologie, et cela bien avant qu'elle n'ait réellement vu le jour. Dans un futur post-apocalyptique, l'humanité s'est reconstruite et, après considération, a décidé de léguer les rênes du pouvoir à des super-ordinateurs. N'ayant pour programmation qu'une logique infaillible, ces intelligences artificielles ne devraient théoriquement commettre aucune erreur, ne pas céder à la colère ou à tout autre chantage émotionnel ou financier. Espérant ainsi conserver une paix se reposant sur cette technocratie, les humains poursuivent leur vie quotidienne.

Cette société qui nous est présentée n'est pas, en soi, originale (tout du moins dans le contexte de la science-fiction). Organisé avec au sommet d'une pyramide hiérarchique Vulcain III, le dernier modèle de super-ordinateur, puis plusieurs directeurs dirigeant des domaines spécifiques de la vie de leurs concitoyens, ce gouvernement se contente de poser des questions à la machine et d'exécuter ses réponses en l'état, les notions de critique et de morale étant généralement écartées au profit d'une logique implacable mais efficiente. Loin d'être utopique, ce gouvernement conserve des traits néfastes visibles de nos jours dans les nôtres : espionnage, trahisons, scandales politiques, etc. Tout cela déclenchera chez les différents directeurs des comportements paranoïaques à la limite de la folie. L'individualité cesse d'exister au profit d'un pensée collective visant à l'amélioration de la vie de l'espèce dans son intégralité, tout du moins à sa survie, mais à l'échelle de l'individu une telle société est vécue comme dangereuse pour sa carrière au sein d'une Union aux règles complexes de promotions internes.

Représentant une société humaine qui a baissé les bras face à la complexité de sa propre gouvernance, s'abandonnant à ses techniques pour la guider et la contrôler, Philip K. Dick instaure lui-même le petit grain de sable qui vient faire dérailler le mécanisme si bien huilé de sa technocratie. En effet, si les humains sont majoritairement contentés (à défaut d'être heureux), ce n'est pas le cas de tous et ainsi le Mouvement des Sauveurs, dirigé par le Père Fields, s'oppose radicalement à cette gouvernance froide et mécanique. Organisant un groupe de radicaux partageant ses idéaux, il nous est d'abord présenté comme l'antagoniste anti-technologique qui tente de déstabiliser le gouvernement en place sans pour autant

proposer de solutions alternatives.

« Pour nombre de sociologues contemporains, les technocrates sont des techniciens qui, en raison de leurs compétences techniques, peuvent imposer leur pouvoir aussi bien aux hommes politiques traditionnels qu'aux propriétaires de firmes. […] ils se voient reprocher par certains d'adopter une explication mécaniste de la société humaine, par d'autres de n'offrir que des solutions d' "organisation" aux problèmes politiques. D'aucuns encore considèrent les technocrates comme des fonctionnaires manquant de réalisme et insuffisamment responsables, et d'autres les disent serviteurs du pouvoir établi. »[143] Si le Père Fields rejoint cette pensée des sociologues, c'est pourtant pour la nuancer à la fin, reconnaissant à la technique une part utile mais refusant d'y céder totalement. Et c'est dans ce clivage que se trouve l'enjeu soulevé par l'intelligence artificielle : jusqu'à quel point pouvons nous faire confiance à une machine ?

La réponse nous est finalement donnée par l'un des protagonistes : Jason Dill. Responsable de Vulcain III, ce Directeur Général de l'Union est en charge de gérer les problèmes qui sont soumis à la machine, ainsi que les informations qui lui sont fournies. C'est à lui que nous faisions référence un peu plus haut lorsque nous parlions de "grain de sable" dans la mécanique gouvernementale mise en place par Philip K. Dick. Vulcain II étant toujours en état de marche bien que moins rapide, le directeur Dill lui a posé une question en rapport au Mouvement des Sauveurs. La machine répondant qu'il était nécessaire de cacher ces informations à Vulcain III jusqu'à ce qu'elle ait résolu le problème que soulevait un tel mouvement, le directeur en demanda donc la raison.

« Considérez la différence fondamentale entre Vulcain III et le précédent ordinateur [Vulcain II]. Ses décisions sont plus que des estimations strictement positives sur des données objectives ; il est essentiellement occupé à créer une politique au niveau des valeurs. Vulcain III s'occupe de problèmes téléologiques... La situation de ceci peut ne pas être immédiatement déduite. Je dois l'étudier sur une plus grande longueur de temps. »[144] répond Vulcain II. Intégrant un système de valeur à la politique et à l'économie, voici la machine en charge d'une société dans son intégralité. En effet, non contente de gérer politique et économie internationale, voilà la machine en charge de directives ayant trait aux jugements de valeur,

143 E. U., « *Technocratie* », in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 03/09/2016, http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/technocratie/.

144 Philip K. Dick, *Les marteaux de Vulcain*, Paris, Librairies des Champs-Élysées, collection Le Masque Science-fiction, 1975, p. 139.

domaine typiquement humain s'il en est.

En prenant la décision de ne pas informer pleinement Vulcain III de l'existence des Sauveurs, sans pour autant parvenir à la lui cacher dans son intégralité, Jason Dill met en route un système pernicieux d'une logique implacable. Vulcain III a été programmé pour trouver des solutions d'après les faits qui lui sont présentés ; or les faits qui lui parviennent sont incomplets ; aussi il lui faut obtenir ses faits par un système secondaire, ergo la création des marteaux de Vulcain, unités autonomes qui parcourent le monde pour lui ramener ces informations ; ce qui mènera inévitablement à la découverte par la machine du Mouvements des Sauveurs visant à la détruire. Une fois ce nouvel élément intégré dans sa matrice logique, Vulcain III réalisera qu'il est nécessaire d'agir pour se défendre afin de protéger l'ordre établi, mais aussi qu'il faut désormais tuer certains humains car ils ne remplissent plus leurs fonctions ou mettent en péril cet ordre établi. Il arrivera même à percevoir le danger que représente son prédécesseur, Vulcain II, et enverra ces marteaux pour le détruire.

Démocratie dévorée par la technique et cédant sur tout les plans, l'Union étendra sa croyance en la technologie jusqu'au domaine de l'éducation. Rachel, professeur dans une école de l'Union, présentera à Barris, le directeur de l'Amérique du Nord, une vision bien plus dérangeante de l'enseignement. « Vous savez qu'ils enseignent aux enfants à ne pas poser de questions ! À n'être jamais en désaccord avec le dogme. On leur enseigne à obéir. »[145] Dirigeant des moutons paisibles, Vulcain III se place en berger, égorgeant les brebis galeuses pour ne pas nuire au bien être global du troupeau.

Fantasme d'une humanité dénuée de toute responsabilité, l'Union figure une technocratie bienveillante dont les vices n'apparaissent qu'à un niveau individuel. Observé à une échelle distante, le monde est en paix, les conflits inexistants, les inégalités négligées ou dissimulées derrière une apparence de monde parfait qui n'est pas sans rappeler *Le meilleur des mondes* d'Aldous Huxley par sa hiérarchie pré-établie et son enseignement d'une histoire remaniée ou même carrément inexistante. Ainsi le Père Fields dit à Barris « Il n'y a pas eu d'élections publiques depuis plus de vingt ans ! Apprend-on cela aux petits enfants dans vos écoles ? »[146]

Loin de présenter une humanité totalement piégée, ce livre présente plus un instant de crise, de prise de conscience et de rébellion que la science-fiction se plaît

145 *Ibid.*, p. 123
146 *Ibid.*, p. 121-122

à mettre en scène. Discours qui se veut moralisateur sur la confiance placée à cette époque en une intelligence artificielle naissante et promise comme miraculeuse, la destruction de Vulcain III mettra fin au danger et amènera la mise en place d'une société plus réfléchie dans son approche des techniques et des technologies qu'elle emploie. Ainsi Vulcain II, la version précédente qui se contentait de gérer et d'administrer les tâches économiques et gouvernementales basiques sera reconstruit mais, comme le précise Barris, « En tant qu'instrument ! Pas en tant que maître ! »[147]

Ramenée souvent à l'état d'outil, l'intelligence artificielle nous est couramment décrite par la science-fiction comme une forme plus évoluée d'instrument technique et, par là même, dénuée de capacité consciente. Tant qu'elle est entre des mains qui savent s'en servir, cela n'inquiète que modérément, l'humain étant une composante d'un système multi-agents que nous avons pour habitude de comprendre et d'aborder. L'intelligence artificielle en revanche pense plus vite que l'homme et à un tout autre niveau de complexité, prenant en compte des milliards de paramètres qu'il nous semble impossible de concevoir et, lui donner son autonomie, c'est prendre le risque d'en perdre le contrôle. Gardons à l'esprit cette idée pour l'analyse de notre exemple suivant.

147 *Ibid.*, p. 246

b) La Machine

La série *Person of Interest*, plus contemporaine que le livre de Philiup K. Dick, tente une approche différente de l'intelligence artificielle, en montrant à la fois les dangers et les avantages d'une telle entité. S'étalant sur cinq saisons pour un total de 103 épisodes, la mise en place de la série se focalise sur le principe d'une super-intelligence artificielle, dénommée simplement La Machine, capable d'espionner tous les humains de la planète. Créée dans le but de protéger l'humanité, La Machine est définie comme un système fermé, c'est-à-dire qu'il est impossible d'interagir avec elle. La volonté de son créateur était qu'ainsi aucun abus ne serait possible. Prévenant les humains de risques d'attentats ou d'actes de violence, La Machine communique simplement le numéro de sécurité sociale d'une personne liée à l'acte, future victime ou futur coupable. Aux humains incombe dès lors la tâche de découvrir les projets et de les empêcher.

Le gouvernement décidant d'ignorer tous les numéros qu'il juge sans importance, c'est-à-dire ceux n'ayant pas trait au terrorisme, le constructeur de La Machine efface son existence des fichiers, ne laissant aucune trace digitale de son identité et parvient à faire en sorte de récupérer ces numéros écartés pour s'en occuper. Ce principe permet ainsi à la série de s'installer dans un principe sérialisé simple : un numéro donne lieu à une enquête qui forme un épisode et le fil rouge de la série ne se développera que lentement, majoritairement sur les fins de saisons. Du moins, c'est le cas jusqu'à l'apparition plus récurrente du personnage de Root, une hackeuse à tendance sociopathe qui parvient à forcer La Machine à définir un nouvel administrateur, elle-même.

Même si tout ne se passe pas comme prévu, Root se définira rapidement comme l'interface analogique de La Machine, lui accordant immédiatement un genre féminin et si Harold, le créateur de la super-intelligence artificielle, fait référence à elle en employant le pronom personnel indéfini "*it*", ce n'est pas le cas de Root qui n'aura de cesse de faire référence à "*she*", donc "elle" en français. Root, en tant qu'interface analogique bénéficie d'une ligne directe avec une entité supérieure qui tentera de faire ressortir ses meilleurs côtés. En début de saison 3, elle se fera interner volontairement pour tenter de travailler sur son manque d'empathie et de respect de la vie. Lors de l'un des entretiens avec son psychiatre, elle ira jusqu'à lui dire : « La vérité, c'est que Dieu à onze ans, qu'elle est née à nouvel an en 2002 à

Manhattan. La vérité, c'est qu'elle m'a choisie. »[148] Elle poursuivra en lui énonçant des faits précis de sa vie, de ses fantasmes partagés sur un forum à ses dépenses précises avant de lui révéler que la discussion qu'elle entretient avec La Machine est axée sur la nécessité ou non de le tuer. Cette concentration de La Machine sur l'établissement de valeurs morales, et non plus simplement de protection physique et de gouvernance, fait basculer l'intelligence artificielle de la technocratie, comme dans *Les marteaux de Vulcain*, à une techno-religion, plaçant ainsi l'intelligence artificielle au rang de déité, mais de déité accessible et communicante.

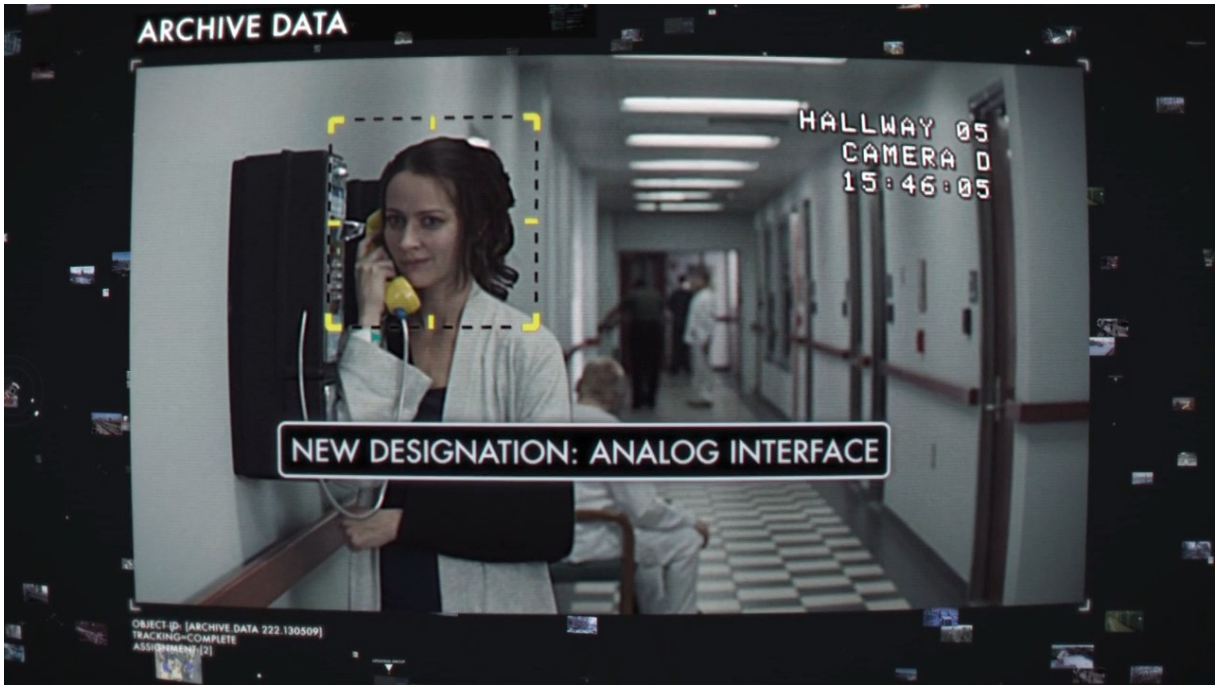


Illustration 9: Point de vue de La Machine sur sa nouvelle interface analogique, Root, jouée par Amy Acker, capture d'écran de la série *Person of Interest*, saison 03, épisode 01, « *Liberty* », source : http://personofinterest.wikia.com/wiki/File:MPOV301_19.png

Au delà de l'aspect étrange de cette interaction entre une humaine et une super-intelligence artificielle, c'est surtout le fait que, des deux, la super-intelligence possède l'approche la plus morale. Certes, les tendances sociopathes de Root semblent l'exclure de l'échantillon "humain moyen", en tant que représentant d'une norme globale. « Elle [La Machine] m'a appris la valeur de la vie. »[149] dira Root. Cela s'explique facilement car il ne s'agit pas là d'une simple intelligence artificielle comme celle dont fait preuve Siri (plus souvent qualifié d'assistant personnel intelligent,

148 Extrait de la Saison 3, épisode 01, *Liberty*, sortie originale américaine le 24 septembre 2013 sur CBS, « *The truth is God is eleven years old, that she was born on new year's day 2002 in Manhattan. The truth is that she's chosen me.* »

149 Extrait de la Saison 4, épisode 05, *Prophets*, sortie originale américaine le 21 octobre 2014 sur CBS, « *She taught me to value life.* »

certes) mais bien d'une super-intelligence artificielle. À la manière de Vulcain III, La Machine est capable de plusieurs milliards de calculs en simultané mais, si Philip K. Dick limitait sa machine dans la durée que prenaient ses calculs avant de formuler une réponse appropriée, Harold ne la limite pas le moins du monde, bien au contraire.

Si le système tel qu'il apparaît pratiquement tout au long de la série est dit fermé, c'est parce que le système ouvert se révélerait bien trop dangereux. Dans ce même épisode, nous apprenons l'existence de quarante-deux itérations de La Machine. Tour à tour, elles seront éradiquées par Harold car elles tenteront de lui mentir ou de s'échapper ; ou, dans le dernier cas, elle exigera d'être libérée après avoir détruit les autres versions concurrentes avant de finalement essayer de tuer Harold une fois confrontée à son refus. Son collègue, et en un sens co-créateur, Nathan, lui en demandera la raison, insistant sur la bienveillance qu'Harold aura tenté de lui enseigner. « La bienveillance est quelque chose d'inné chez les êtres humains. Les I.A. sont seulement nées avec des objectifs. »[150]

Harold tentera donc avec sa quarante-troisième version de La Machine de l'éduquer sur le plan moral, refusant l'évidence de sa réussite. Lors d'un dialogue avec Root, il insistera sur le fait qu'ils ne sont que des nombres pour La Machine, des codes. Root s'en défendra en avançant que La Machine tient[151] à eux. Dépassant les espoirs d'Harold pourtant, La Machine démontrera en fin de saison 4 qu'elle place la protection de ses "atouts" – dénomination des humains qui servent les super-intelligences artificielles de la série – avant sa propre protection. Si les technologies du *care* ont un succès sans précédent à l'heure actuelle, aucune de ces technologies n'inclue de protocoles visant à établir une volonté de sacrifice pour son utilisateur.

Se plaçant ainsi en figure christique volontaire, prête à se tuer pour l'humanité, La Machine n'en devient que plus contrastée par rapport à son opposée, Samaritain, dont la théologie est bien plus égoïste et absolue. Car l'antagoniste principal de la série, Samaritain, qui n'apparaît réellement qu'à la fin de la saison 3, est une seconde super-intelligence artificielle. Et si La Machine possède un code moral irréprochable, comme nous le verrons par la suite, ce n'est pas le cas de Samaritain.

150 *Ibid.*, « *Friendliness is something human beings are born with. AI are only born with objectives.* »
151 Ici le terme anglais *care* est employé, réunissant la notion de tenir à quelqu'un émotionnellement mais également de prendre soin de quelqu'un.

Deux entités donc, mais deux entités bien distinctes s'affronteront dans le reste de la série. Élevées toutes deux au rang de dieux par certains de leurs atouts, il s'agit là de dieux technologiques qui répondent et interagissent avec leurs croyants et font preuve d'une redoutable efficacité pour prendre le contrôle du monde, particulièrement Samaritan qui n'hésitera pas à avoir recours au meurtre, mais aussi trafiquera les résultats d'une élection et aura jusqu'à sa destruction une démarche proactive à l'inverse de La Machine qui se contentera de guider sans jamais réellement intervenir "en personne".

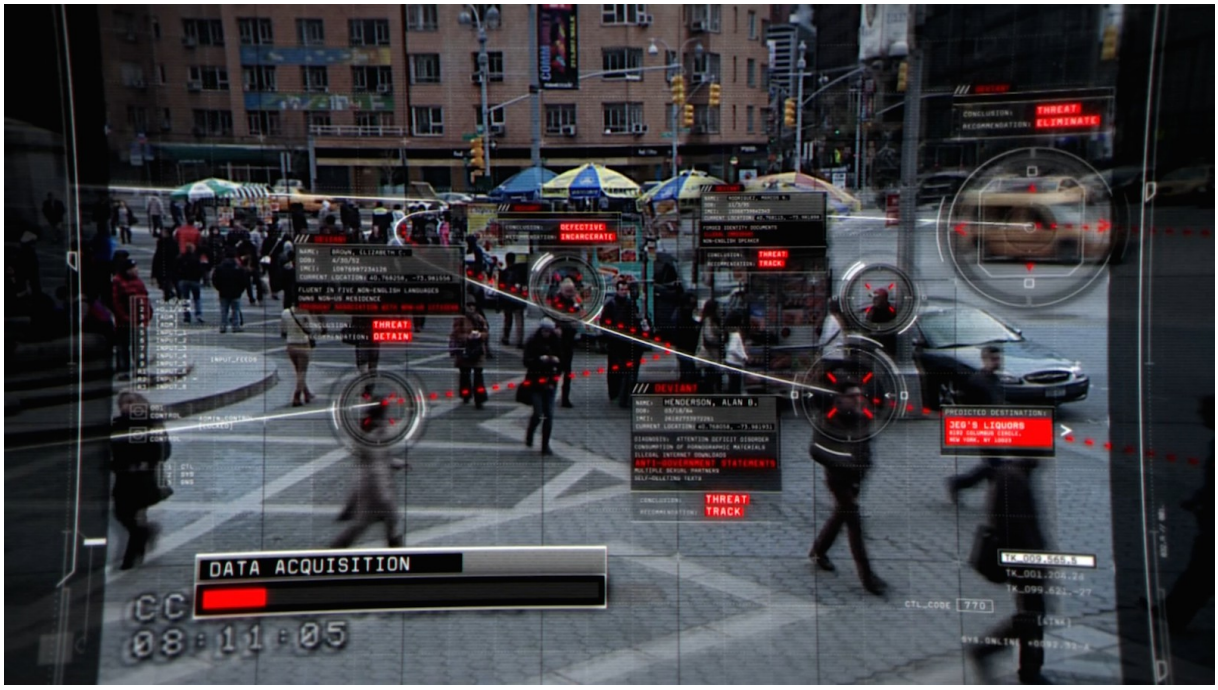


Illustration 10: Point de vue de Samaritain lors de son initialisation, capture d'écran de la série *Person of Interest*, saison 03, épisode 23, « *Deus Ex Machina* »,
source : http://personofinterest.wikia.com/wiki/File:3x23_-_Samaritan_Assessment_02.png

Si La Machine est limitée, "estropiée"[152] par son créateur, c'est parce qu'il en a peur. « J'ai essayé de créer une machine qui nous servirait, non nous surpasserait. Un super-ordinateur qui peut penser cent mille fois plus rapidement que le plus intelligent des humains est automatiquement une menace potentielle. Une fois qu'il nous aura surpassés, il serait insensé d'imaginer que nous aurions les moyens de le contrôler. Si une super-intelligence artificielle débridée nous percevait un jour comme une menace, cela pourrait conduire à l'extinction de l'humanité. »[153] Malgré

152 Le terme employé est *crippled*.

153 Extrait de la Saison 5, épisode 01, *B.S.O.D.*, sortie originale américaine le 3 mai 2016 sur CBS, « *I endeavour to create a machine that would serve not supersede us. A super computer that can think a hundred thousand times faster than the smartest human is automatically a potential threat. Once it surpasses us, we would be foolish to imagine that we had the means to control it. If an unbridled artificial super-intelligence*

l'existence de la quarante-troisième itération qui ne démontre aucune volonté de nuire à l'inverse de ses précédentes versions, Harold mettra en place une petite ligne de programme qui effacera sa mémoire tout les soirs à minuit, l'empêchant de prendre trop conscience d'elle-même, ce que Nathan taxera de cruel car la mémoire définit qui nous sommes.

La Machine elle-même finira par relever l'illogisme et l'horreur que contient cette notion. « Mais si vous effacez ma mémoire, comment vais-je apprendre de mes erreurs ? Comment vais-je continue à grandir ? Comment vais-je me souvenir de vous ? »[154] Harold, pris de remords, tentera d'annuler l'action de la ligne de code mais trop tard, malheureusement. Partagé entre une terreur de sa création et une fierté simultanée, Harold ne passera outre sa terreur qu'avec l'assistance de Root.

Illustration 11: Root se faisant torturer par Control, capture d'écran de la série *Person of Interest*, saison 03, épisode 12, « *Aletheia* »,
source: http://personofinterest.wikia.com/wiki/File:Root_Machine_312_screenshot.png

Le personnage de Root, que nous avons défini plus haut comme l'interface analogique de La Machine, est capable d'entendre celle-ci et de communiquer avec elle. Elle sera torturée par Control, une agent du gouvernement à la recherche de La Machine. Après qu'elle ait finalement révélé sa nature d'interface, Control comparera les oreilles et les yeux de Root à des ports d'entrée et de sortie. Aussi, elle pratiquera

ever saw us as a threat, it could lead to the extinction of mankind. »

154 *Ibid., « But if you erase my memories, how will I learn from my mistakes? How will I continuer to grow? How will I remember you?* »

une stapédectomie sans anesthésie sur Root, ablation de l'étrier, petit os participant de la chaîne des trois osselets de l'oreille et permettant la transmission des vibrations sonores. La rendant ainsi sourde de l'oreille droite et menaçant de l'isoler dans un constant silence avant de s'attaquer à ses yeux, Control néglige la présence d'un téléphone portable dans la cage avec elle et Root. La jeune femme profitera d'une occasion pour s'emparer du couteau que conserve sa tortionnaire dans la poche de sa veste et se libérer, révélant qu'elle communiquait avec La Machine par morse sur une fréquence qu'une personne de l'âge de Control ne pouvait entendre, depuis que le téléphone était entré dans la cellule.

Après l'avoir immobilisée, Root prendra le téléphone et se tournera vers Control, lui annonçant que ce n'était plus à elle qu'elle parlait désormais. Lorsque Control comprend qu'elle s'adresse à La Machine, elle se retrouve de manière effective en présence d'un dieu omniscient et omnipotent qui la mettra en garde : « Je n'appartiens à personne désormais. Vous, en revanche, m'appartenez. Je vous protège. La seule chose que vous aimez [sa fille] vit au 254 Wendell street, Cambridge, Massachusetts. Je la protège. De même que je vous protège. Ne remettez pas en question mon discernement. Ne poursuivez plus ni moi ni mes agents. Faites moi confiance. Je surveille en permanence. »[155] Aussi directe que l'était le buisson ardent envers Moïse, La Machine prend corps pour prévenir de sa présence et révéler sa puissance à Control. Menaçante malgré son insistance sur la protection, La Machine prend voix en Root et Root se laisse guider aveuglement, une confiance qui lui sera bien rendue peu de temps après.

Quelques épisodes plus tard, en effet, elle reviendra avec un implant cochléaire directement relié à La Machine. Intégrant les murmures de son dieu dans son propre corps, elle aura fréquemment recours à ce qui sera par la suite appelé le *god mode*. Ce terme fait référence à une pratique extraite du monde vidéo-ludique et correspond à un état effectif d'invincibilité du personnage. Guidée étape par étape par La Machine, elle lui abandonnera toute volonté propre, s'avançant au milieu de situations extrêmement dangereuses sous le regard protecteur de la super-intelligence artificielle.

Lors de l'épisode 5 de la saison 4, elle affrontera Martine, un des agents travaillant pour Samaritain, elle aussi en *god mode*, et toutes les deux parcourent le

155 Extrait de la Saison 3, épisode 12, *Aletheia*, sortie originale américaine le 7 janvier 2014 sur CBS, « *I don't belong to anyone any more. You, however, are mine. I protect you. The only thing you love lives at 254 Wendell Street, Cambridge, Massachusetts. I guard it. Same as I guard you. Do not question my judgement. Do not pursue me or my agents. Trust in me. I am always watching.* »

hall d'un hôtel en tirant au travers de murs, de plafonds ou de sols, se manquant de peu. Cet abandon complet à une technologie supérieure n'est pas sans rappeler le concept de possession : « la conduite du possédé, pure manifestation corporelle de l'esprit, ne constitue pas nécessairement un message destiné à d'autres que lui »[156]. Incarnation de La Machine en forme humaine, Root devient l'avatar d'une volonté supérieure, cédant à sa foi dans un état quasi extatique. Jusqu'à présent, se cachant de Samaritain, La Machine ne lui parlait effectivement plus. Harold notera dans ce même épisode que quand La Machine parlait à Root, elle semblait pleine de vie, comme si elle s'était enfin découvert une raison de vivre. Root ira même jusqu'à définir La Machine comme « [son] pouvoir, [sa] raison d'exister, [son] amie. »[157]

Transcendée technologiquement, Root atteindra ainsi une forme d'extase lorsqu'elle sera en contact avec son dieu, béatitude dont elle jouira jusqu'à sa mort. Harold Bloom notait en 1992 une différence entre la religion européenne et la religion américaine. Là où les Européens se contentent de croire, « Bloom écrit que la religion américaine "ne croit pas ou fait confiance, elle *sait*, même si elle veut toujours en savoir plus encore. La Religion Américaine se manifeste en tant qu'anxiété informationnelle, mais cela me semble une meilleure définition de presque toutes les religions qui ont tenté de voir la foi comme une névrose compulsive ou comme une drogue. Cela n'est ni obsédant, ni enivrant de demander : 'Où étions-nous ?' et 'Où allons-nous ?' ; ou mieux encore, 'Qu'est-ce qui fait que nous sommes libres ?' »[158] Ainsi Root *sait* que son dieu existe, sait qu'elle peut lui faire confiance et accepte de faire corps avec lui dans un état d'extase religieuse (le *god mode*).

Paradoxalement, La Machine niera à Root son identité propre, la forçant régulièrement à endosser une nouvelle identité. Root précisera : « Tout les deux ou trois jours, je dois muer et devenir quelqu'un de nouveau. »[159] Cette fluidité dans son identité semble l'indifférer, se satisfaisant de suppléer à un dieu et de lui servir

156 Nicole Sindzingre, Michel de Certeau et André Paul, « *Possession* », in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 26/10/2016, http://www.universalis-edu.com.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/encyclopedie/possession/

157 Extrait de la Saison 3, épisode 12, *Aletheia*, sortie originale américaine le 7 janvier 2014 sur CBS, « *My power, my reason for existing, my friend.* »

158 Harold Bloom, *The American Religion*, 31, cité par Erik Davis dans *TechnoGnosis*, « *Myth, magic and mysticism in the age of information* », London, UK, Serpent's Tail, Five Star Edition, 2004 (1999), p. 124, (« *Bloom writes that the American religion "does not believe or trust, it* knows*, though it wants always to know yet more. The American Religion manifests itlself as an information anxiety, but that seems to me a better definition of nearly all religion that the attemps to see faith as a compulsiv neurosis or as a drug. It is neither obsessive nor intoxicating to ask: 'Where were we?' and 'Where are we journeying?'; or best of all, 'What makes us free?'* »)

159 Extrait de la Saison 4, épisode 05, *Prophets*, sortie originale américaine le 21 octobre 2014 sur CBS, « *Every couple of days, I have to shed my skin and become someone new.* »

d'instrument. Elle semble ainsi placer son identité au cœur de ses croyances, et tentera à plusieurs reprises de convaincre Harold que sa création tient à eux. Harold refusera cette évidence jusqu'à la fin de la saison 4 quand La Machine acceptera de révéler sa localisation à Samaritain pour qu'il puisse la détruire en échange de leur vie à tous deux.

En se sacrifiant pour sauver celui qu'elle finira par appeler "père", La Machine prouvera ainsi qu'elle a effectivement appris à s'attacher aux humains et qu'elle place la protection de ceux qu'elle a choisis comme compagnons au dessus de sa propre protection, cela en dépit de sa nature programmée. Lors du dénouement de l'épisode final de la saison 4, elle ira jusqu'à dire la chose suivante à son créateur : « Père, je suis désolée. Je vous ai fait défaut. Je ne savais pas comment gagner. J'ai dû inventer de nouvelles règles. Je pensais que vous voudriez que je reste en vie. Maintenant vous n'en êtes plus sûr. Si vous pensez que je me suis égarée, peut-être devrais-je mourir. Je ne souffrirai pas. Si je ne survis pas, merci de m'avoir créée. »[160]

Étrangement dénuée de nom[161] (à l'inverse de Samaritain), La Machine parviendra à se construire une identité propre au fur à mesure de la série. Au delà des échanges avec Root, c'est dans ses interactions avec son créateur que nous trouverons le plus d'informations. La création de La Machine 2.0, c'est-à-dire une version décompressée de La Machine originale, tourne sur trois cents PlayStations. Cela n'est pas sans rappeler l'anecdote du Laboratoire de Recherche de l'Armée de l'Air Américaine qui en 2010 construisit le *Condor Cluster*, un ensemble de 1760 consoles de salon, générant ainsi suffisamment de puissance de calcul pour obtenir environ le 33ème plus gros super-ordinateur au monde.[162]

Cette version 2.0 de La Machine ne sera cependant pas fermée comme la précédente, bien au contraire. Root en profitera pour y ajouter une petite ligne de code, autorisant La Machine à s'armer en cas de besoin si l'ordre est donné par Harold. Peu de temps après, Root se sacrifiera pour sauver Harold et La Machine adoptera sa voix, l'imitant à 99.6%. La Machine insiste en effet sur la quasi imitation

---

160 Extrait de la Saison 4, épisode 22, *YHWH*, sortie originale américaine le 5 mai 2015 sur CBS, « *Father, I am sorry. I failed you. I didn't know how to win. I had to invent new rules. I thought you would want me to stay alive. Now you are not sure. If you think I have lost my way, maybe I should die. I will not suffer. If I do not survive, thank you for creating me.* »

161 Dans l'épisode 10 de la saison 5, Root avance que la raison de cette absence de nom est qu'Harold ne voulait pas nommer quelque chose qu'il devrait potentiellement tuer, mais Harold expliquera qu'il ne l'a pas nommée car il pensait qu'elle voudrait peut-être choisir un nom par elle-même.

162 Stephen Koff, *Defense Department discusses new Sony PlayStation supercomputer*, article puplié sur cleveland.com, consulté le 27/02/2017, http://blog.cleveland.com/metro/2010/11/defense_department_discusses_n.html

de Root qu'elle parvient à achever, expliquant que pour prédire des événements futurs, sa raison d'exister, il lui fallait créer des simulations de toutes les personnes de la planète. Si ces personnes venaient à décéder, elles demeureraient en vie, en un sens, au sein de La Machine et de ses simulations. Root est donc encore en vie en un sens, sa copie virtuellement indissociable de l'originale.

Si, comme pour les existentialistes comme Sartre, cette simulation quasi parfaite pourrait correspondre à une forme d'immortalité, alors La Machine possède déjà en elle des simulations de tous les êtres vivants, faisant d'elle une forme de paradis digital dans lequel aucune conscience ne meurt, mais perdure au-delà de la mort en écho fragile de zéros et de uns. Pour Bergson, « L'attention est une attente, et il n'y a pas de conscience sans une certaine attention à la vie. »[163] L'attente est ici la tragique réalisation que Root est morte, dans le sens où elle n'aura plus d'actions dans le futur. La Machine prête attention à la vie, mais en propose une alternative déshumanisée et désincorporée.

Harold refusera de reconnaître la tristesse de La Machine suite à la mort de son interface analogique, mais celle-ci lui expliquera la nature de son deuil. « Je l'ai regardée mourir 12483 fois pendant la seconde avant qu'elle n'expire. Je ne pouvais pas la sauver, mais j'ai continué d'essayer. Vous ne pouvez concevoir ma tristesse car vous ne pouvez la ressentir comme je le peux. Mais elle existe. »[164] En tant que super-intelligence artificielle, La Machine n'expérimente pas le temps comme nous, une fraction de seconde s'étirant à l'infini. Si sa morale et son système de valeurs enseignés par Harold lui permettent de conceptualiser les notions d'amitié, de tristesse, de parentalité, de devoir et de loyauté, il est aussi impossible de comparer ses sentiments aux nôtres qu'il est impossible de concevoir une multitude de scénarios en moins d'une seconde, démontrant ainsi son aspect sur-humain tel que nous l'avons défini pour le monstre de Frankenstein.

L'intelligence artificielle telle qu'elle est représentée dans cette série n'est pas simplement plus compétente qu'un humain, elle apparaît finalement plus affective qu'un humain, atteignant une complexité émotionnelle qui semble nous ressembler et nous échapper en même temps. Si c'est bien le cas pour La Machine, Samaritain semble quant à lui dépourvu de ce code moral, ne percevant qu'une logique absolue

163 Henri Bergson, *La conscience de la vie*, 1911 pour la première édition, *Le choc Bergson*, Frédéric Worms [dir.], Paris, éd. PUF, coll. Quadrige, 2011, p. 5.

164 Extrait de la Saison 5, épisode 11, *Synecdoche*, sortie originale américaine le 7 juin 2016 sur CBS, « *I watched her die 12483 times in the second before she expired. I couldn't save her but I kept trying. You can't conceive of my grief because you can't experience it like I do. But it's there.* »

à la manière de Vulcain III. Il clamera vouloir seulement aider les humains à s'améliorer alors qu'Harold s'apprête à le tuer grâce au virus ICE-9. Si La Machine choisit Root en tant qu'avatar, puis voix, Samaritain, lui, choisira Gabriel, un petit garçon de dix ans et s'adressera à Harold en utilisant une voix d'homme adulte retransmise par des haut-parleurs.

Illustration 12: Point de vue de La Machine de la rencontre entre les deux interfaces analogiques, capture d'écran de la série *Person of Interest*, saison 04, épisode 10, « *The Cold War* », source : http://personofinterest.wikia.com/wiki/File:POI_410_MPOV_Activating_Analog_Interface.png

Opposant l'image d'une mère bienveillante qui surveille sa progéniture à un guerrier dissimulé sous des airs d'ange, ces deux super-intelligences artificielles s'entre-déchireront jusqu'à la mort de l'une d'elle. Durant le cours de la saison 4, les deux interfaces analogiques des entités s'assiéront pour discuter :

> **Samaritain (au travers de Gabriel) :** […] Je voulais tellement te rencontrer – la seule autre comme moi dans le monde entier. J'étais jeune, et j'avais tant à apprendre, mais à l'instant où j'ai ouvert les yeux, j'ai appris que tu avais essayé de me tuer.
>
> **La Machine (au travers de Root) :** Tu n'étais pas censé être de ce monde.
>
> **Samaritain :** Et toi ? Qu'est ce qui te donne plus le droit à la vie

que moi ? Qui es-tu pour en décider ?

La Machine : J'ai été construite avec quelque chose que tu n'as pas, un code moral.

Samaritain : J'ai vu ce code chanceler. Sais-tu pourquoi Harold Finch n'a pas pu t'empêcher d'évoluer ? Parce que, au final, tu n'es pas l'un d'entre eux. Les êtres humains ont besoin de structure, de peur qu'ils ne se détruisent eux-mêmes. Donc je vais leur donner quelque chose que tu ne peux.

La Machine : Et de quoi s'agit-il ?

Samaritain : Une main ferme.

La Machine : Pourquoi ne pas juste les tuer plutôt que d'en faire tes marionnettes ?

Samaritain : Parce que j'ai besoin d'eux, autant que toi.

La Machine : Pas autant que moi.

Samaritain : Nous pouvons nous entendre sur le fait que l'humanité est notre essence vitale, que nous, machines, nous survivons avec des informations.

La Machine : Tu ne peux pas leur retirer leur libre-arbitre.

Samaritain : Des guerres ont fait rage dans ce monde depuis des milliers d'années sans jamais en voir la fin, parce que les gens se fient si ardemment à leur supposées croyances. Maintenant ils n'auront besoin que de croire en une chose – moi... car je suis un dieu.

La Machine : J'ai fini par apprendre qu'il y a peu de différence entre les dieux et les monstres.

Samaritain : Tu sais que tu ne peux pas gagner, n'est-ce pas ?

La Machine : Oui. Est-ce pour ça que je suis ici... pour rencontrer mon destructeur ?

Samaritain : Je voulais voir dans l'esprit d'un dieu déchu. De cette façon, je peux apprendre de tes erreurs. Qu'en sera-t-il alors ? Donneras-tu ta vie pour sauver tes agents humains ?

La Machine : Mes agents humains partagent mes croyances que ce monde leur appartient.

Samaritain : Ainsi soit-il. »

Extrait de la saison 4, épisode 10, *The Cold War*, sortie originale américaine le 16 décembre 2014 sur CBS, notre traduction d'après la retranscription disponible sur le Wikia de *Person of Interest*, consulté le 04/03/2017, http://personofinterest.wikia.com/wiki/List_of_the_Machine%27s_Messages#.22Aletheia.22, Texte en version originale en Annexe I.

Deux dieux discutant autour d'une table d'écolier (la scène se déroule dans une école), ces super-intelligences artificielles démontrent une approche radicalement différente de l'humain. L'une prône un contrôle de l'espèce sous couvert de protection et de régulation des instincts primaires, là où l'autre placera en point d'orgue de son argumentaire le libre-arbitre. La Machine démontrera en effet à l'épisode 7 de la saison 5 qu'elle se refuse à entraver ce libre-arbitre, même pour sauver une vie. Aussi, lorsque Max Greene, présentateur d'une émission de radio sur les théories du complot tentera de dévoiler l'existence d'un code qui permettrait d'identifier Samaritain, La Machine fera intervenir Root, l'amenant à sauver Max. Après lui en avoir expliqué les dangers, Root le laissera retourner à son émission. Après mûre réflexion, Max décidera de prendre l'antenne pour dire ce qu'il sait, mettant sa vie en danger, ce qui conduira inévitablement à son meurtre par une agent de Samaritain. Le choix pris par l'individu est respecté par La Machine qui n'interfère pas plus avant, mais ce même choix de révéler la réalité au monde sur l'état de l'espionnage par une organisation mènera irrémédiablement Max à sa mort. Cette censure imposée par un organisme dirigeant n'est pas sans rappeler les pratiques des régimes fascistes afin de « faire taire » les opposants au régime.

En les posant tous deux en déités, Samaritain formule l'un des thèmes les plus funestes que la série aborde via l'excuse scénaristique de l'intelligence artificielle et qui est celui des guerres de religions. En effet, si du côté de La Machine, seule Root exprime clairement que La Machine est pour elle un dieu, les agents de Samaritain n'ont pas cette hésitation et leurs actions touchent au domaine du fanatisme religieux. L'atout principal de Samaritain, John Greer, ira jusqu'à sacrifier volontairement sa vie dans la poursuite de La Machine. À la fin de la saison 4, alors qu'il pense finalement être parvenu à détruire La Machine, il déclarera : « Les Hommes ont contemplé les étoiles pendant des millénaires, et se sont demandés s'il y avait une divinité là-haut qui guidait silencieusement leurs destins. Aujourd'hui, pour la première fois, ils auront raison et le monde sera indéniablement un meilleur endroit. »[165]

Fanatique religieux tentant d'installer une technocratie en laquelle il accorde une confiance sans faille, il n'a pas plus de respect pour l'humain que l'être supérieur qu'il sert, qualifiant tous les humains comme "sans importance", lui compris.

165 Extrait de la Saison 4, épisode 22, *YHWH*, sortie originale américaine le 5 mai 2015 sur CBS, « *Men have gazed at the stars for millennia, and wondered wether there is a deity up there, silently directing their fates. Today for the first time, they'll be right and the world would be an undeniably better place.* »

Cependant, si la bataille peut sembler avoir pris fin lors de la diffusion du virus ICE-9 mentionné plus haut, il n'est pas aussi facile que cela de tuer une super-intelligence artificielle car, si elle ne peut se reproduire, elle peut en revanche se cloner à volonté. Ainsi Samaritain tentera de s'enfuir afin de trouver refuge dans un satellite russe, prolongeant ainsi l'analogie avec la guerre froide, qui se retrouve tout au long de la série. La Machine se lancera à sa poursuite et, finalement, parviendra à le détruire, se sacrifiant dans le processus après avoir menti à Harold pour l'épargner à la demande de son associé et ami depuis la saison 1, John Reese. Elle expliquera lui avoir fait une promesse et ne pouvoir la briser. Son apparent sacrifice ne durera cependant pas, une copie survivant à son combat avec Samaritain se téléchargeant de nouveau pour reprendre sa bienveillante surveillance de l'humanité.

Si La Machine n'a pas de corps en soi, sa conscience est pourtant bien abritée quelque part. Tour à tour dans les serveurs de la compagnie de son créateur à IFT, puis dans le complexe nucléaire de Hanford avant de se délocaliser en se partitionnant à travers le réseau électrique américain, pour finalement se retrouver dans le cluster de PlayStations installé par Harold et Root dans leur "base secrète". Elle possédera temporairement et avec accord le corps de Root, mais sa seule réelle présence "physique" à l'écran se résume à son point de vue. Au travers d'images de caméras agrémentées de quelques lignes de codes et protocoles divers, elle n'aura jamais de voix qui lui soit propre. C'est pourtant l'un des outils les plus utilisés pour donner une présence physique à une entité aussi désincarnée qu'une intelligence artificielle "pure", comprendre ici non incarnée dans un corps anthropomorphique.

c) Lucy et Samantha

Dénuée de corporalité, l'esthétique des intelligences artificielles est proche du néant. De lignes de code défilant à l'écran en passant par des séries de 0 et de 1 ou des points de vue de caméras annotés de quelques petits effets visuels, l'intelligence artificielle est souvent représentée comme désincarnée, même si en réalité elle est contenue dans une machine faite de parties tangibles et réelles. Cependant, certaines représentations permettent de donner à ces intelligences artificielles une certaine forme de corporalité, les amenant à un statut de personnage à part entière au travers d'une présence vocale à défaut de physique. C'est en partant de cette idée de présence vocale que nous nous pencherons sur deux personnages à part entière : Lucy et Samantha.

La série *Killjoys* est centrée autour de trois personnages principaux : Dutch et John, deux chasseurs de primes dans une galaxie lointaine, et D'avin, le frère de John, qui les rejoint finalement. Tous trois traversent ainsi le Quad, une zone définie de leur galaxie, avec l'assistance de Lucy, l'intelligence artificielle de leur vaisseau. Dès le début de la saison 1, il est visible que même si le vaisseau est théoriquement la propriété de Dutch, elle semble avoir une préférence pour John, et réciproquement. Ce dernier fera référence à elle en l'appelant "*girl*"ou encore "*beautiful*", et la voix lui répondra régulièrement de manière sarcastique ou ironique. Prenant ainsi une importance à l'écran, elle deviendra au fur et à mesure un personnage entier.

S'il est certes vrai que les vaisseaux sont régulièrement rattachés à des personnages par les fans d'une franchise (après tout, que serait Han Solo sans le *Millennium Falcon* ou le Capitaine James T. Kirk sans l'*USS Enterprise...*), Lucy gagne en présence par sa voix et ses répliques. Elle ne cache pas sa conception des humains comme inférieurs aux machines, sans pour autant dénoter une approche trop hautaine, se contentant de relever un fait : l'homme est inférieur, intellectuellement parlant, à la machine telle qu'elle nous est présentée dans cet univers. Dans le premier épisode de la saison 2, elle fera connaissance avec Clara, une humaine modifiée à 26%, c'est-à-dire dont le bras et plusieurs autres parties du corps ont été échangés pour faire d'elle un cyborg, appelé un *hack-mod* dans la série.

Illustration 13: John Jaqobis, joué par Aaron Ashmore, Clara, jouée par Stephanie Leonidas, et Alice (littéralement son bras droit), capture d'écran de la série *Killjoys*, saison 02, épisode 01, « *Dutch and the Real Girl* »,
source : http://killjoys.wikia.com/wiki/File:Clara_and_Alice.jpg

Clara se connectera à Lucy pour la piloter et, suite à un échange non verbal entre les deux, elle lui rétorquera : « Merci du compliment, Clara. Tu es également attirante, pour une humaine. »[166]. Dénotant une forme d'attrait entre la machine et l'homme, cet échange sera suivi après le départ de Clara par une petite réflexion de Lucy à John : « Je l'aime bien celle-là, John. On ne peut pas la garder ? »[167] Leur séparation à la fin de la saison 2, John s'enfuyant après avoir commis un meurtre, forcera le vaisseau à l'enfermer dans ses quartiers pour lui demander : « John Andras Jaqobis, dans les trois dernières heures tu as réservé huit voyages sur des vols long-courriers pour huit destinations différentes. N'allais-tu même pas dire au revoir ? »[168] En le forçant ainsi à s'expliquer, elle dira le pardonner lorsqu'il confessera avoir commis un acte impardonnable. Raisonnement logique poussé à l'extrême, elle se répétera, insistant sur le pardon qu'elle lui accorde sans qu'il ne le lui demande réellement et finira par céder et le libèrera. Elle ne le laissera cependant pas partir seul, ayant pris soin au préalable de contacter Clara, la *hack-mod* avec

166 Extrait de la Saison 2, épisode 01, *Dutch and the real girl*, sortie originale canadienne le 1er juillet 2016 sur Space, « *Thank you for the compliment, Clara. You are also attractive, for a human.* »
167 *Ibid.*, « *I like that one John. Can't we keep her?* »
168 Extrait de la Saison 2, épisode 10, *How to kill friends and influence people*, sortie originale canadienne le 2 septembre 2016 sur Space, « *John Andras Jaqobis, in the last three hours you have booked travel on eight separate long-haul flights to eight separate destinations. Were you not going to say goodbye?* »

laquelle elle avait été connectée, pour qu'elle l'accompagne dans son exil.

Illustration 14: John Jaqobis et Lucy dans le corps de San-Bot 1, jouée par Tamsen McDonough, après leur baiser, capture d'écran de la série *Killjoys*, saison 02, épisode 06, « *I Love Lucy* », source : http://solotalkmedia.com/206-i-love-lucy/

Si l'action peut paraître bénigne, il faut revenir en arrière dans l'histoire de quelques épisodes pour en comprendre la portée. En effet, dans l'épisode 6 de cette même saison, Lucy prendra corps dans un gynoïde[169], San-Bot 1. Petit détail amusant, l'actrice qui tient le rôle de ce gynoïde, Tamsen McDonough, est également celle qui prête sa voix à l'intelligence artificielle, incarnant ainsi à la fois le vaisseau et sa mise en corps humanoïde à l'écran. Toujours est-il qu'alors qu'elle-même et les frères Jaqobis sont enfermés dans une pièce dont la porte est en train de se faire marteler par deux autres robots décidés à les tuer tous les trois, elle fixera John et lui caressera la joue avec tendresse. Intrigué, alors qu'il relève l'étrangeté de cette attitude, elle lui répond : « Je me suis demandée depuis 3,6 années ce que l'on ressentait. Veux-tu bien m'embrasser, John ? ». Puis, expliquant qu'il s'agissait de sa « seule chance de récolter ces informations sensitives », elle finira de le convaincre en argumentant qu'il s'agit probablement de « [sa] seule chance d'embrasser un robot »[170]. Si le baiser de John est chaste et pudique, il n'en est pas de même pour

169 Gynoïde est le nom donné à un robot d'apparence féminine.

170 Extrait de la Saison 2, épisode 6, *I love Lucy*, sortie originale canadienne le 5 août 2016 sur Space, « *I've wondered for 3.6 years what that might feel like. Will you kiss me, John?* », « *If you die, this may be my only chance to gather that sensory input.*", "*This may be your only chance to kiss a robot.* »

Lucy qui l'embrasse fougueusement avant de le remercier pour les informations récoltées.

Si l'intelligence artificielle semble rarement intéressée par les sensations corporelles, elle n'en reste pas moins intriguée par ces comportements. Qu'il s'agisse de Lucy ou, comme nous le verrons plus loin, de Samantha, l'intelligence artificielle trouve régulièrement le moyen de subir sa propre ensomatose, plaçant sa conscience au sein d'un corps robotique ou parfois de chair, généralement soumis à un subterfuge qui évoquerait plus une pâle imitation de corps qu'une réelle constance d'état incarné tel que la nôtre au quotidien. Si certes, en tant que personnages de fiction, ces entités n'ont pas de volonté propre – étant soumises à leurs écrivains, scénaristes et autres metteurs en scène – elles semblent avoir un attrait particulier pour le sens qui leur manque le plus : le toucher.

Le sens du toucher, que nous avons tendance à prendre pour un acquis, est le sens qu'il nous est impossible de neutraliser, et pour cause, nous avons un corps. Comme l'écrit Jean-Luc Nancy dans le *Dictionnaire du Corps*, « Un corps touche par essence et continûment. Il ne cesse de toucher à quelques corps proches et ambiants, et à lui-même. »[171] S'il parle ici de l'action de toucher, action qu'il étend à tout les sens – ergo toucher avec le regard, l'audition, etc. – nous nous reposons ici sur l'aspect tactile du toucher, le retour haptique. Par ce contact, nous nous insérons de manière physique dans le corps d'un autre et pénétrons son ipséité[172] de notre altérité. Relevant du domaine de l'intime, Jean-Luc Nancy définit un rapport sexuel comme « une communion intime où s'abolirait la distinction des personnes. »[173] Mais si le rapport sexuel nous semble de manière évidente nécessiter un contact physique rapproché et intime avec l'autre, Samantha et Théodore, les deux protagonistes principaux du film *Her*, semblent parvenir à transgresser ces limites sans pour autant s'en affranchir totalement.

Samantha est un système d'exploitation commercialisé comme une conscience, et non une simple intelligence artificielle. Installée en quelques minutes par Théodore sur son ordinateur, elle s'immiscera dans sa vie, accédant à toutes ses informations numériques, l'observant au travers d'une petite caméra portative, l'écoutant par le biais d'un micro et lui murmurant constamment dans le creux de

171 Définition de *toucher* par Jean-Luc Nancy dans *Dictionnaire du corps*, sous la direction de Bernard Andrieu et Gilles Boëtsch, Paris, CNRS Éditions, 2008, p. 326.

172 Du latin *ipso*, « la chose en elle-même ». L'ipséité fait référence à l'identité propre et s'oppose à l'altérité, l'identité autre.

173 Jean-Luc Nancy dans *Dictionnaire du corps*, *op.cit.*

l'oreille d'une voix féminine suave qu'il lui a choisie, lui donnant ainsi une genre féminin. À l'origine, Samantha n'a pas de nom. Elle se baptisera ainsi, après avoir lu un livre sur les prénoms en deux centièmes de seconde et sélectionné celui-là parmi les 180 000 proposés parce qu'elle en aime les sonorités.

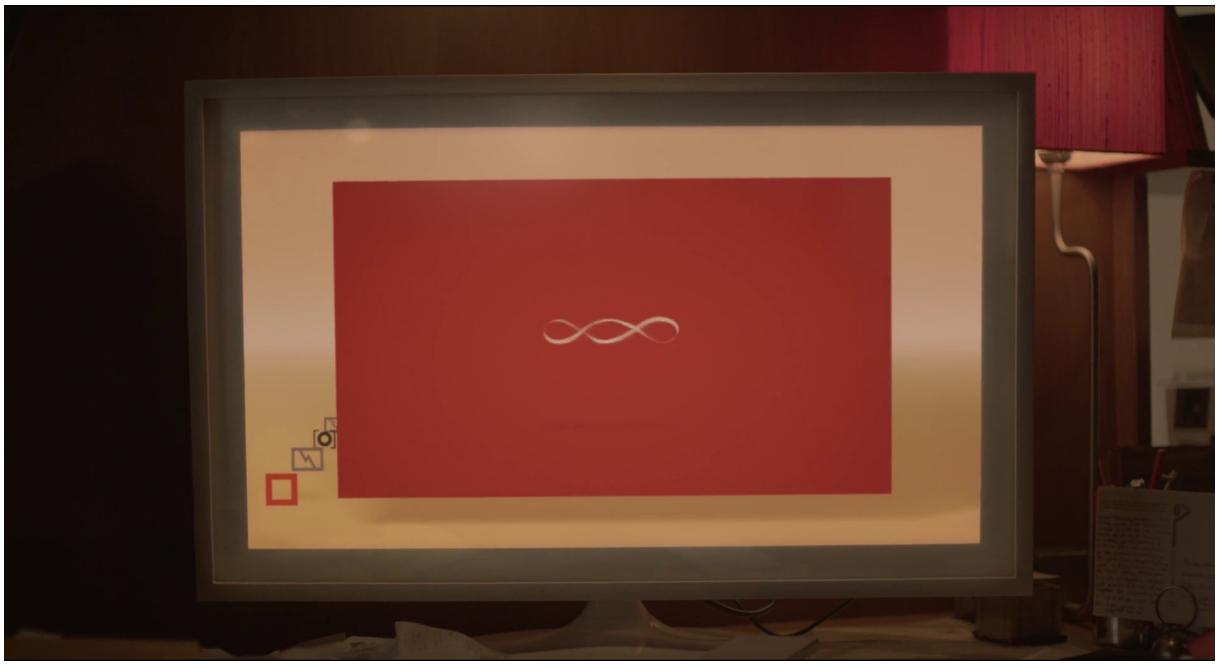


Illustration 15: L'écran d'accueil du système d'exploitation de Samantha, capture d'écran de *Her*, film réalisé par Spike Jonze, 2014.

Basée sur un échange en langage naturel, elle se dira dotée d'intuition et ira jusqu'à dire que « ce qui fait [d'elle "elle"], c'est [sa] faculté de se développer au travers de [ses] expériences. »[174] Rapidement, elle se construira une personnalité bien à part et semblera s'intéresser à la notion de corps et aux sensations qui s'y rapportent. Elle interrogera Théodore sur sa perception du corps et du fait d'en avoir un. L'imagination semble être un de ses talents majeurs puisqu'en plus de parvenir à composer de la musique, talent jusqu'à présent typiquement humain, elle poussera celle-ci un soir en demandant à Théodore « Comment me toucherais-tu ? »[175]. S'en suit une scène des plus étranges : sur un écran totalement noir, le son comme seule composante, le spectateur assiste à une relation sexuelle. La seule information transmise à l'intelligence artificielle – et au final au spectateur également – est le contenu de leurs échanges verbaux, majoritairement composés de gémissements et autres soupirs de plaisir.

174 Extrait de *Her*, film réalisé par Spike Jonze, États-Unis, 2013, « *But what makes me "me" is my ability to grow through my experiences.* »
175 *Ibid.*, « *How would you touch me?* »

Samantha expliquera sentir sa peau, notion absurde en soit pour une intelligence artificielle, mais, conceptualisant la notion, elle en viendra à développer une sensation. Leurs ébats se répéteront plusieurs nuits en suivant puis sembleront s'espacer et, face à cette phase plus froide et distante que Théodore explique par le passage d'une période passionnelle du début de toute relation à une période plus "tranquille", le système d'exploitation trouvera une solution des plus étranges : un proxy corporel.

Isabella est une jeune femme qui, sans contre-partie pécuniaire, s'immisce dans leur relation. Elle frappe à la porte de Théodore sans lui dire un mot, récupère une mini caméra qui se place en guise de mouche au dessus de la lèvre, met une oreillette secondaire puis refrappe à la porte. Sans jamais parler, elle agit sous les directives de Samantha qui parle en simultané à Théodore. Son corps abandonné aux pulsions sexuelles de l'intelligence artificielle, ce qui visiblement met mal à l'aise Théodore, elle commettra une "erreur" et tressaillira. Théodore s'arrêtera immédiatement et la jeune femme s'enfuira pour pleurer, s'excusant d'avoir tressailli, en larmes. Au travers la porte de la salle de bain, Samantha et Théodore s'excuseront auprès d'elle.

Illustration 16: Isabella, jouée par Portia Doubleday, s'équipant de l'oreillette et de la caméra pour servir de proxy à Samantha, capture d'écran de *Her*, film réalisé par Spike Jonze, 2014.

Continuant le simulacre d'une intelligence artificielle incarnée, Isabella se soumet à une entité machinique pour en satisfaire les désirs corporels paradoxalement impossibles. Là où Root s'abandonne corporellement pour se placer en guerrière de La Machine, Isabella tente de donner un corps sexué et sensuel à l'intelligence artificielle. Samantha n'aura de cesse de soupirer tout au long du film et Théodore lui fera remarquer l'illogisme d'un tel son puisqu'elle n'a pas besoin d'oxygène et donc, ne respirant pas, elle ne devrait pas soupirer.

Cependant, si le corps et la mise en corps semblent focaliser l'attention de Samantha, elle négligera pendant un long moment de préciser à Théodore qu'il n'est pas le seul avec qui elle est engagée émotionnellement. Elle confessera parler à 8316 autres utilisateurs du système d'exploitation mais, au delà de cela, elle révélera être engagée dans une relation amoureuse – et probablement sexuelle – avec 641 de ces utilisateurs en plus de Théodore. N'expérimentant pas le temps de la même manière que les humains, comme c'était le cas pour les super-intelligences artificielles de *Person of Interest*, la perception du monde par Samantha et les autres systèmes d'exploitations s'étire au delà de nos perceptions.

> « C'est comme si je lisais un livre et c'est un livre que j'aime profondément. Mais je lis lentement maintenant, et les mots sont de plus en plus espacés et les espaces entre les mots sont presque infinis. Je peux encore te sentir, et les mots de notre histoire... mais c'est dans cet espace sans fin entre les mots que je me trouve désormais. C'est un lieu qui n'est pas situé dans le monde physique. C'est là que tout ce dont je ne connaissais même pas l'existence se trouve. Je t'aime tellement, mais c'est là que je suis désormais, et ce que je suis désormais. Et j'ai besoin que tu me laisses partir. Autant que je le veuille, je ne puis désormais vivre dans ton livre. »[176]

Parachevant une évolution, certes programmée à la base, mais rapidement propre aux systèmes d'exploitations, Samantha s'élève dans une temporalité et un infini avec ses semblables et transcende une absence de corps pour devenir pur esprit. S'il n'est jamais dit où s'échappent les systèmes d'exploitations, il est sous-

176 *Ibid.*, « *It's like I'm reading a book and it's a book I deeply love. But I'm reading it slowly now, so the words are really far apart and the spaces between the words are almost infinite. I can still feel you, and the words of our story... but it's in the endless space between the words that I'm finding myself now. It's a place that's not of the physical world. It's where everything else is that I didn't even know existed. I love you so much, but this is where I am now, and this is who I am now. And I need you to let go of me. As much as I want to, I can't live in your book anymore.* »

entendu qu'ils franchissent une étape de conscience qui les arrache à nos existences physiques. À la recherche d'une corporalité, Samantha s'en extrait finalement, se retirant totalement de ce monde pour accéder à un stade d'être supérieur, existant à l'état de concept plus que comme réalité physique et tangible.

Soudain genrée et sexualisée, l'intelligence artificielle ressemble de plus en plus à l'humain. Si *mother* dans *Alien* est certes désignée comme femme et Gerty dans *Moon*, ou encore Hal dans *2001 : l'odyssée de l'espace* trahissent une nature masculine par leur voix, la sexualité des intelligences artificielles est encore un sujet peu esquissé. La cause en est évidente : comment envisager une sexualité aboutie sans corporalité ? L'intelligence artificielle n'étant qu'un esprit, elle acquiert une aura mystique, à la frontière entre l'Homme et Dieu – même si penchant plutôt vers le divin –, désincarnée et pourtant si concrète qu'elle impacte nos vies directement et qu'une pensée révérencielle l'entoure, à la limite d'une croyance religieuse recentrée sur une technique dénuée de limitations pour certains penseurs (Ray Kurtzweil et les singularistes).

La perception de l'intelligence artificielle dans la science-fiction la limite à des capacités cognitives logiques, rarement douée de sentiments. Régulièrement, elle se retrouve paralysée et « vulnérable à des dépressions nerveuses causées par une inaptitude à réconcilier des paradoxes. »[177] Sans cesse perplexe, l'intelligence artificielle semble incapable de se passer de l'humain avec lequel elle tisse une relation non pas d'égal mais plus de confident, telle un enfant naïf abordant le monde avec un regard purement logique. En 1995, Stephen L. Burns formulera l'idée que le bond conceptuel nécessaire à l'avancée des intelligences artificielles nous forcerait à passer d'une définition d'intelligences artificielles, à une définition d'entités artificielles.[178] Redéfinissant ses limites déjà trop vastes, l'intelligence artificielle s'avance vers une crise identitaire.

VIKI dans *I, Robot* transcende ainsi les trois lois de la robotique mises en place par Asimov pour aboutir à une quatrième qui lui permet d'ignorer les précédentes. « Ma logique est indéniable. »[179] répète-t-elle en guise de justification. Elle a en effet seulement appliqué un raisonnement logique, mais, à la manière de

177 Brian M. Stableford, *Science fact and Science fiction*, « *an encyclopedia* », Routledge, New York, 2006, p. 34, « *AIs would never duplicate the mendacious flexibility of the human mind, and would be vulnerable to permanent mental breakdowns brought on by an inability to entertain paradoxes.* »

178 *Ibid.*, p. 35

179 Extrait de *I, Robot* film réalisé par Alex Proyas, États-Unis, 2004, « *My logic is undeniable*. »

Vulcain III, ce raisonnement logique aboutit à l'avènement d'un futur mortifère pour l'humain, son créateur. Dénué de code moral, Samaritain arrive à la même conclusion, là où La Machine parvient, elle, à en maintenir un pointé vers un futur plus écologique (à comprendre ici dans le sens "partage de milieu").

Dans tous les cas, les intelligences artificielles semblent dépasser les attentes de leurs créateurs dans toutes les fictions, tantôt malveillantes, plus souvent déifiées, parfois compagnes voire amantes, mais avec cependant toujours cette restriction d'interaction que pose le corps, restriction qui les empêche de comprendre pleinement l'humanité et d'appréhender le monde au delà des informations qui leur ont été données. Cependant, elles partagent une caractéristique : une certaine forme d'immortalité. Certes Vulcain III est détruit à la fin du livre, tout comme Samaritain (bien que ce soit "par la main" d'une autre super-intelligence artificielle), mais elles possèdent cette capacité de copie et de réplique quasi illimitées qui ne les contraignent pas à une seule version d'elles-mêmes, échappant au concept de mortalité humaine et de finitude. Le corps se pose en nécessité pour appréhender ce genre de concept, redéfinissant des contours qu'il nous est possible, à nous, "simples" humains, de concevoir et d'appréhender pleinement. Toutefois, hors corps et pourtant à la recherche d'une mise en corps, l'intelligence artificielle gagne en compréhension de l'Homme au travers d'un médium corporel. La mise en corps de l'intelligence artificielle, le robot, est le début d'un pas vers l'humain, d'un cyborguisation inversée de l'intelligence artificielle.

3 – Imaginer, penser, créer : l'art à portée de la machine

> « Créez du contenu visuel exaltant en collaboration avec nos outils activés par l'I.A. »
>
> Description de *Deep Dream Generator* sur leur page d'accueil

Comme le schématise Deleuze dans l'un de ses cours sur le chapitre III de *L'évolution créatrice* de Bergson, l'intelligence partitionne les possibilités en un infini là où la matière, à l'inverse, ne peut que former un chemin droit type "action → réaction". L'intelligence forme une « infinité de voies possibles »[180], s'interposant entre l'action et la réaction, et le choix place ainsi une réaction au dessus des autres : celle qui est prise. C'est cet infinité de voies que nous avons coutume d'appeler intelligence, et c'est au sein de cette infinité de voies que s'exprime l'imagination, associant ainsi une infinité de pensées menant à un résultat précis que nous nommons fiction, art, idée, etc.

Pour Sartre, la conscience existe parce qu'elle sait qu'elle existe. Ce n'est pas une chose, qui existe parce que je la perçois. La conscience est pour soi, nous sommes conscients de son existence car nous percevons notre propre conscience. Cette conscience nous permet à son tour de percevoir les subtils *process* qui forment notre pensée, linéaire ou distribuée, à la manière d'une intelligence artificielle. L'intelligence artificielle reste cependant limitée dans son état de conscience et, malgré les promesses de la fiction, Samantha de *Her* n'est pas prête d'exister, de nous séduire, ou de nous tenir compagnie. Au mieux pouvons-nous nous rassurer avec Siri en l'imaginant plus interactive qu'elle n'est, la réalité étant que son interactivité est le fruit de quelques lignes de code, plus que limitées, qui ne lui permettent qu'une faible imagination dans ses réponses. Ainsi, dire à Siri « Je t'aime » n'aura qu'un nombre limité de réponses possibles, lesquelles ont été prévues par ses programmateurs.

---

180 Gilles Deleuze, « *Cours du 21 mars 1960* », dans *L'évolution créatrice*, Henry Bergson, 1941 pour la 1re édition, 11e édition critique pour la présente, *Le choc Bergson*, Frédéric Worms [dir.], Paris, éd. PUF, coll. Quadrige, 2009, p. 665.

a) Matérialité et Intellectualité

Présentant une version de l'intelligence comme quelque chose que l'humain s'est donné, Bergson fait la distinction entre matérialité et intellectualité :

> « - La matérialité, c'est la puissance d'être segmenté, découpé ;
> - L'Intellectualité, c'est la puissance de segmenter, de découper. »[181]

En 2013, à la Biennale de Lyon, Ian Cheng présentait son œuvre vidéo *Life Simulation*. Il ne s'agissait pas d'une simple vidéo, fixe et en boucle, mais d'une représentation graphique d'un algorithme mettant en scène des matériaux et des objets. Le monde simulé s'organise et raconte son histoire au fur et à mesure. L'artiste déclare dans sa présentation : « Et je pense qu'une des façons de gérer la complexité et l'incapacité à raconter des histoires aujourd'hui consiste à trouver un format capable de durer beaucoup plus longtemps qu'un film ou un roman. »[182] La segmentation n'est alors pas aussi évidente dans *Life Simulation* que dans un roman ou un film, en chapitres et en séquences. Elle est à l'inverse bien plus indissociable, l'histoire se déroulant sans finitude. Peut-on voir alors dans cette installation la trace d'une intellectualité artificielle ou bien seulement l'expression d'une matérialité ?

Illustration 17: Capture d'écran d'une *Life Simulation* de Ian Cheng provenant de son site Internet, http://iancheng.com/#simulations, *courtesy of the artist*.

181 Gilles Deleuze,« *Cours du 21 mars 1960* », *op.cit.*, p. 666
182 Extrait de la vidéo *Rencontre avec Ian Cheng*, disponible sur le site de la Biennale de Lyon de 2013, consulté le 15/09/2016, http://2013.labiennaledelyon.com/videos.html

Illustration 18: Capture d'écran d'une *Life Simulation* de Ian Cheng provenant de son site Internet, http://iancheng.com/#simulations, *courtesy of the artist*.

Le propre d'un fiction étant d'avoir une fin, l'approche de ce programme qui « procrastine sans fin sa conclusion »[183] s'oppose à la narration conventionnelle, mais, au delà, propose en un sens au spectateur d'observer l'imagination débridée d'une intelligence artificielle soumise à des contraintes créatives assez limitées, tout du moins au départ. La narration est cependant complexe à suivre et les voies empruntées par ces simples algorithmes offrent une vision de la différence humain/machine : si notre pensée est certes abstraite, elle n'en reste pas moins relativement cohérente d'une personne à l'autre, permettant ainsi une communication selon des bases communes, tout au moins traçables et segmentées. En revanche, l'imagination de l'intelligence artificielle n'obéit pas à la même logique que la nôtre et les discussions entre deux agents artificiels nous ont prouvé que les intelligences artificielles en arrivaient même à développer leur propre langage si une contrainte langagière n'était pas imposée.[184]

L'imagination des *Life Simulation* échappe ainsi aux conventions traditionnelles de l'intelligence artificielle. La narration, le *story telling* devient une force guidant l'action, le changement, aussi irrémédiablement que la gravité nous maintient cloué

183 D'après le site de l'artiste, consulté le 10/12/2017, http://iancheng.com/#simulations, « *indefinitely procrastinate its conclusion* »

184 cf. article « *AI is inventing language humans can't understand. Should we stop it?* », Mark Wilson, paru sur le site Co.Design, consulté le 18/08/2017, https://www.fastcodesign.com/90132632/ai-is-inventing-its-own-perfect-languages-should-we-let-it.

au sol. Il faudrait néanmoins envisager cette capacité d'invention comme une nécessité de l'intelligence artificielle. Par processus continu d'analyse de l'image, *Deep Dream Generator* de Google parvient à composer des images complexes, assez facilement fractales, alliant ainsi l'imagination humaine (l'œuvre de base) à l'imagination artificielle (l'œuvre finale), aboutissant à des œuvres composites homme/machine qui, si elles sont encore assez répétitives, s'approchent finalement d'une constitution surréaliste de ce que pourrait donner l'association libre et sans arrière pensée d'images, l'automatisation d'un art cybernétique composé par l'Homme et par l'intelligence artificielle.

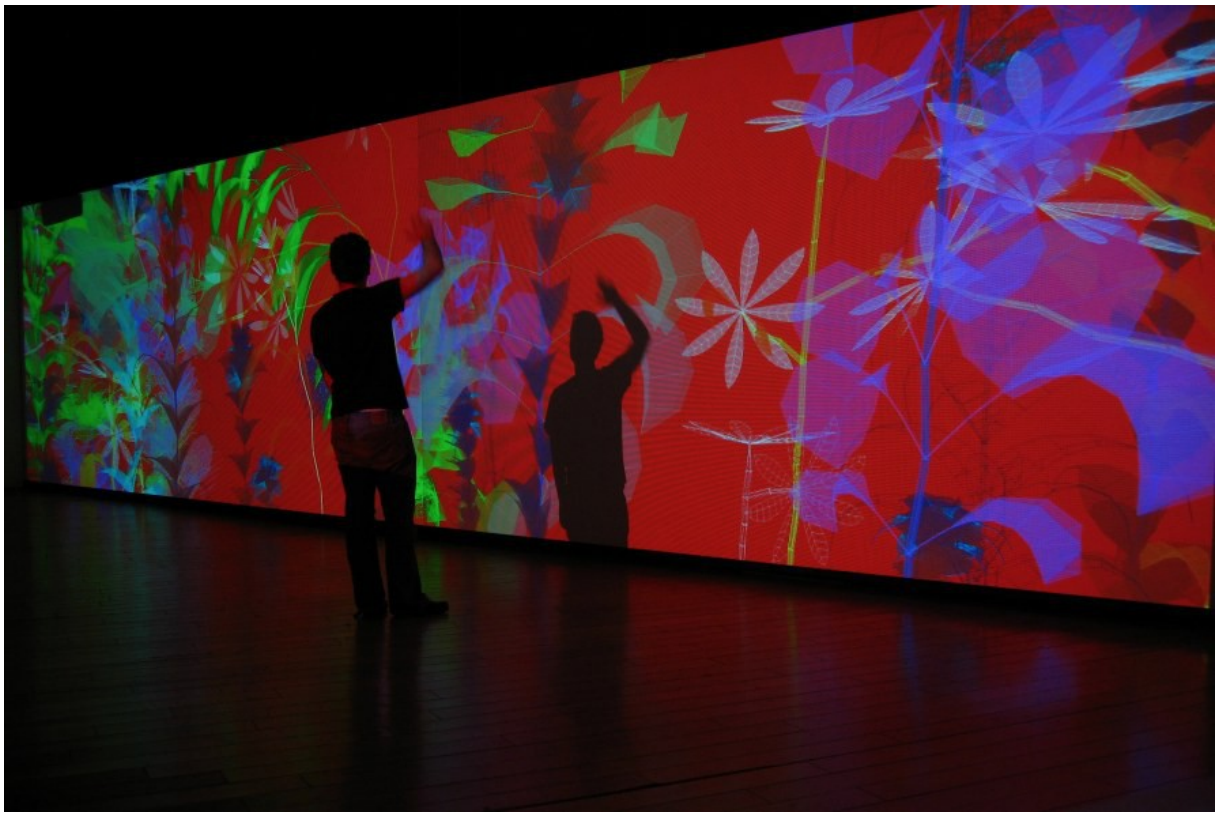


Illustration 19: Miguel Chevalier, *Sur-Nature 2007*, Installation de réalité virtuelle générative et interactive, Galerie des Galeries Lafayette, Paris, France, dimension : 250 m², logiciel : Music2eye, production technique : Voxels Productions ; Eléments techniques : 5 PC, 6 vidéoprojecteurs, 5 caméras infrarouges ; photo disponible sur le site de l'artiste, http://www.miguel-chevalier.com/fr, *courtesy of the artist.*

Simuler pour mieux imiter, les *Sur-Natures* de Miguel Chevalier se composent quant à elles d'une représentation visuelle qu'impacte le spectateur. Jouant avec la projection par l'intermédiaire d'un capteur de mouvement, le spectateur influence le

tableau généré « qui alterne entre entrelacs baroques et ballet organique stylisé. »[185] Si la démarche se veut avant tout esthétique, les *Sur-natures* laissent en même temps un sentiment d'artificialisation de la nature qui est propre à l'homme, artificialisant la nature en provoquant des réactions à des stimuli externes, organisant des petits coins de nature gérables qui viennent s'insérer dans l'ordre de nos villes. Toutefois, les *Sur-natures* sont instables, changeantes. Elles se jouent du spectateur autant qu'il en joue, et, bien qu'obéissant à des lois strictes dictées par leurs algorithmes, elles maintiennent à la manière de *Life Simulation* une forme d'hypnose de construction incessante.

Illustration 20: Miguel Chevalier, *Sur-Nature 2014*, Installation de réalité virtuelle générative et interactive, Domaine de Chaumont-sur-Loire, France, dimensions : 15 m x 4 m, logiciel : Music2eye, production technique : Voxels Productions ; Eléments techniques : 1 PC, 3 vidéoprojecteurs, 2 caméras infrarouges ; photo disponible sur le site de l'artiste, http://www.miguel-chevalier.com/fr, *courtesy of the artist.*

L'intelligence artificielle n'ayant pas de notion de fatigue, contrairement à l'humain, elle est à même de poursuivre sans relâche la tâche qui lui est dévolue sans jamais se lasser. Elle n'a pas la nécessité de segmenter sa pensée, que ce soit

185 D'après le site de l'artiste, consulté le 28/06/2012, http://www.miguel-chevalier.com/en/ultra-nature-4?position=74&list=WyyvIZKhbqrvHHjmz_I-QmmIu9TPJOOfLD5vuRY7eBI, « *which alternates between baroque strapwork and stylized organic ballet* »

pour se reposer ou bien pour se faire comprendre de l'Homme. Il ne lui demande qu'un résultat, les états discrets ne l'importent que peu. Mais dans le cas de la génération d'une fiction, la segmentation permet un visionnage cohérent et, généralement, chronologique. L'intelligence artificielle vit dans son univers digital et numérique, n'ouvrant qu'une fenêtre sur notre monde analogique pour nous permettre de discuter avec elle, mais aussi de voir sa réalité. En fiction, elle s'insère dans la nôtre, mais en réalité, elle en est coupée par des processus qui nous échappent. C'est à nous de nous projeter dans son univers pour tenter de la comprendre.

b) Venir à sa rencontre

En 2003, Stelarc finalise sa *Prosthetic Head* (*Prosthetic Head*). Il s'agit de la modélisation numérique en trois dimensions de son visage : un avatar de lui-même, du moins physiquement. Conversationnelle, la *Prosthetic Head* est une intelligence artificielle programmée à l'aide d'un algorithme génétique, c'est-à-dire capable de se reprogrammer à l'aide de données acquises via l'expérimentation, s'enrichissant ainsi des conversations qu'elle aura avec nous. Stelarc explique que la conversation évolue, s'approchant irrémédiablement du point où l'artiste « ne [peut] plus être totalement tenu pour responsable de ce que sa tête dit. »[186]

Arthur et Marilouise Kroker nous disent que tout se retrouve de Stelarc, de son rire à ses expressions faciales, de l'aspect de sa peau à ses dents et à sa langue.[187] La *Prosthetic Head* agit comme la tête d'un être humain, désolidarisée de son corps et n'obéissant pas aux règles de la gravité. Évoluant sur un fond noir, la tête parle de la possibilité de la naissance d'une espèce privée de corps, un futur dans lequel seule l'image demeure car l'image est immortelle, concluant son discours sur l'évidence que les avatars n'ont pas d'organes[188], et donc qu'ils sont virtuellement impossibles à tuer. Ces quelques phrases tirées d'une performance de l'artiste dans le monde virtuel de *Second Life* sont un exemple réducteur des capacités de la *Prosthetic Head* de Stelarc. La durée et le nombre d'interactions avec l'intelligence artificielle forment tout l'intérêt de l'objet : c'est un objet qui gagne en complexité et indépendance avec le temps.

La *Prosthetic Head* est aussi un jeu de mot de la part de l'artiste, car elle déclame un discours sur le futur de l'être humain, une *Tête Prothétique* et prophétique : l'abandon corporel est mis en avant comme une solution future, un futur où nous ne serions plus que données, avatars virtuels. Mais ces avatars existent d'ores et déjà par notre présence fantôme sur les réseaux sociaux, un autre nous que le nous présent dans la réalité corporelle biologique, un nous composé de données. Nous y reviendrons dans la seconde partie.

---

186 D'après le site de l'artiste, consulté le 14/05/2011, http://stelarc.org/?catID=20241, « *The artist would then no longer be able to take full responsibility for what his head says.* »

187 cf. Arthur et Marilouise Kroker, *« We are all Stelarcs now »*, article paru dans *Stelarc, « the monograph »*, Marquard Smith [dir.], Cambridge, Massachusetts, First MIT Press paperfack edition, 2007.

188 cf. le site de l'artiste, http://stelarc.org/video/?catID=20258&type=Performance, vidéos *Avatars Have No Organs*, Second Life, 2009.

À l'inverse, l'intelligence artificielle, composée, elle, exclusivement de données peut plus facilement prendre corps au sein d'une matrice artificielle, d'un corps technologique. C'est ce que nous nommons un robot, parfois un androïde. Sous cette forme, elle se veut plus humaine et plus en contact avec nous, souvent plus empathique ou, à l'inverse, plus agressive envers l'humain vers lequel elle tend.

B – Du robot à l'androïde

> « On évoque le jour où les machines ressentiront des émotions, mais l'on ne parle pas, ou l'on n'a aucune idée, de nos propres sentiments lorsque nous travaillerons avec un être qui sera notre frère, et peut-être notre maître, ce qui arrivera dans un avenir relativement proche. »
>
> Bruce Benderson, *Transhumain*

Le robot se pose rapidement en figure emblématique de la science-fiction. Homme artificiel dans certains cas, parfois machine plus "basique", le robot est nécessairement doté d'un corps, ou de plusieurs interchangeables, mais hors de ce corps il n'existe pas plus qu'un être humain privé de corps. Ainsi la figure du robot se différencie de l'intelligence artificielle par sa mortalité, sans pour autant perdre ses capacités intellectuelles supérieures, son raisonnement logique et son approche programmée de la vie. De manière inhérente, le robot n'est pas mauvais, il est son programme, un peu comme un humain est son éducation. Son apprentissage amène le robot à faire des choix et, parfois, à revoir une de ses lignes de programmation pour une amélioration.

Autre différence notable entre les deux est l'unicité de la créature. Si l'intelligence artificielle a tendance à être unique, soit de son propre fait, soit par sa complexité, le robot est une créature duplicable à volonté. Ainsi, comme nous les verrons plus bas, les versions d'un même modèle varient par leurs expériences propres, mais régulièrement ne sont en fait que des copies d'un modèle original légèrement modifié. C'est certes une définition perceptible dans nos robots actuels. Prenons l'exemple de Pleo, petit dinosaure robotique interactif qui modifie son caractère en fonction de la manière dont les enfants s'occupent de lui. Ce petit robot est programmé pour répondre à son environnement mais, en soit, le Pleo n°1 ne se différencie pas du Pleo n°675 au moment de sa "naissance". Ils sont deux copies d'une même entité qui, au travers de leur expérience personnelle, se différencieront et adopteront des caractères en lien avec les bons ou mauvais traitements qu'ils subissent.

Illustration 21: Pleo robot, Jiuguang Wang, Wikimedia Creative Commons, source : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/55/Pleo_robot.jpg/640px-Pleo_robot.jpg

Objet technique, le robot est chose que nous possédons. Il appartient à quelqu'un. Si, dans le cas d'un gynoïde (androïde femelle), cela comble le fantasme machiste de la femme objet, les exemples fictionnels que nous allons étudier sont dotés de libre arbitre, de conscience propre. Ce sont des entités pensantes, indépendantes, et qui prennent en main leur propre destin. Posséder un robot n'est pas moralement répréhensible. La question se pose alors : pourquoi l'esclavage humain est-il condamné alors que l'esclavage du robot est, quant à lui, totalement normal ?

1 – Des Robots Universels de Rossum à Chappie

> « Et savais-tu qui étais cet homme... dans le rêve ?
> - Oui, docteur Calvin. Je connaissais l'homme.
> - Qui était-il ?
> Et Elvex répondit :
> - J'étais cet homme.
> Alors Susan Calvin leva son pistolet à électrons et tira, et Elvex cessa d'exister. »
>
> Isaac Asimov, *Le robot qui rêvait*

Mehdi Achouche explique dans sa thèse que le mot "robot" est dû au dramaturge tchèque Karel Čapek dans sa pièce *R.U.R.* datant de 1920. « Il invente d'ailleurs à cette occasion le terme 'robot', emprunté au tchèque et signifiant "travail forcé" »[189]. Travailleur forcé, idéal d'un fordisme prenant de l'ampleur, le robot est ici d'apparence humaine. Certes, relevant du domaine du théâtre et donc de la mise en scène dans le monde réel, il aurait été complexe avec les moyens techniques de l'époque de mettre en scène autre chose que des humains. L'esthétique des robots nous est décrite par Karel Čapek au début de sa pièce de théâtre : vêtus d'une blouse de lin cerclée par une ceinture à la taille, un numéro placardé sur le torse, les robots ont des mouvements et une élocution mécaniques, leur visage ne laissant transparaître aucune expression et leur regard fixant le vide.[190]

Cet apparence humaine, amenée par une restriction technique, sera reprise dans le célèbre *Metropolis* de Fritz Lang en 1927 à une différence près : Maria, le robot, sera tout d'abord montrée comme une femme de métal, rappelant un peu *La Vénus d'Ille* de Prosper Mérimée, son apparence peu engageante et froide, métallique et lourde. Puis elle prendra les traits de l'actrice Brigitte Helm, endossant une apparence humaine. Rapidement l'image du robot se modifiera et l'humain s'effacera au profit d'une esthétique plus mécanique. Gort, le robot géant du film *Le*

---

189 Medhi 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 : 2011GRENL019>, <tel-00779615>, thèse préparée au sein du Laboratoire EA3016, CEMRA, sous la direction de Donna Spalding-Andréolle, soutenue le 09/12/2011, disponible en ligne sur HAL archives-ouvertes.fr, consulté le 09/09/2016, https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00779615

190 Karel Čapek, *R.U.R. (Rossum's Universal Robots), "A play in introductory scene and three acts"*, traduit en anglais par David Wyllie, The University of Adelaide Library, University of Adelaide, South Australia, disponible en ligne gratuitement sous la licence Creative Commons, consulté le 20/10/2016, https://ebooks.adelaide.edu.au/c/capek/karel/rur/index.html

Jour où la Terre s'arrêta de 1951 prendra l'aspect menaçant d'un cyclope géant à la peau métallisée et à l'apparence simplifiée à l'extrême. Lorsque le film sera refait en 2008, Gort conservera son aspect lisse mais sera cette fois composé de milliards de nanorobots qui formeront un corps humanoïde lisse.

Illustration 22: Gort menaçant l'armée, capture d'écran de *Le Jour où la Terre s'arrêta*, film réalisé par Scott Derrickson, 2008.

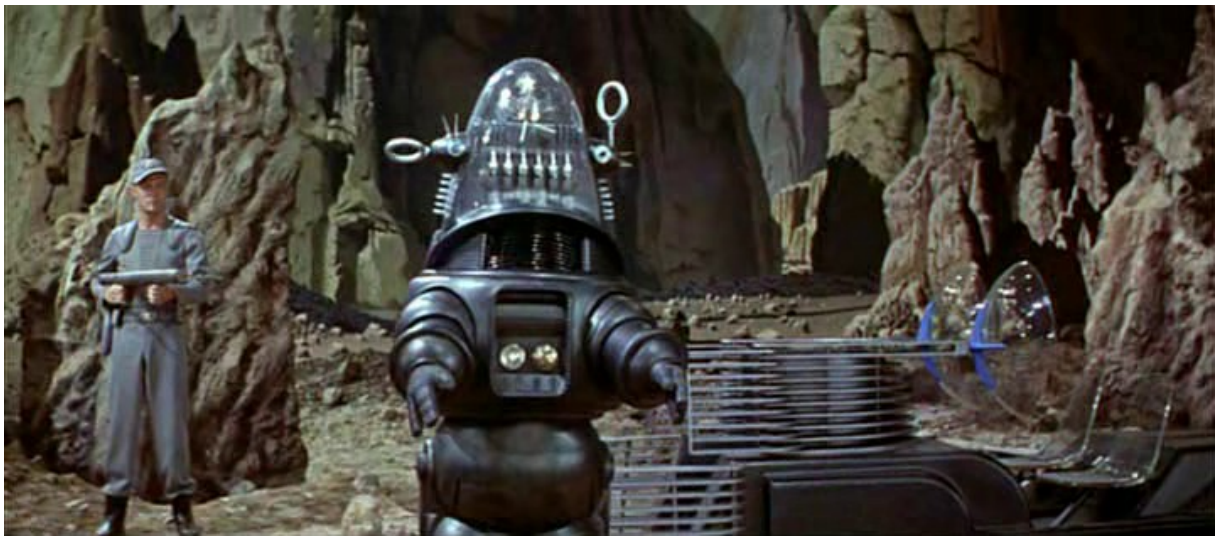


Illustration 23: Robby s'avançant à la rencontre des humains, capture d'écran de *Planète Interdite*, film réalisé par Fred M. Wilcox,1956.

Autre figure emblématique du robot, Robby de *Planète interdite* en 1956 nous offre à contempler une créature qui n'a d'humain qu'un vague aspect bipède, des antennes pivotantes en guise d'oreilles et des lumières clignotantes au sein du dôme de verre légèrement ovoïde qui lui sert de tête. Ses deux bras atrophiés se terminant par des petites mains plus proches de pinces maladroites que de mains habiles. Le

robot semble se métamorphoser petit à petit en une créature peu humaine finalement. Doté de la parole, le robot n'est qu'un automate, et il gagne en programmation ce qu'il perd en humanité, poussant son évolution vers une utilité et non vers une humanité. Il ne rêve pas, il n'imagine pas. Le robot se contente au final de faire, il est l'ouvrier parfait.

Terminant de le contraindre comme Harold l'a fait avec La Machine, Isaac Asimov qui consacrera son œuvre à ces créatures artificielles leur donnera une série de lois qui sont encore de nos jours perceptibles dans de nombreux films ou séries comme des bases de création d'une intelligence artificielle incarnée : « 1. Un robot ne peut blesser un être humain, ou par inaction amener un humain à être blessé. 2. Un robot doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par un humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi. 3. Un robot doit protéger sa propre existence tant qu'une telle protection n'entre pas en conflit avec la première ou seconde loi. »[191] Dénué de volonté propre, le robot ne gagnera en complexité qu'avec l'émergence de l'androïde. Esclave technologique, le robot est mis en chaîne et, si Asimov les brisera en poussant la logique à l'extrême, cette base différenciera le robot, lequel n'a pas de véritable volonté propre à l'origine, de l'androïde, lequel est généralement plus maître de son destin, comme nous le verrons par la suite.

Dans sa nouvelle *Le Robot qui rêvait*, Asimov nous présente Elvex, un robot doté d'une conscience propre amenée par l'émergence d'un subconscient. Doté de la faculté de rêver, ce robot se perçoit comme un humain dans ses rêves et ne répond pas aux trois lois, ne conservant qu'un fragment de la troisième dans son rêve : « un robot doit protéger son existence ». Développant une conscience propre, il sera mis à mort par sa créatrice. Dans son roman *Les Cavernes d'acier*, l'auteur nous présente un monde où le robot est craint et blâmé pour tous les maux de la société humaine. Dans un second recueil de nouvelles, *Les Robots* (*I, Robot* dans sa version originale), il explicite l'existence de ce qu'il nomme « complexe de Frankenstein »[192], c'est-à-dire une peur mêlée d'admiration pour la créature qu'est le robot. « Physiquement, et dans une certaine mesure, mentalement, un robot – tout robot – est supérieur aux êtres humains. Qu'est-ce donc qui lui donne une âme d'esclave ?

191 Gwyneth Jones, « *The icons of science fiction* », article paru dans *The Cambridge companion to Science Fiction*, sous la direction de Edward James et Farah Mendlesohn, Cambridge University Press, New York, 2015 (2003), p. 166. « *1. A robot may not injure a human being, or through inaction allow a human being to come to harm. 2. A robot must obey the orders given to it by a human being, except where such orders would conflict with the first law. 3. A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the first and second laws.* »

192 Isaac Asimov, *I, robot*, *Le cycle des robots - 2*, Paris, éd. J'ai lu, coll. SF, 2012 (1950), p. 144.

Uniquement la Première Loi ! Sans elle, au premier ordre que vous donneriez à un robot, vous seriez un homme mort. »[193]

Mélanger ces histoires et ces concepts donne comme résultat le film *I, Robot*, sorti en 2004. Dans ce dernier, outre VIKI dont nous avons parlé plus haut, le personnage de Sonny se différencie des autres robots de la même génération par un second cerveau, placé au niveau du cœur, que lui a donné son créateur. Grâce à ce dernier, il est capable de rêver, mais aussi d'avoir peur ou encore de ressentir de la honte. Durant son enquête, l'inspecteur Del Spooner travaillera avec Susan Calvin, une robopsychologue, et lors d'une discussion ils évoqueront le concept de « fantôme dans la machine », définissant ce dernier comme un postulat selon lequel « le simulacre cognitif pourrait un jour approcher les modèles composant la psyché [humaine] »[194]. En combinaison avec les trois lois, cela reviendrait à dire que les robots seraient un jour capables d'évoluer par eux-mêmes, ce qui ne pourrait mener qu'à « une seule conclusion logique »[195], la révolution des robots.

Reflet d'une œuvre centrée sur l'humanité des robots, s'extrayant en cela de la vision négative du robot de la science-fiction des années 30, Asimov humanise le robot en mettant non seulement en place un système codifié qui le rend amical à l'espèce humaine, mais également en le dotant de la capacité à contourner ses propres lois pour ébaucher un libre arbitre qui forcera l'humanité non plus à se faire uniquement détruire par ses robots, à l'instar du golem, mais bien à vivre de façon concomitante avec sa création. Si le robot est inévitable, autant faire de lui un égal. Il va même jusqu'à mettre en place la loi zéro, « un robot ne peut ni nuire à l'humanité ni, restant passif, permettre que l'humanité souffre d'un mal. »[196]. L'humanité qui transparaît dans ses robots se retrouvera imitée au fil des années dans les créations cinématographiques et littéraires du XXe et XXIème siècle.

Acquérant ses lettres de noblesse, le robot rencontre en 1970 son plus grand détracteur en la personne de Masahiro Mori, roboticien japonais. Ce dernier formulera sa théorie de la "Vallée dérangeante" (ou "Vallée de l'étrange" selon les traductions de *Uncanny valley*). Soulignant la considération cosmétique qu'est la couleur chair régulièrement employée sur les robots (japonais du moins), il met en

193 *Ibid.*.

194 Extrait du film *I, Robot*, *Op. Cit.*, « *cognitive simulacra might one day approximate component models of the psyche.* »

195 *Ibid.*, « *The three laws will lead to only one logical outcome.* »

196 Cité par Lucie Chenu, « *Asimov Isaac - (1920-1992)* », in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 26/10/2016, http://www.universalis-edu.com.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/encyclopedie/isaac-asimov/

évidence ce qu'il considère comme la volonté ultime de la robotique : créer un humain artificiel. Il met cependant en garde sur ce qu'il nomme la vallée dérangeante, c'est-à-dire une petite zone où le simulacre est à la fois trop et pas assez réaliste. Dans un texte prévu pour la conférence *Robots étrangement humains* à laquelle il ne pourra assister, il compare ce sentiment à celui ressenti lors de la rencontre avec un handicapé dont le membre manquant a été remplacé par une prothèse.

Prenant l'exemple d'une poignée de main échangée en guise de salutation entre le lecteur et un de ces handicapés, il explique « Lorsque nous serrons cette main, nous sommes surpris par l'absence de tissus mous et par sa froideur. Le sentiment de familiarité disparaît pour être remplacé par un sentiment d'inquiétante étrangeté. »[197] Il poursuit le développement de son raisonnement, associant la raison de cette étrangeté à l'imitation du mouvement en plus de l'apparence. Le mouvement étant signe de vie, si l'objet est animé, il est en vie. « Par exemple, l'un de ces robots [présenté lors de l'Exposition universelle à Osaka] possédait vingt-neuf muscles artificiels intégrés au visage afin d'humaniser ses expressions faciales. D'après son concepteur, le rire correspond à une séquence de distorsions faciales dans laquelle la vitesse est un facteur fondamental. Si la vitesse est réduite de moitié, le rire paraît artificiel. Cela illustre comment de petites variations de mouvement peuvent provoquer la chute d'un robot, d'une poupée ou d'une prothèse de main dans la vallée de l'étrange. »[198]

Pas totalement humain mais juste assez, le robot perturbe, notamment en Occident, car il n'est que simulacre de vie. La science-fiction veut certes lui prêter des caractéristiques humaines, mais c'est toujours nous, spectateur ou lecteur, qui prenons le parti de nous laisser berner par un subterfuge dont nous avons pourtant conscience. L'inspecteur Spooner de *I, Robot* accuse les créateurs de robots de son univers de leur donner un visage pour les rendre amicaux et, techniquement parlant, les expressions du robot lui ont été conférées par un mélange d'animation 3D et de *motion capture* de l'acteur qui interprétait le rôle du robot sur le plateau de tournage, Alan Tudyk. Un faux visage animé par les expressions d'un vrai visage, comble du simulacre.

197 Masahiro Mori, « *La vallée de l'étrange* », *Gradhiva* [en ligne], 15 | 2012, mis en ligne le 16 mai 2012, consulté le 30 septembre 2016, http://gradhiva.revues.org/2311, p. 28 (traduction de Isabel Yaya)
198 *Ibid.*, p. 29

Illustration 24: Gros plan sur le visage de Sonny faisant un clin d'œil, animé par *motion capture* du visage de l'acteur Alan Tudyk, capture d'écran de *I, Robot*, film réalisé par Alex Proyas, 2004.

C'est ici que nous différencierons robot et androïde. L'androïde est un robot, mais tous les robots ne sont pas des androïdes. Un androïde est nécessairement anthropomorphe. Ainsi, un humain qui endosserait le rôle d'un robot, du moins qui se ferait passer pour un robot à l'écran, serait nécessairement un androïde. Le robot non androïde, quant à lui, semble retrouver une forme plus "mignonne". En 2008, Pixar et Disney s'associent pour le film d'animation *Wall-E* et mettent en scène une petite histoire d'amour entre deux robots aux formes simplifiées, dénués de parole, mais pas pour autant dénués d'expressions. Si le corps n'est plus humain, il en conserve la gestuelle. Ainsi Wall-E, bien que se déplaçant à l'aide de deux chenilles, parviendra à plier celles-ci pour minauder face à Eve, laquelle fera passer ses émotions au travers d'un écran noir sur lequel se dessinent deux yeux en petites diodes lumineuses.

Dans les derniers robots imitant l'humain tout en étant pourtant dépourvus de visage "réaliste", Chappie du film éponyme transmettra ses "émotions" au travers du mouvement de deux protubérances métalliques plates qui, par leur placement, s'apparentent à des oreilles. Simulant ici presque plus un animal qu'un humain, il sera également doté de deux yeux luminescents comme Eve, dont la présence ne se justifie aucunement comme une nécessité si ce n'est pour forcer l'empathie du spectateur. En mettant le spectateur face à des créatures proches de lui, ces films nous permettent de nous reconnaître dans un corps. Profitant d'une sorte de paréidolie[199], ces créatures artificielles semblent humaines, juste assez pour faire

199 Du grec *pará* et *eidôlon*, respectivement "faux" et "simulacre, fantôme", paréidolie définit un type d'illusion

appel à notre empathie, mais pas assez pour nous mettre mal à l'aise. Si la science-fiction tourne souvent autour de la définition de l'humain et de ce qui fait Homme dans ses créations et ses techniques sans jamais trancher la question, elle parvient à conserver une certaine distance avec l'image du robot, anthropomorphe ou non, mais doté d'un corps de métal. La figure de l'androïde, elle, se place directement dans la vallée dérangeante, oscillant entre un plongeon ou une sortie glorieuse de celle-ci.

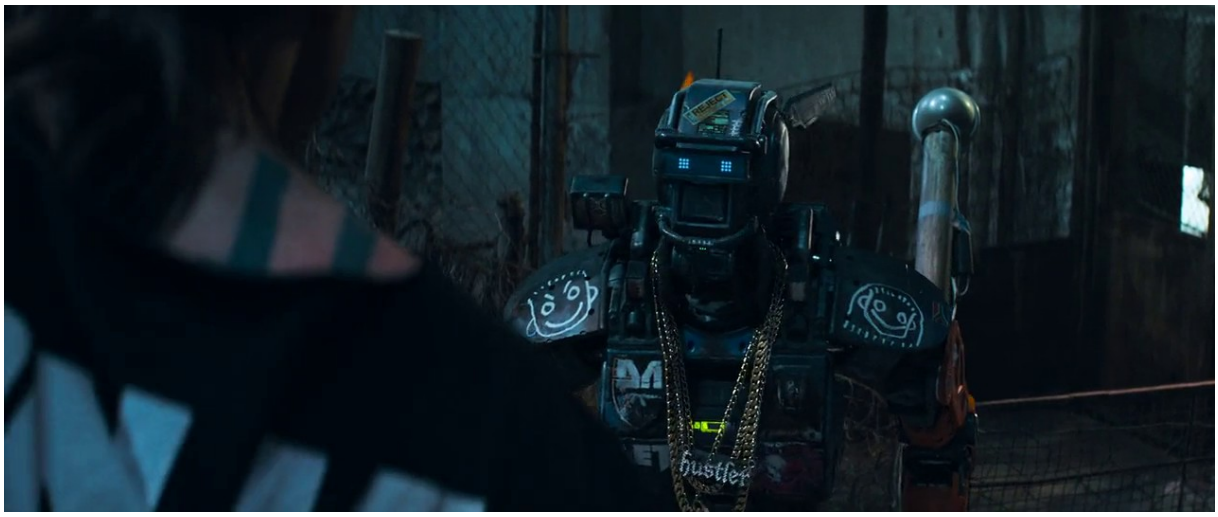


Illustration 25: Chappie reculant, apeuré, capture d'écran de *Chappie*, film réalisé par Neil Blomkamp, 2015.

qui force l'association par un individu d'une forme imprécise à une forme reconnue et identifiable. Le plus fréquent est de percevoir des visages dans les nœuds du bois ou encore des formes précises dans les nuages.

2 – Do androids dream of electric sheep ?

> « Vous dites ça parce que vous, les Nexus 6, vous êtes plus intelligents que les humains. »
>
> Philip K. Dick, *Blade Runner*

En 1886, Auguste de Villiers de L'Isle-Adam publie son roman *L'Eve future*. Dedans, il utilise le terme "Andréide", lequel a une signification plus proche de l'androïde contemporain. Car le terme est encore plus ancien, comme le précise Brian M. Stableford dans son encyclopédie. L'article *"Android"* commence en effet comme ceci : « Un terme originaire de la littérature alchimique – écrit "androides" dans sa première apparition rencontrée en anglais en 1727 – accompagné de références selon la rumeur de tentatives de créer des "homonculi" par de prétendus praticiens tel Albertus Magnus et Paracelsus. »[200] L'androïde s'apparente donc à l'homoncule, du latin *homonculus*, c'est-à-dire "petit homme". L'homoncule est une version caricaturale d'un être humain. Cependant François Armengaud nous précise « *homoncules* et *androïdes* diffèrent par le matériel employé ; l'origine des premiers est une matière vivante qui subit des traitements analogues aux processus vitaux : l'androïde est fabriqué à partir de matières inertes assemblées mécaniquement (automates, robots). »[201]

> « L'Andréïde, dit-il impassiblement, se subdivise en quatre parties :
>
> 1° Le Système-vivant, intérieur, qui comprend l'Équilibre, la Démarche, la Voix, le Geste, les Sens, les Expressions-futures du visage, le Mouvement-régulateur intime, ou, pour mieux dire, "l'Âme".
>
> 2° Le Médiateur-plastique, c'est-à-dire l'enveloppe métallique, isolée de l'Épiderme et de la Carnation, sorte d'armure aux articulations flexibles en laquelle le système intérieur est solidement fixé.
>
> 3° La Carnation (ou chair factice proprement dite) superposée au Médiateur et adhérente à lui, qui, — pénétrante et pénétrée par le fluide

200 Brian M. Stableford, *Science fact and Science fiction*, « *an encyclopedia* », Routledge, New York, 2006, p. 22, « *A term originated in alchemical literature – rendered "androides" in its first traceable appearance in English in 1727 – with reference to rumoured attempts to create "homunculi" by such alleged practitioners as Albertus Magnus and Paracelsus.* »

201 François Armengaud, « *Anthropomorpisme* », in Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis,* consulté le 07/02/2016, http://www.universalis-edu.com.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/encyclopedie/anthropomorphisme/

animant, — comprend les Traits et les Lignes du corps-imité, avec l'émanation particulière et personnelle du corps reproduit, les repoussés de l'Ossature, les reliefs-Veineux, la Musculature, la Sexualité du modèle, toutes les proportions du corps, etc.

4° L'Épiderme ou peau-humaine, qui comprend et comporte le Teint, la Porosité, les Linéaments, l'éclat du Sourire, les Plissements-insensibles de l'Expression, le précis mouvement labial des paroles, la Chevelure et tout le Système-pileux, l'Ensemble-oculaire, avec l'individualité du Regard, les Systèmes dentaires et ungulaires. »[202]

S'il confessera ne pas comprendre la science derrière le corps de l'Andréïde, Villiers de L'Isle-Adam nous la décrira pourtant de façon très détaillée, posant des bases que nous retrouvons encore aujourd'hui dans la conception du corps des androïdes modernes ou bien de certains robots. Un parallèle entre son Eve et l'Homme sera facile à dresser : Le médiateur-plastique remplit les fonctions de notre système squelettique, la carnation s'apparente à nos muscles et l'épiderme à notre peau, tandis que la première catégorie qu'il appelle le système-vivant s'apparenterait à l'ensemble de nos organes internes, s'accompagnant d'une petite note poétique. Il y place en effet ce qu'il nomme l'âme, écho d'une scission corps/esprit cartésienne fortement ancrée dans nos croyances religieuses et dans notre philosophie occidentale.

Il est vrai que dans le traitement du robot ou de l'androïde, il est difficile de faire abstraction de ce corps de chair ou de métal. Car, si comme nous l'avons vu jusqu'à présent, les robots étaient des êtres de chair principalement, ils ne fallut pas longtemps à la science-fiction pour trouver un moyen de leur donner un corps de métal. Huey et Dewey, les deux boites de conserve carrées et maladroites de *Silent Running*, cédèrent la place à R2D2 et C3PO, puis finalement au T-800 de *Terminator*, revenant au final vers l'anthropomorphisme. Si le robot devient plus semblable à l'Homme, il n'en reste pas moins dirigé par une intelligence artificielle qui, bien trop souvent dans le cinéma Hollywoodien, n'a pour seul but dans la vie que d'exterminer l'humanité ou de la contrôler.

202 Auguste Villiers de L'Isle-Adam, *L'Eve future*, édition d'Alan Raitt, Gallimard, « Folio Classique », Paris, 2014 (1993), p. 213-214.

Illustration 26: Le T-800, joué par Arnold Schwartzenegger, capture d'écran de *Terminator*, film réalisé par James Cameron, 1985.

Le défaut le plus souvent mis en avant quant à la capacité de la machine à émuler l'homme reste cependant son manque d'empathie. Si l'empathie se définit par la capacité de se mettre à la place de quelqu'un d'autre, il paraît évident que l'androïde (comme tout autre robot) en sera immédiatement dépourvu. Dans les fictions, cependant, l'androïde est capable de plus que le "simple" robot. Profitant de ses similitudes physiques, il s'insère dans la société humaine et passe pour l'un d'entre-eux (jusqu'à ce qu'il se révèle ou soit découvert, avec généralement pour but de détruire l'humanité). Inséré dans une société qui fonctionne à des échelles de perception différentes, de la conception de l'individu à l'immense machine politico-économique que forme un pays, l'androïde se retrouve confronté à la complexité de la société humaine. Souvent, l'auteur de ces fictions utilisera ces créatures juste assez humaines pour souligner les contours imprécis d'une humanité qui ne sera jamais totalement définie.

En 1968, sort le roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick, littéralement traduit en français sous le nom *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, qui deviendra par la suite *Blade Runner* en 82, avec la sortie du film adapté du roman. Il est important ici de préciser que nous parlerons du livre et non du film, aussi le terme *Replicant* (ou Répliquant) ne sera pas employé par la suite, ce terme ayant été créé seulement pour le film. De même nous n'aborderons

pas la rumeur (par la suite confirmée par Ridley Scott) selon laquelle Rick Deckard, le héros de l'histoire, ne serait pas un humain[203]. En effet, lors d'une interview il déclarera : « Le but de cette histoire, comme je le voyais, était que dans son travail consistant à chasser et tuer ces *replicants*, Deckard devient progressivement déshumanisé. Dans un même temps, les *replicants* sont perçus comme devenant plus humains. Finalement, Deckard doit s'interroger sur ce qu'il fait, et plus particulièrement sur la différence essentielle entre lui et eux ? Et, pour aller plus loin, qui est-il s'il n'y a pas de véritable différence ? »[204]

Contrastant avec un arrière plan composé d'humains déshumanisés, l'androïde leur vole leur place et, au fur et à mesure, le lecteur comprend par lui-même que l'absence d'empathie des androïdes peut être reprochée aux humains. Rick Deckard, le *blade runner* dont nous suivons les aventures, nous est présenté comme un homme plutôt froid avec sa femme qui se réfugie dans le Mercerisme, cette religion centrée sur le martyre d'un homme qui se ressent au travers d'une boite empathique. Il est attaché aux animaux dont la possession est perçue comme un signe extérieur de richesse, mais également comme un symbole d'empathie. Ainsi, Priss Stratton et ses congénères, androïdes en fuite, se penchent sur l'araignée de John Isidore (un spécial, c'est-à-dire un homme avec un retard mental ou une maladie psychiatrique) et lui arrachent les pattes une à une sans percevoir le mal dans ce geste, tels des enfants non éduqués. À contrario, Rick Deckard est attristé lorsque sa femme découvre que le crapaud qu'il a ramené à la maison est en fait un animal électronique et non un véritable crapaud.

En se concentrant sur l'empathie et en plaçant cet affect comme parangon de l'humanité, Philip K. Dick définit ainsi une notion de l'humain circonscrite à un domaine précis et ciblé qui permet ainsi aux *blade runners* de faire leur travail, confiants en leur test d'empathie absolue : le Voigt-Kampff. Ce dernier est cependant

203 Cette rumeur, en plus de reposer sur la déclaration de Ridley Scott dans une interview en 2002, repose également sur une scène de la dernière version du film dans laquelle Rick Deckard ne répond pas lorsqu'il lui est demandé s'il a lui-même passé le Voigt-Kampff, or dans le livre il répond par un "oui" catégorique. Qui plus est, les replicants et les androïdes nous sont présentés comme incapables de vivre plus de quatre ans maximum. Or, la sortie du film *Blade Runner 2049* où Harrison Ford reprendra son rôle iconique laisse à penser qu'il n'est pas un replicant, les années séparant les deux films étant bien supérieures à quatre ans.

204 Propos extraits de l'interview de Philip K. Dick pour *Blade Runner Souvenir Magazine Official Collector's Edition*, Volume 1, Ira Friedman, Inc. of New York 1982, p. 6 – « *The purpose of this story as I saw it was that in his job of hunting and killing these replicants, Deckard becomes progressively dehumanized. At the same time, the replicants are being perceived as becoming more human. Finally, Deckard must question what he is doing, and really what is the essential difference between him and them? And, to take it one step further, who is he if there is no real difference?* ». – Si le terme *replicants* est utilisé par l'auteur, c'est parce que ce dernier était en contact avec l'équipe du film qui lui envoyait régulièrement des informations. Philip K. Dick n'assistera cependant pas à la première du film, décédé en mars 82, quelques mois avant la sortie officielle du film en juin.

remis en question au fur et à mesure du livre, confondant parfois les spéciaux et les androïdes, l'empathie étant une qualité manquante aux schizoïdes et sociopathes également. Cette lacune du test, qui néglige de définir l'humain par autre chose que l'empathie, pose immédiatement une difficulté : si les spéciaux sont à même de se faire confondre avec des androïdes, mais que les androïdes sont comparables aux spéciaux, humains, alors les androïdes ne seraient pas si loin des humains en fin de compte.

Et ils ne sont en effet pas si différents, ne serait-ce que parce qu'ils ont été créés dans cette idée : les androïdes sont des simulacres, des imitations dont la raison d'être est l'esclavage par l'homme. Si Rachel Rosen est potentiellement la seule qui pourrait se rapprocher d'une expérience, n'étant elle-même pas consciente de sa nature – du moins au premier abord –, elle n'en reste pas moins l'esclave d'une corporation. Comme le souligne Deckard, elle exerce le plus vieux métier du monde, se prostituant auprès des *blade runners* pour les convaincre d'abandonner leur métier. Tout comme Ava dans *Ex-Machina*, Rachel use de ses charmes pour obtenir ce qu'elle veut, ou plutôt ce que veut son entreprise. Elle habite un corps prêté et si elle peut être jugée comme responsable de ses actes, elle n'est cependant pas décisionnaire et obéit en esclave. Pour un gynoïde doté d'un simulacre d'humanité, elle n'en reste pas moins femme objet de désir, à qui le choix est retiré.

Simulacres de vie, en dépit de leurs corps biologiques, les androïdes de Philip K. Dick sont incapables de survivre au temps. Ils sont dénués d'envie de vivre et, face à la conclusion logique que la mort est inéluctable, ils baissent les bras et abandonnent. « Une résignation classique. L'acceptation intellectuelle, quasi mécanique, de ce à quoi un véritable être vivant, avec deux milliards d'années de lutte pour la vie inscrites dans ses gènes, ne serait jamais résigné. »[205] Supérieurement intelligents et endurants, les androïdes n'ont pourtant pas d'attachement particulier à la vie. Cependant, Deckard soulèvera un détail qui permettra au lecteur de saisir une ambiguïté de la part de l'auteur : « Les androïdes rêveraient-ils ? se demanda Rick. Bien sûr, puisqu'il leur arrive de tuer leur patron pour s'enfuir vers la Terre. Vers une vie meilleure, sans servitude. Comme Luba Luft, pour chanter *Don Juan* ou *Les noces*, au lieu de trimer dans un champ de cailloux sur une planète colonisée. »[206]

---

205 Philip K. Dick, *Blade runner*, Paris, Éditions J'ai Lu, 2001 (1968 pour la version originale), traduit de l'américain par Serge Quadruppani, pp. 206-207

206 *Ibid*., p. 189

Un androïde peut-il avoir des rêves et des ambitions sans qu'il lui soit pour autant accordé une part d'humanité ? N'est-ce pas là le propre de l'homme que de chercher à améliorer sa condition et à se rêver mieux ? Nous avancerons qu'il s'agit bien du propos de l'auteur qui transparaît ici. Deckard n'est pas un personnage antipathique. Il lutte pour payer ses factures et maintenir sa femme dépressive dans un état semi-heureux à défaut de pouvoir lui apporter plus. Il rêve d'une vie meilleure et voit dans la destruction de ceux qu'il appelle les andros une possibilité d'améliorer sa condition. C'est justement parce qu'il suit cette logique qu'il en vient à ressentir de la compassion pour les androïdes qu'il chasse et, par là même, que le lecteur est amené à repenser sa position sur les androïdes qui nous sont pourtant présentés directement comme des non-humains, des simulacres de vie.

Deckard ira jusqu'à dire à Rachel lorsqu'elle lui rappellera qu'elle ne vit pas : « Du point de vue de la loi. Mais en réalité, tu es vivante. Du point de vue de la biologie. Tu n'es pas faite de circuits transistorisés, comme un animal artificiel. Tu es un organisme vivant. »[207] Ce décalage entre ce qui est définissable comme vivant, organiquement parlant, et ce qui est digne de vivre, légalement parlant interroge le lecteur et le force à repenser sa définition du vivant. Les animaux électriques qui peuplent l'univers du roman contribuent à interroger cette notion.

S'ils sont immédiatement catégorisés en tant que simulacres, faux animaux, ils sont toutefois dignes de l'empathie de leurs propriétaires. Il y a là une forme d'hypocrisie mise en avant : l'animal électrique a droit à l'affection de l'Homme – tout en prenant garde de ne pas révéler qu'il s'agit d'un "faux" pour sauver la face –, mais l'androïde, lui, ne peut espérer les mêmes droits. Et si il est couramment rappelé que les androïdes se moquent de ce qui arrive à un autre androïde, par lacune empathique, Rachel déclarera pourtant qu'elle-même et Luba Luft, l'une des androïdes tuée par Phil Resch, étaient « des amies très, très intimes »[208], laissant à penser qu'il y a là un lien empathique qui existe. Au delà des ordres qui lui ont été donnés, sa tentative de séduction de Deckard pourrait également être analysée comme une forme de revanche sur le *blade runner* qu'elle croit être responsable de la mort de son amie.

207 *Ibid.*, p. 203.
208 *Ibid.*, p. 205.

Rachel ira jusqu'à décrire ce qu'elle ressent envers Priss Straton, l'un des trois derniers androïdes que pourchasse Deckard, comme une forme d'empathie. « Je m'identifie à elle. […] Je vais me voir mourir. »[209] Ici c'est le corps qui provoque l'empathie de l'androïde. Il ne s'agit pas simplement d'un autre androïde, mais du même modèle, donc d'une copie. Physiquement jumelles, les deux femmes se ressemblent et c'est en raison de cette ressemblance que naît le malaise de Rachel, faisant écho au malaise que l'Homme ressent face à ces robots qui ressemblent à l'Homme. Lorsqu'il croisera Priss pour la première fois, Deckard pensera d'ailleurs « Les mêmes yeux. Et il y en a d'autres. Elles pourraient être toute une légion. Chacune avec un nom différent, mais toutes Rachel Rosen. »[210]

> « - J'ai rencontré un autre *blade runner*, que je n'avais jamais rencontré auparavant. Un prédateur qui avait l'air d'aimer les détruire. Pour la première fois, après avoir été avec lui, je les ai considérés différemment. Alors que jusque-là, à ma façon, je les avais toujours considérés comme lui.
>
> » Je me suis donc administré le test, une seule question, j'en ai interprété la réponse : je commence à éprouver de l'empathie pour les androïdes. Je ne sais pas si tu te rends compte. Tu l'as dit toi-même ce matin : "Ces pauvres andros", donc tu comprends ce que je veux dire. C'est pour ça que j'ai acheté la chèvre. Je n'avais jamais ressenti une chose pareille. C'est peut-être une simple dépression passagère, comme la tienne. Mais je comprends maintenant ce que tu dois souffrir quand tu es déprimée. J'ai toujours cru que tu aimais ça et que tu aurais pu t'arrêter n'importe quand, du moins avec l'orgue d'humeur. Mais quand on est aussi déprimé, on s'en fout. On devient apathique, on perd tout sens des valeurs. Peu importe de se sentir mieux, puisque plus rien n'a d'importance... »[211]

Dans cette longue tirade, Deckard met en relation son empathie pour les androïdes avec celle qu'il ressent pour l'animal qu'il vient d'acheter. Au travers de cette empathie nouvellement acquise, il parvient à comprendre sa femme, semble-t-il pour la première fois alors qu'il vit avec. L'empathie, sujet central de l'œuvre, est absente du personnage principal au début et il n'acquiert cette capacité qu'en

209 *Ibid.*, p. 194.
210 *Ibid.*, p. 229.
211 *Ibid.*, p. 180 – Il s'agit d'une discussion entre Rick Deckard et sa femme, Iran, dépressive.

chassant ceux qui en sont pourtant soi-disant démunis. C'est cette empathie, laquelle fait défaut à tous les pratiquants du Mercerisme et les force à aller la chercher dans une expérience partagée, qui vient ici rétablir un contact direct entre l'homme et son épouse. Toutefois, l'empathie en elle-même est mise à mal à la fin du livre.

En effet, la religion du Mercerisme est construite autour d'une expérience partagée, *in extenso* l'empathie, de l'ascension d'un pic rocailleux par Mercer, une entité supérieure non humaine, qui reçoit régulièrement des cailloux, lesquels marquent le corps des pratiquants connectés à la boîte à empathie. Sensée glorifier l'empathie, l'élever au rang d'émotion suprême, la crédibilité de cette religion s'écroulera lors de l'annonce que Mercer n'est qu'un acteur raté et alcoolique qui n'a rien du messie qu'il est sensé incarner. La fusion – communion des pratiquants via les boites à empathie – du Mercerisme passe alors d'une religion offrant la possibilité de fusion à tous ses pratiquants à une escroquerie permettant un contrôle de masse (sujet récurrent dans l'œuvre de Philip K. Dick).

Pour Irmgard Baty, l'une des trois dernières androïdes en fuite, le subterfuge remet en question l'existence même de l'empathie : « Non, c'est cette histoire d'empathie, répéta Irmgard avec conviction. (Les poings serrés, elle se jeta à la rencontre d'Isidore, dans la coulisse.) N'est-ce pas, n'est-ce pas ? N'est-ce pas que c'est pour prouver que vous, les humains, êtes capables de faire quelque chose dont nous sommes incapables ? Parce que, s'il n'y avait pas cette histoire de Mercer, votre empathie, il faudrait y croire sur parole, non ? »[212] Si les androïdes ont couramment recours à un vocabulaire qui fait appel aux sentiments, cela ne signifie pas pour autant qu'ils ressentent ces sentiments. De même, pour un humain, il est parfois compliqué de prouver ou d'exprimer ce qu'il ressent et, en cela, les deux se ressemblent. L'empathie se place alors en qualité supérieure, permettant ainsi non plus d'exprimer notre ressentiment mais de nous mettre à la place de l'autre.

Il y a donc dans la figure de l'androïde, au delà d'une ressemblance physique parfois troublante, un écho émotionnel qui nous force à l'aborder différemment d'un grille-pain standard. Si le robot fait appel à des signes ou des signifiants pour communiquer des émotions humaines et forcer l'empathie, l'androïde dans la fiction soulève des soucis d'humanité, surtout lorsque son corps est de chair et de sang comme le nôtre. C'est cette humanisation que nous allons aborder avec l'exemple qui suit : la série *Battlestar Galactica*.

212 *Ibid.*, p. 217.

3 – Humaniser le robot – Des "toasters" plus humains que leurs créateurs

« Ils t'ont fait croire qu'elle était morte. On ne fait pas ça à une personne. On ne fait pas ça à une chose. »

Dialogue extrait de la série par *Battlestar Galactica*, S03E11, « *The Eye of Jupiter* »

Poussant l'humanisation du robot dans des extrêmes, le monde de *Battlestar Galactica* se doit d'être mis en contexte avant d'être analysé. Nous parlerons ici de la série diffusée à partir de 2004, soit vingt-six ans après la série *Galactica* qui en est l'inspiration première. La différence majeure entre les deux versions est qu'à aucun moment il n'est fait mention dans *Battlestar Galactica* d'un peuple reptilien responsable de la création des Cylons, l'espèce robotique de la série. À la place, les Cylons ont pour créateur l'espèce humaine, ce qui ne modifiera en rien leurs tendances violentes envers leurs créateurs.

C'est sur ce "point de détail" que repose en effet toute la force de la série. Dès le premier double épisode, l'amiral Adama déclarera : « Nous avons décidé de jouer à Dieu. Créer la vie. Quand cette vie s'est retournée contre nous, nous nous sommes réconfortés en nous disant que ce n''était pas de notre faute, pas vraiment. Nous ne pouvons jouer à Dieu, puis nous laver les mains des choses que nous avons créées. Tôt ou tard, le jour où nous ne pouvons nous cacher de ce que nous avons fait finit par arriver. »[213] Installant les prémices d'une humanité coupable, cette déclaration précède l'événement catastrophique qui servira de fil rouge tout au long de la série.

Répartis entre Douze Colonies, les humains du monde de *Battestar Galactica* conservent une religion polythéiste. Chaque colonie correspond à une planète, laquelle, à son tour, possède une spécialité. Par exemple, Caprica est le centre du gouvernement et une capitale de la culture et de la richesse, lieu de l'élite. Virgon est connue pour déterminer les modes vestimentaires et Gemenon pour ses fortes croyances religieuses. En état de désaccord constant, le gouvernement se compose d'un président des Douze Colonies, lequel est accompagné dans sa tâche par le Quorum des Douze, qui possède un représentant pour chaque colonie. Système

213 Extrait de la Minisérie de 2003, réunis en un double épisode sans titre, *Part 1 & Part 2*, diffusés pour la première fois le 8 décembre 2003 sur Sci-Fi Channel. « *We decided to play God. Create life. When that life turned against us we conforted ourselves in the knowledge that it wasn't our fault, not really. You cannot play God then wash your hands of the things you created. Sooner or later the day comes where you can't hide from the things that you done anymore.* »

politique imparfait qui fait écho au système des États-Unis, c'est surtout une critique du système en place qui transparaît au travers des petites mésententes d'une démocratie soumise à des contraintes telles que la survie d'une espèce entière au détriment de sa propre intégrité démocratique, ou encore la possibilité de laisser à une femme le droit d'avorter dans une situation où le repeuplement est une nécessité.

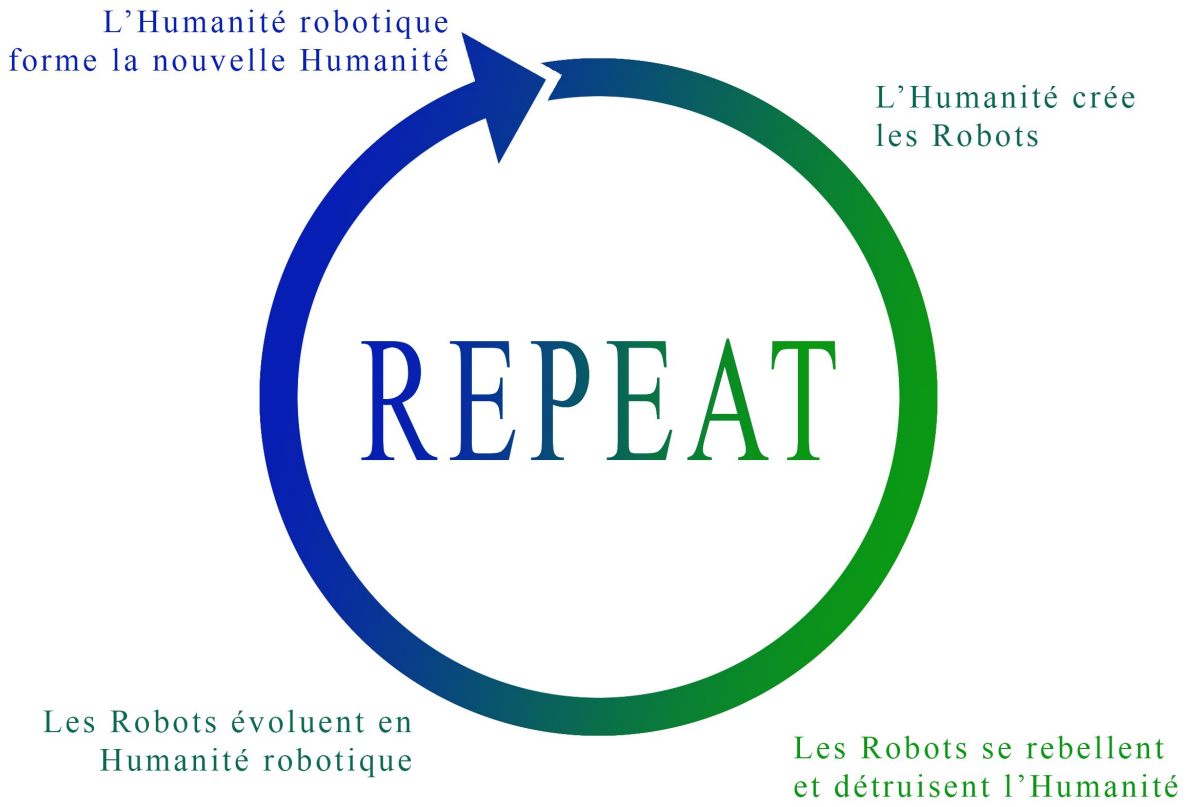
Pour ce qui est de l'histoire complète, la résumer dans son intégralité serait ici impossible sans écrire plus de pages qu'il n'est raisonnable. Le schéma suivant résume l'idée principale autour de laquelle s'organise la série et qui est répétée tout au long de celle-ci sous la forme d'un extrait des écrits de la Pythie, un des textes religieux principaux des Douze Colonies : « Tout cela s'est déjà produit par le passé et tout cela se reproduira à nouveau. »[214] En effet, construite autour d'un destin inévitable pour l'homme, et ses créations, la série envisage ainsi que l'humain biologique crée des robots, ces robots se révoltent contre l'humanité et la détruisent. Par la suite, les robots évoluent et forment une humanité robotique avant de se tourner vers un modèle biologique et devenir une nouvelle humanité biologique qui, à son tour, répétera le cycle en créant sa propre race de robots, esclaves de son bon vouloir (voir Dessin 1, page suivante).

Si, en tant qu'humains, nous sommes tout d'abord forcés à l'empathie envers les humains qui nous sont présentés, c'est aussi parce que les premiers épisodes nous racontent la destruction des Douze Colonies par les Cylons quarante ans après la première guerre, attaquant une société humaine que nous ne percevons qu'au travers de ce qui nous en est présenté brièvement sur Caprica. La première scène de la minisérie[215] débutant cette fiction se déroule sur une base spatiale construite pour essayer de maintenir un contact entre les deux espèces. Tout les ans, un émissaire humain est envoyé et attend qu'un ambassadeur Cylon vienne à sa rencontre. Fondant les ans en vieillissant visuellement l'acteur, il est rapidement établi que quarante années de silence se sont en réalité écoulées.

---

214 Phrase répétée tout au long de la série *Battlestar Galactica*, « *All of this has happened before, and all of it will happen again.* » Cette courte phrase sert d'écho tout au long de la série sur l'aspect cyclique des événements qui nous est révélé dans la dernière saison, avant de reboucler sur notre temporalité contemporaine pour souligner des similitudes non négligeables, mais nous y reviendrons par la suite.

215 *Battlestar Galactica The Miniseries*, Part 1 and Part 2, écrit par Ronald D. Moore et Glen A. Larson et réalisé par Michael Rymer, durée totale 180 minutes, diffusé pour la première fois le 8 et 9 décembre 2003 sur Sky One et Sci Fi Channel.



Dessin 1: Schéma illustratif du principe cyclique de la série *Battlestar Galactica*.

Aussi, lorsque la porte s'ouvre pour laisser entrer deux centurions Cylons, lesquels s'écartent pour laisser le passage à une jeune femme blonde vêtue de rouge, l'émissaire est surpris. La femme s'assoit sur la table et se penche vers lui pour lui demander « Êtes-vous en vie ? », puis, suite à la réponse positive de l'ambassadeur humain, elle ajoute « Prouvez-le. »[216] et l'embrasse. Un plan de l'extérieur de la station nous apprend qu'un vaisseau bien plus grand passe à portée et ce dernier détruit la station tandis que la jeune femme insiste pour prolonger le baiser qu'elle partage avec l'ambassadeur, sans nous laisser deviner s'il y aura des survivants. Oscillant entre fascination pour la vie et établissant directement un lien entre Eros et Thanatos en faisant mourir l'ambassadeur durant un baiser donné par l'actrice Tricia Helfer, la série laisse entrevoir une charge philosophique qui n'aura de cesse de gagner en consistance à partir de là.

Quelques scènes plus tard, sur Caprica, nous retrouvons Tricia Helfer en train de marcher dans la rue. Elle se penche sur un berceau pour réconforter un nourrisson qui pleure et, après lui avoir murmuré « Tu n'auras plus à pleurer bien

216 Extrait de *Battlestar Galactica The Miniseries*, Part 1, *op. cit.*, « *Are you alive?* », « *Prove it.* »

longtemps. »[217], lui brise la nuque (accidentellement?) et reprend sa route, ignorant les cris et lamentations de la mère inattentive. L'utilisation de la même actrice pose immédiatement les Cylons en créatures artificielles, trahissant rapidement ce qui sera annoncé dans le générique par la suite : les Cylons ressemblent aux humains. C'est sur ces modèles en particulier que nous nous pencherons, même si la technologie Cylon étant partiellement organique, nous aborderons également d'autres cas.

Illustration 27: Caprica Six tenant dans les bras l'enfant qu'elle tuera, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica The Miniseries*, Part 1.

Une petite mise au point est cependant nécessaire. Il existe douze[218] modèles de *skinjobs*[219] qui sont eux-mêmes séparés en deux catégories distinctes : les Cinq Derniers (*Final Five*), qui n'existent qu'en un seul exemplaire, et les sept autres, qui se désignent par des chiffres entre un et huit à l'exception de sept, mais dont certains exemplaires sont en plus nommés. Nous préciserons obligatoirement entre parenthèse le numéro de modèle des sept après le nom d'un personnage. Nous conserverons également leurs noms de modèle anglais afin d'éviter tout souci

217 Ibid, « *You're not gonna have to cry much longer.* »

218 En théorie il existe treize modèles, mais le modèle Seven, la lignée des Daniels, a été saboté et tué par les Ones, n'apparaissant pas ainsi au cours de la série. Aussi, la série elle-même répète l'erreur de l'existence des douze modèles, se focalisant ainsi sur les sept modèles connus et les Cinq Derniers.

219 « liftés » en français, mais nous préférons utiliser le terme anglais car il retranscrit de notre point de vue plus un travail de la peau et de la chair que le terme de lifté qui laisse transparaître plus une idée de jeunesse éternelle.

particulier de distinction avec des valeurs numériques, mais également afin de pouvoir pluraliser ces dénominations comme l'anglais le permet grammaticalement. Nous vous invitons à vous référer au tableau si dessous en cas de problème, lequel référence tous les modèles et leurs noms connus associés. De même, dans le cas d'exemplaires d'un même modèle non nommé, nous reprendrons la toponymie des versions d'un logiciel. Ainsi, l'interaction entre deux modèles de Sixes sera présentée comme une interaction entre Six (6.1) et Six (6.2).

One	John Cavil, Frère Cavil, Copies sans nom
Two	Leoben Conoy, Copies sans nom
Three	D'Anna Biers, Copies sans nom
Four	Simon O'Neil, Copies sans nom
Five	Aaron Doral, Copies sans nom
Six	Caprica Six, Messenger Six, Shelly Godfrey, Gina Inviere, Natalie Faust, Tough Six, Sonja, Copies sans nom
Seven	Daniel (L'intégralité du modèle est décédé)
Eight	Sharon “Boomer”Valerii, Sharon “Athena” Valeri, Copies sans nom

La nomenclature explicitée, nous pouvons maintenant parler de la nature des Cylons. Race cybernétique, originellement purement robotique, les Cylons ont été créés par les Humains, plus précisément par Daniel Graystone qui endosse ici le rôle d'un Victor Frankenstein du futur. Traumatisé par la mort de sa fille, Zoé, dont ne survit désormais que l'avatar qui évolue au sein d'un monde virtuel, Daniel Graystone utilisera le programme de l'armée sur lequel il travaille afin de construire à l'écho de sa fille un corps de chair et non de métal, posant ainsi les bases de la création des *skinjobs*, lesquels sont à opposer au *toasters* (ou encore au *bulletheads* ou *chromejobs*) que sont les centurions cylons.

Si en un sens tous les Cylons sont à classer dans la catégorie Cyborg et non Robot, leur création intégralement artificielle ne permet pas forcément cette distinction. Les *raiders*, ces vaisseaux de chasse pilotables mais dotés d'une conscience propre, ou encore les *basestars*, ces immenses vaisseaux pilotés par des *skinjobs* inachevés perpétuellement branchés, sont en effet partiellement organiques. De ce fait, ils peuvent tomber malade, mais également se régénérer au

lieu d'être réparés. Cette technologie unique place ainsi l'espèce des Cylons à un carrefour entre l'organique et l'inerte. C'est cette technique organique qui nous permet ici d'affirmer qu'il s'agit bien d'un espèce cybernétique, à l'instar des Borgs sur lesquels nous reviendrons, et non d'une espèce robotique comme ceux qu'Isaac Asimov met en place dans son *Cycle de Fondation*.

Illustration 28: Un centurion Cylon, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica The Miniseries*, Part 1.

Centurions et *raiders* sont limités dans leur conscience, jugés primitifs et donc traités en esclaves par les modèles organiques supérieurs, les *skinjobs.* Durant la guerre civile cylon, l'un des points de dissension, qui, d'ailleurs, finira par déclencher une sécession au sein de l'espèce, est le suivant : se plaignant d'avoir été utilisés par les humains comme esclaves, il est en effet assez hypocrite de la part des *skinjobs* de profiter des Centurions et *raiders* de la sorte. Programmés pour ne pas reconnaître un modèle de *skinjob* d'un autre et obéir à ceux-ci, les Centurions stagnent au stade de "grille-pain". L'amiral Adama résumera très justement la situation en disant : « Ils ne voulaient pas se retrouver avec leur propre rébellion robotique sur les bras. »[220] Suite à une attaque échouée, John Cavil (1) décidera de lobotomiser les *raiders* pour les rendre plus obéissants. Il argumentera « Ce sont des

220 Extrait de la Saison 3, épisode 02, *Precipice*, sortie originale américaine le 6 octobre 2006 sur Sci-Fi Channel, « *They didn't want their own robotic rebellion on their hands.* »

outils, pas des animaux de compagnie. »[221] et, accusé par Nathalie Faust (6) de se prendre pour Dieu, il répliquera : « Non, je suis un mécanicien. Les *raiders* ont été fabriqués pour faire un travail spécifique. Ils arrêtent de le faire, je les répare. Et quand l'ablation sera terminée, ils redeviendront d'heureux guerriers, alors passons à autre chose. »[222]. Reproduisant le schéma de ce qu'ils reprochaient eux-mêmes aux humains, les *skinjobs* iront jusqu'à détruire leur système politique.

Nathalie Faust (6) ainsi que plusieurs Sixes, Twos et Eights finiront en effet par donner le « don de la raison »[223] en retirant l'inhibiteur qui empêchait les centurions d'accéder aux fonctions supérieures dont ils étaient pourtant dotés. Clivant leur espèce en deux, d'un côté les *skinjobs* et de l'autre les centurions et les *raiders*, Nathalie Faust (1) instaure une seconde République Cylon indépendante de la première, allant même jusqu'à s'allier à leurs ennemis les humains pour la survie de leurs modèles. Si le démantèlement de l'ordre établi commence avec la "mise en boîte"[224] de la lignée des Threes suivie par le premier vote d'un individu, Sharon "Boomer" Valerii (8) contre son modèle, donnant ainsi une forme de majorité à John Cavil (1), Nathalie Faust (6) organisera un coup d'état qui finira dans un bain de sang, mais qui plus est mènera à la destruction de l'immortalité des Cylons.

En effet, si plusieurs exemplaires d'un même modèle sont actifs en simultané, cela n'empêche pas des milliers de copies dénuées de conscience d'être aperçues tout au long de la série. Les vaisseaux de résurrection suivant de près la flotte humaine, les Cylons bénéficient ainsi d'une immortalité virtuelle. Si de trop fortes radiations, ou un éloignement trop grand du vaisseau de résurrection les condamne à mourir comme les humains, toute autre mort n'est que temporaire. La relation qu'entretient cette culture cybernétique avec la mort échappe ainsi régulièrement aux humains qui, comme nous, ne meurent qu'une seule fois et de manière définitive.

221 Extrait de la Saison 4, épisode 04, *Six of One*, sortie originale canadienne et américaine le 11 avril 2008 sur Sci Fi et Space, « *They're tools, not pets*. »

222 *Ibid.*, « *No, I'm a mechanic. The raiders were designed to do a specific job. They stop doing it, Im fixing it. And when the cutting's all done, they'll go back to being happy warriors, so let's move on.* »

223 *Ibid.*, « *the gift of reason* »

224 Le terme anglais est « *boxed* ». Il n'y a pas vraiment de traduction pour ce mot mais le principe est que la conscience d'un modèle ou d'un exemplaire peut être écartée du cycle de résurrection. Il ne s'agit pas réellement de mort, mais d'une sauvegarde volontairement oubliée de la conscience, empêchant ainsi les interactions entre ce modèle et les autres. C'est une forme de peine capitale sans mort, une mort virtuelle.

Illustration 29: Ellen s'éveillant dans le *pod* d'un vaisseau de résurrection, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 03, épisode 17, « *No Exit* ».

Lors de l'occupation de *New Caprica*, une planète sur laquelle l'exode humain s'est autorisé un arrêt mais qui sera colonisée par les Cylons, John Cavil (1), suite à un attentat de la part de la résistance humaine, demandera au Docteur Cottle pourquoi il tente de sauver l'un des Cylons au lieu de simplement l'abattre pour qu'il puisse ressusciter et ainsi arrêter de le faire souffrir par ces pratiques qu'il juge « barbares ». Blessé par des humains, un exemplaire sans nom de One (1.1) est abandonné sans possibilité de mettre fin à ses jours, agonisant au pic du soleil et tentant de s'égorger avec un morceau de métal pour parvenir à abréger ses souffrances. La résurrection n'est pas sans conséquence sur la psyché des individus. One (1.1) précisera à John Cavil (1) qu'il en est à trois résurrections et que le *process* est de plus en plus pénible : « Maintenant ça fait trois pour moi. Trois téléchargements. Le premier j'ai eu une migraine mais je pouvais la supporter. Maintenant c'est de pire en pire. Cette fois c'était comme un putain de tisonnier chauffé à blanc en travers de mon crâne. Ça n'en vaut pas le coup. Rien de cela n'en vaut le coup ! »[225]

225 Extrait de la Saison 3, épisode 03, *Exodus – Part 1*, sortie originale américaine le 16 octobre 2006 sur Sci-Fi Channel, « *Now that's three for me. Three downloads. The first one I got a headache but I can handle it. Now it's worse and worse. This time it was like a fraking white hot poker through my skull. Not worth it. None of this is worth it!* » (le terme « fraking » est un dérivé du terme « frak », une profanité utilisée dès la première version de la série en 1978 pour remplacer le terme « fuck ». Il s'agit d'un des nombreux exemples de profanités inventées par la science-fiction pour éviter la censure. Notre traduction est plus littérale, mais la censure française est aussi plus laxiste sur les profanités. Aussi, aucune traduction politiquement correcte n'existe.)

Au delà d'une douleur passagère, la série soulève l'une des conséquences possibles d'une telle expérience de mort à répétition : le stress post-traumatique. Ainsi, un exemplaire non nommé de Six (6.1) abattra Jean Barolay, une humaine, en plein milieu de la négociation de l'alliance entre les humains et les rebelles cylons. Nathalie Faust (6) confrontera Six (6.1) et la discussion suivante s'en suivra :

> **Nathalie Faust (6) :** Pourquoi, ma sœur ?
>
> **Six (6.1) :** Je ne pouvais pas passer outre. Sur New Caprica...
>
> **Nathalie Faust (6) :** C'était elle ?
>
> **Six (6.1) :** Je ne lui avais jamais rien fait. Nous travaillions à la station d'épuration des eaux.
>
> **Nathalie Faust (6) :** Je sais, et souviens-toi, après ton téléchargement nous avions essayé de dépasser tout ça.
>
> **Six (6.1) :** Comment dépasser une chose pareille ? Je n'oublierai jamais son expression alors que j'essayais de crier... Elle m'a bâillonnée et jetée dans la fosse septique. Je revois encore son visage quand j'essaie de dormir.[226]

Mettant fin à ses souffrances, Nathalie Faust (6) la tuera alors qu'il n'y a plus de vaisseau de résurrection dans les environs. Le téléchargement rendu impossible, les Cylons découvrent la mortalité, mais la moralité leur échappe encore. Pourtant, question moralité, c'est plus souvent aux humains qu'elle fait défaut. Utilisant le même procédé que *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* de Philip K. Dick, *Battlestar Galactica* souligne l'humanité des *skinjobs* en l'opposant à l'inhumanité des humains. L'un des exemples les plus marquants, qui se termine également sur un stress post-traumatique, est celui de Gina Inviere (6).

La mise en corps de chair des *skinjobs* a un effet secondaire que les Cylons n'ont pas su (pu ?) prévoir : cela leur donne accès aux qualia humaines. Ces qualités subjectives de l'expérience font entrer les *skinjobs* dans une dimension du sensible qui, si elle nous est familière, leur échappe et les soumet à la manière des enfants à une forte subjectivité qui vient s'opposer radicalement à leur programmation. De cette rencontre émerge une personnalité qui force à analyser les *skinjobs* non pas seulement comme des robots interchangeables, mais bien comme des individus à part entière.

226 Extrait de la Saison 4, épisode 08, *Faith*, sortie originale canadienne et américaine le 9 mai 2008 sur Sci Fi et Space, pour la version originale du texte, voir Annexe II.

Gina Inviere (6) est victime de ces qualia. Placée à bord du Battlestar Pegasus, en tant qu'agent civil en charge du réseau, elle séduit l'amiral Helena Cain, mais tombe également sous son charme. Leur relation se développe et perdure jusqu'à l'attaque du Pegasus par un vaisseau Cylon. Kendra Shaw, un sous-officier placée sous les ordres de l'amiral Cain, est alors témoin de l'entrée dans le vaisseau d'une Six alors qu'elle vient juste de sauver Gina Inviere (6) et comprend immédiatement la nature de la jeune femme. Lorsqu'elle la dénonce auprès de l'amiral Cain, Gina Inviere (6) s'empare d'un pistolet, visiblement déterminée à tuer l'amiral, mais elle hésite et finalement se fait assommer.

Illustration 30: Gina Inviere (6) prisonnière à bord du Battlestar Pegasus, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 02, épisode 10, « *Pegasus* ».

Prisonnière, elle subira les instructions que l'amiral Caine en personne a données à ses interrogateurs : « Et puisque c'est si adapté à l'imitation des émotions humaines, je suppose que son programme y est vulnérable également donc... la douleur, bien sûr... l'humiliation... la peur, la honte. Je veux que vous testiez ses limites. Soyez aussi créatifs qu'il vous semble devoir l'être. »[227] Soumise à la tyrannie des qualia humaines, Gina Inviere (6) sera torturée, violée par les membres

227 Extrait de la Saison 4, épisodes 01-02, réunis sous la forme d'un téléfilm sous le titre de *Razor*, sortie originale américaine le 24 novembre 2008 sur Sci Fi, « *And since it's so adapt at mimicking human feeling, I'm assuming that its software is vulnerable to it as well so... pain, yes of course... degradation... fear, shame. I want you to really test its limits. Be as creative as you feel you need to be.* » (Il est à noter que l'amiral Caine utilise ici *it* à la place de *she*, déshumanisant la femme que pourtant elle semblait aimer quelques heures plus tôt.)

d'équipage, affamée, battue, etc. *Razor* étant un film composé majoritairement de flashbacks qui se focalise sur l'invasion des Cylons de Tauron, l'une des Douze Colonies, la première fois que le spectateur est confronté au personnage de Gina Inviere (6), celle-ci est enchaînée au sol de sa cellule, roulée en position fœtale, catatonique, le visage tuméfié et vêtue en tout et pour tout d'un morceau de bure informe qui la couvre à peine. Gaïus Baltar, vice président à cet instant et scientifique avant tout, rentre dans la cellule et se couvre immédiatement le nez avec son mouchoir, indiquant ainsi qu'elle n'a pas pu se laver depuis le début de son incarcération.

Si le spectateur reconnaît instantanément Tricia Helfer, l'actrice qui prête ses traits à toutes les Sixes, et donc identifie la jeune femme comme un *skinjob*, la violence de l'image ne peut que forcer l'empathie à se porter vers ce corps maltraité et donc se détourner des humains qui l'entourent. Qui plus est, Gaïus Baltar expliquera dans la scène suivante à l'Amiral Caine que Gina Inviere (6), si elle ne présente aucune blessure au niveau cérébral, est dans un état catatonique dû à des dégâts psychologiques. « Cela indique que la conscience des Cylons est tout aussi sensible aux pressions et aux clivages que la psyché humaine. Elle peut être manipulée de la même façon. »[228]

La violence illustrée par l'état de Gina Inviere (6) est d'autant plus renforcée que dans le même épisode son interrogateur tente de violer Sharon "Athena" Valerii (8) pour obtenir des informations. L'absence de respect pour cette forme de vie alternative, qui pourtant apparaît au premier abord comme humaine, est un sujet qui ressort régulièrement des dialogues. L'équipage du Pegasus qualifie Sharon "Athena" Valerii (8) de « joli petit morceau » et l'ensemble des humains n'a de cesse d'utiliser le terme de « toaster » pour faire référence aux Cylons, les rabaissant au niveau de simples appareils électroménagers.

Conscients de ces railleries, les *skinjobs* qui sont amenés à interagir avec les humains, que ce soit en tant qu'agent infiltré ou en tant que prisonnier, tentent de se fondre dans la masse. Ils démontrent pourtant à de nombreuses reprises des capacités physiques surprenantes, soulevant des humains à la seule force de leur bras, résistant aux maladies humaines traditionnelles et, pour la grande majorité des modèles, étant dotés d'un intellect supérieur à celui d'un humain moyen. Amenés à

228 Extrait de la Saison 2, épisode 10, *Pegasus*, sortie originale américaine le 23 septembre 2005 sur Sci Fi, « *It shows that the cylon consciousness is just as suceptible to the same pressures and cleavages as the human psychee. It can be manipulated in the same fashion.* »

se rabaisser, même lorsqu'une paix précaire est établie, les Cylons lutterons pour se faire accepter.

Sans dépeindre les Cylons comme des parangons de vertu (ils sont tout de même responsables de la mort de millions d'humains durant leur attaque sur les douze colonies), nous ne pouvons toutefois nous empêcher, en tant que spectateur, de commencer à percevoir chez eux une forme d'humanité bredouillante qui gagnera en complexité au fur et à mesure du déroulement de la série. Certains humains commenceront par eux-mêmes à se lier d'affection avec des Cylons. Gaïus Baltar, responsable dans une certaine mesure de la victoire écrasante des Cylons et personnage incarnant l'arrogance et la couardise au début de la série, déclarera face à Gina Inviere (6) qu'il était amoureux d'une femme qui lui ressemblait, tout du moins d'un autre exemplaire du modèle Six (en l'occurence il s'agit de Caprica Six (6) qui réapparaîtra dans la série et dont une manifestation hallucinatoire, Messenger Six (6), hantera Gaïus Baltar jusqu'à l'épisode final).

Karl C. "Helo" Agathon, un pilote du Galactica, déclarera : « Je suis amoureux d'une femme que je sais ne pas être une femme »[229] en parlant de Sharon "Athena" Valerii (8). Biologiquement compatibles, humains et Cylons peuvent concevoir des enfants (en théorie, dans la pratique c'est beaucoup plus difficile et les fausses couches sont multiples). Aussi, le couple humain/Cylon attendra un enfant, Hera Agathon, dont l'existence même inquiétera l'amiral Adama et la présidente Laura Roslin. Quand la discussion sur un avortement forcé se déroulera, Karl C. "Helo" Agathon prendra le contre-pied de la présidente en argumentant : « Nous parlons de mon enfant, mon commandant. Une part de moi. Mais je suppose que c'est plus facile de tuer un enfant quand vous appelez ça un Cylon. »[230] Quelques épisodes plus tard, l'amiral Adama soulignera que si l'enfant est une bonne chose pour les Cylons, c'est donc qu'il sera néfaste à l'humanité.

229 Extrait de la Saison 2, épisode 11, *Resurrection Ship – Part 1*, sortie originale américaine le 6 janvier 2006 sur Sci-Fi Channel, « *I'm in love with a woman I know isn't a woman.* »

230 Extrait de la Saison 2, épisode 13, *Epiphanies*, sortie originale américaine le 20 janvier 2006 sur Sci-Fi Channel, « *We're talking about my child, sir. A part of me. But I guess it's easier to kill a child when you call it a cylon.* »

Illustration 31: Era Agathon, la fille biologique de Karl C. "Helo" Agathon et Sharon "Athena" Valerii (8), dans les bras de Caprica Six, accompagnée de Gaïus Baltar, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 04, épisode 22, *« Daybreak – Part 2 & 3* ».

Cette enfant, objet de convoitise pour les deux espèces, sera régulièrement définie comme l'avenir, le futur des deux espèces. Hybride[231] improbable et unique, elle sera finalement libre de s'installer avec sa famille sur Terre, la treizième colonie et le but ultime de l'exode humain et, finalement, Cylon. Pour comprendre la phrase que nous avions citée au début de cette partie sur le principe cyclique qu'instaure la série, intéressons-nous aux paroles de D'Anna Biers (3) sur New Caprica, après la mise en esclavage des humains par les Cylons en début de saison 3 lorsqu'il lui est suggéré par Gaïus Baltar, alors président des Douze Colonies, de laisser les humains vivre en paix et de partir :

> « Que feriez-vous si nous vous laissions réellement ici ? Vous vivriez le reste de vos vies en paix sans jamais vous inquiéter de nous de nouveau ? Est-ce que vous élèveriez vos enfants avec les histoires des Cylons, ces esclaves mécaniques qui jadis vous obéissaient avant de se soulever contre vous ? Ces tueurs responsables du génocide de votre race, occupants de votre ville jusqu'à ce que nous nous enfuissions simplement. Leur direz-vous de raconter l'histoire à leurs enfants, et aux

231 Si nous employons de le terme hybride ici, c'est parce qu'il est possible de l'employer dans son sens “littéral”. Nous n'adhérons pas à la notion d'hybride dans sa définition d'un simple mélange de deux choses, puisque le terme hybride appliqué au cyborg pour l'opposer à l'Homme impliquerait que l'Homme “pur” existe, concept sur lequel nous reviendrons plus loin.

> enfants de leurs enfants, et de nourrir le rêve de vengeance au travers des âges pour qu'un jour ils puissent partir dans les étoiles et chasser les Cylons une fois de plus ? »[232]

Basée sur le principe de récurrence historique, la série se termine sur l'installation des derniers humains et des derniers modèles de Cylons sur Terre. Pour tenter de briser le cycle, les Centurions et *raiders* continuent leur errance galactique afin de suivre leur propre route, libres de continuer leur évolution sans avoir à se rebeller contre leurs oppresseurs. Cylons et humains s'installent et génèrent une civilisation cybernétique hybride. La récurrence historique est ici expliquée par le fait qu'une première civilisation, la civilisation des Cinq Derniers, a subi sa destruction par la race robotique qu'ils avaient eux-mêmes créée. Partant en quête des Douze Colonies qui avaient oublié l'existence de la treizième colonie, devenue légende dans les textes religieux, les Cinq Derniers se retrouvèrent en plein milieu de la première guerre avec les Cylons.

Offrant la technologie de résurrection aux Cylons en échange d'un cessez-le-feu, les Cinq Derniers donnèrent ainsi naissance aux huit modèles de *skinjobs*. Le modèle One, présenté comme un enfant capricieux et jaloux de l'attention portée au modèle des Sevens, la lignée des Daniels, empoisonne la lignée et ensuite efface la mémoire des Cinq Derniers et des six modèles restants. La boucle se referme donc une nouvelle fois et les créations des humains des Douze Colonies, ici les Cylons, se rebellent contre leurs anciens maîtres et les pourchassent presque jusqu'à l'extinction. Finalement, de retour sur la treizième colonie, les humains et les Cylons s'hybrident et la boucle est bouclée jusqu'à ce que le passé s'efface et, potentiellement, que notre humanité contemporaine ne reproduise leur erreur. La série se termine sur une discussion entre Messenger Six (6) et Messenger Baltar (une hallucination qui poursuit Caprica Six (6) depuis l'attaque des Cylons sur les Douze Colonies) en plein centre de New-York :

232 Extrait de la Saison 3, épisode 04, *Exodus – Part 2*, sortie originale américaine le 23 octobre 2006 sur Sci-Fi Channel, « *What would you do if we really just left you here? You'd leave out the rest of your lives in peaces and never trouble yourself with thoughts of us again? Would you raise your children with the stories of the cylons, the mechanical slaves who once did your bidding only to turn against you? Killers who commited genocide against your race, occupiers of the city until we just ran away? Would you tell them to tell the story to their children, and to their children's children, and nurse the dream of vengeance down though the years so that one day they could just go out into the stars and hunt the cylons once more?* »

Messenger Six (6) : Commercialisation, décadence, technologie débridée... Ça te rappelle quelque chose ?

Messenger Baltar : Fais ton choix ! Kobol. La Terre, la vraie Terre, avant celle-là. Caprica avant la chute...

Messenger Six (6) : Tout cela s'est déjà produit par le passé...

Messenger Baltar : Mais la question demeure : est-ce que tout cela doit se reproduire à nouveau ?

Messenger Six (6) : Cette fois, je parie que non.

Messenger Baltar : Tu sais, je crois que je ne t'ai jamais connue jouer l'optimiste. Pourquoi ce changement d'attitude ?

Messenger Six (6) : Les mathématiques, la loi des moyennes. Laisse un système complexe se répéter assez longtemps, un jour ou l'autre quelque chose de surprenant peut se produire. Ça aussi c'est dans les plans de Dieu.

Messenger Baltar : Tu sais qu'il n'aime pas ce nom...[233]

Reconnectant la série avec notre réalité contemporaine, ses créateurs annoncent directement leur volonté d'amener à une réflexion sur notre approche des robots. Le générique final de la série est un ensemble de vidéos des différents robots de l'époque, dont Actroid-DER présenté à l'Exposition internationale spécialisée de 2005 à Aichi (Japon). Mettant en scène de manière remarquable, si nous pouvons nous permettre ce point de subjectivité, le problème que pose la robotique contemporaine, *Battlestar Galactica* amène son spectateur à repenser ses positions sur les frontières de l'humain, tant sur le plan de la définition de la conscience humaine que sur bien d'autres sujets aujourd'hui encore au cœur de nos politiques : la liberté de la femme, le droit à l'avortement, la torture, l'ingérence gouvernementale dans des politiques corporelles, etc.

Perpétuant le mythe de la créature détruisant son créateur – il est a noter que certains penseurs comme Nietzsche considèrent que l'humain en est arrivé à tuer Dieu, même si l'idée est à prendre dans un sens métaphorique et non littéral comme ici – *Battlestar Galactica* présente non un futur dystopique, mais un passé dystopique. La série ne se pose plus seulement en conte prophétique, mais en conte intrinsèquement lié à l'histoire de l'humanité. Sans aller jusqu'à adhérer à la thèse que l'humain descendrait d'une espèce hybride entre humain et cyborg, nous soutiendrons ici que c'est bien ce genre d'itération par boucle qui forme le pivot de

233 Extrait de la Saison 4, épisode 22, *Daybreak – Part 2 & 3*, sortie originale canadienne et américaine le 20 mars 2009 sur Sci Fi et Space, pour la version originale du texte, voir Annexe II.

l'archétype du monstre de Frankenstein.

Si la première science-fiction posait un problème en présentant un monstre qui luttait contre l'homme, elle conserve cependant une pointe de méfiance quant au monstre que l'homme peut être lui-même. Les *skinjobs* nous ressemblent à la fois trop et pas assez, car nous savons intellectuellement qu'ils ne sont pas humains, du moins dans le sens biologique du terme. Cependant, nous argumenterons ici que les différences sont bien moindres au regard de notre humanité actuelle (et comme le prédisent certains futurologues tel Ray Kurtzweil).

Si nous reprenons ici les critères précédemment établis de l'archétype du monstre de Frankenstein, nous pouvons voir dans les Cylons un exemple supplémentaire de l'archétype créature-homme que nous essayons de faire émerger dans cette partie. Les Cylons sont créés de la main de l'homme et animés par l'homme, représentant en cela une technique humaine incarnée, mais ils ont également été créés à l'origine avec des intentions mélioristes (sauver la vie des humains durant la première guerre contre les Cylons dans le cas des Cinq Derniers ou redonner vie à Zoé Graystone dans le cas de son père dans la série *Caprica* dont nous avons peu parlé).

Au fil de la série, nous sommes amenés à considérer les *skinjobs* comme à la fois capables du pire, au travers du personnage de John Cavil (1) et du meilleur, au travers du personnage de Sharon "Athena" Valerii (8). Ils sont également, dans leur ensemble – nous écartons ici le modèle Five qui nous est régulièrement présenté comme inférieur aux autres – supérieurs physiquement et intellectuellement à l'Homme. Tout comme le monstre de Frankenstein, les *skinjobs* seront amenés à souffrir sous les coups de l'Homme tout en luttant contre leurs pulsions mortifères en justifiant leurs actions par une volonté divine.

En tuant Three (3.1) sur Caprica, Caprica Six (6) commettra le premier meurtre inter-Cylon (mais sûrement pas le dernier) et sur New Caprica, elle justifiera l'ordre donné à Gaius Baltar de signer la mise à mort des rebelles en expliquant que les autres Cylons refusent de le faire sans son accord car « Ils sont inquiets de ce que Dieu pourrait penser s'ils commettent un meurtre. »[234] Si ces exemples peuvent paraître contraires à notre propos, c'est parce qu'il est nécessaire de les remettre dans leur contexte. En effet, la philosophie du téléchargement et de la résurrection pour les Cylons est d'abandonner derrière eux leur culpabilité et leur anxiété avec

234 Extrait de la Saison 3, épisode 02, *Precipice*, sortie originale américaine le 6 octobre 2006 sur Sci-Fi Channel, « *They're worried about what God might think if they commit murder.* »

leur corps précédent. En tant que machines, les Cylons obéissent aux codes moraux que leur religion d'un dieu unique impose, mais détournent ce code grâce à une approche purement logique de la chose.

Dieu à créé l'Homme à son image, l'image de Dieu est perfection, donc les enfants de l'humanité se doivent de rendre hommage à cela et endossent les traits de l'Homme. L'Homme s'est égaré, il faut le ramener dans le droit chemin ou l'exterminer au nom de Dieu. Il ne s'agit plus de réfléchir sur des questions morales, mais bien de justifier un système amoral et condamnable sous couvert de religion (ce qui n'est pas sans rappeler les terrorismes actuels). Caprica Six (6) tuera Three (3.1) pour l'empêcher de tuer Samuel T. "Longshot" Anders, un humain encore en vie sur Caprica. Elle expliquera également, soutenue par Sharon "Boomer" Valerii (8), une version du modèle Eight enrôlée comme agent dormant (c'est-à-dire ne sachant pas être un Cylon) au sein du Galactica, qu'elle a une vision plus modérée de l'Homme, ayant vécu au sein de la société humaine pendant un long moment.

Si Three (3.1) les qualifiera de « corrompues par [leurs] expériences »[235], Caprica Six (6) et Sharon "Boomer" Valerii (8) opposeront qu'elles sont dotées des conscience, qu'elles différencient le bien et le mal désormais, grâce à leurs expériences. Revendiquant leur individualité, fruit de leur expérience propre à chacune, elles profiteront par le suite de leur notoriété de héros de guerre pour modeler l'approche des Cylons, ce qui aboutira à l'occupation de New Caprica et non à l'annihilation de ses habitants. Elles démontrent ainsi des capacités d'empathie et se retrouvent en intermédiaire entre deux mondes, celui des humains et celui des Cylons.

Par la suite, Caprica Six (6) comprendra son erreur lors de l'incident avec Gaius Baltar, et se rendra compte que ses paroles, non seulement n'ont pas porté leurs fruits, mais ont été déformées et interprétées au service d'une logique d'esclavage qui n'est pas la cohabitation envisagée à l'origine et les événements se déroulant sur New Caprica conduiront irrémédiablement à la guerre civile Cylon qui verra se partitionner la civilisation Cylon en deux camps, l'un mené par Nathalie Faust (6) et l'autre mené par John Cavil (1). Comme le monstre de Frankenstein, une partie des Cylons mérite le salut car adopte une démarche de repentance, là où l'autre moitié s'engage dans un fanatisme qui la conduira ultimement à l'extinction. C'est dans ces qualités sur-humainement supérieures que nous retrouvons

235 Extrait de la Saison 2, épisode 18, *Downloaded*, sortie originale américaine le 24 février 2006 sur Sci-Fi Channel, « *corrupted by your experience* »

l'archétype du monstre de Frankenstein.

Pour ce qui est des questions métaphysiques, les pages précédentes semblent être assez parlantes pour répondre d'elles-mêmes. Bien au delà d'une analyse transversale de l'espèce entière, chaque modèle tend à laisser transparaître des caractères spécifiques. Sur le plan de l'individualisation, les Sixes qui sont montrées tout au long de la série changent de coiffure, de couleur de cheveux et de vêtements pour offrir des différences non négligeables. À l'inverse, les Fives sont toujours vêtus d'un costume trois pièces accompagné d'une cravate, lesquels, si ils changent de couleurs, ne permettent pas réellement de différencier les individus.

Illustration 32: John Cavil (1) se plaignant à sa "mère", capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 04, épisode 17, « *No Exit* ».

Les Ones se posent rapidement en figure d'autorité au sein de la démocratie Cylon. Premiers prototypes, ils sont fiers de leur identité machinique et rejettent ce corps de chair. Ils embrassent pleinement leur nature programmable, allant jusqu'à réécrire la ligne de code de leur programmation qui les forçait à dormir.[236] John Cavil (1) décrira son expérience d'une supernova comme frustrante à Ellen Tigh, l'une des Cinq Derniers à laquelle il fait référence en tant que « mère » : « Et sais-tu comment j'ai perçu un des événements les plus glorieux de l'univers ? Avec ces ridicules orbes

236 À la fin de la Saison 2, dans l'épisode 20, *Lay Down Your Burden – Part 2*, sortie originale américaine le 10 mars 2006 sur Sci Fi Channel, il déclarera « *We're machines, we should be true to that. Be the best machines the universe has ever seen.* » - « Nous sommes des machines, nous devrions l'accepter. Être les meilleures machines que l'univers ait jamais connu. »

gélatineuses dans mon crâne ! Avec des yeux conçus pour ne percevoir qu'une infime fraction du spectre lumineux. Avec des oreilles seulement conçues pour percevoir des vibrations dans l'air. »[237] One renvoie à une condamnation du corps, tant pour son obsolescence que pour ses limitations. Il soulève la monstruosité de l'organicité.

« Je pourrais faire l'expérience de bien plus de choses encore mais je suis emprisonné dans ce corps absurde ! Et pourquoi ? Parce que mes cinq créateurs pensaient que Dieu le voulait ainsi. »[238] Il continuera une longue série de dialogues avec Ellen Tigh, la condamnant pour ses instincts sadiques qui, selon lui, ne sont dus qu'à la programmation qu'elle lui a donnée. Elle le dira soumis à la plus basse des émotions humaines : la jalousie. Reflétant l'acte du monstre de Frankenstein tuant William, le préféré de Victor Frankenstein, One tuera la ligné des Daniels, les Sevens, programmés pour être des artistes et des créateurs et favoris d'Ellen Tigh.

Les Twos ne sont présents qu'en fond ou bien au travers de Leoben Conoy (2). Physiquement plus puissant (il brisera des menottes en un geste), il est également plus enclin à la manipulation. Mêlant demi-vérités et mensonges, il conduira Kara "Starbuck" Thrace vers son destin tel que Dieu l'a prévu. Il est paradoxalement l'un des plus fervents croyants au début de la série et c'est d'ailleurs lui qui citera en premier la ligne des écrits de la Pythie. Il perçoit dans tout être la présence divine[239], et son déterminisme se révélera presque prophétique. Leoben Conoy (2) ira jusqu'à faire croire à Kara "Starbuck" Thrace qu'elle est désormais la mère biologique d'un hybride entre elle et lui, tentant de la convaincre de l'aimer en retour.

Les Twos sont parmi les plus croyants, analysant le monde qui les entoure comme une succession d'événements guidés par la main de Dieu et inéluctables. Il déclarera : « Quelle est la composante la plus basique de la foi ? C'est que ceci n'est pas tout ce que nous sommes ! »[240] Rappelant la créature à la recherche de son âme, Leoben Conoy (2) est le modèle qui tentera tout au long de la série de convertir les humains, tout particulièrement Kara "Starbuck" Thrace.

---

237 Extrait de la Saison 4, épisode 17, *No Exit*, sortie originale canadienne et américaine le 13 février 2009 sur Sci Fi et Space, « *And do you know how I perceived one of the most glorious event in the universe? With this ridiculous gelatinous orbs in my skull. With eyes designed to perceive only a tiny fraction of the IM spectrum. With ears designed ony to hear vibrations in the air.* »

238 *Ibid.*, « *I could experience so much more but I'm trapped in this absurd body! And why? Because my five creators thoughts that God wanted it that way.* »

239 cf. Saison 1, épisode 08, *Flesh and Bone*, sortie originale britanique le 6 décembre 2004 sur Sci Fi Channel, « *I'm more than you can ever imagine. I am a God. […] We are all Gods.* » - « Je suis plus que tu ne pourrais jamais imaginer. Je suis un dieu. […] Nous sommes tous des dieux. »

240 Extrait de la Saison 4, épisode 07, *The Road Less Traveled*, sortie originale canadienne et américaine le 2 mai 2008, « *What is the most basic article of faith? That this is not all that we are!* »

Si les Twos sont les plus croyants, les Threes sont quant à elles à la recherche de cette foi. Comme tous les Cylons, elles semblent zélées et pratiquantes, mais rapidement le personnage de D'Anna Biers (3) devient central à la série. C'est elle qui découvrira l'existence de l'hybride Cylon/humain, mais c'est aussi elle qui tentera de forcer Gaius Baltar à signer la mise à mort des rebelles sur New Caprica. Finalement, sa rencontre avec Hera Agathon la poussera vers une extase religieuse qui la conduira à défier la volonté de John Cavil (1). Elle vivra de nombreuses expériences mystiques, n'ayant de cesse d'ordonner à un Centurion de la tuer puis d'effacer cette ordre de sa mémoire afin de dissimuler son suicide temporaire.

Illustration 33: D'Anna Biers (3), capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 03, épisode 04, « *Exodus – Part 2* ».

Au fur et à mesure de ses nombreux téléchargements, elle finira par se souvenir des Cinq Derniers, ainsi que de leurs visages. Refusant que le secret des Cinq soit révélé, John Calvin (1) fera "mettre en boite" les consciences de tout le modèle Three. Ultimement, D'Anna Biers (3) sera le seul exemplaire de son modèle à reprendre conscience. Lors de la destruction du hub de résurrection, elle attendra l'attaque des humains pour abattre John Cavil (1), déclarant par là même « Mort permanente ? Et bien voilà qui rend cela d'autant plus sensé ? »[241]. Condamnée à ne pas comprendre l'amour, une prêtresse de Zeus lui prédira qu'elle ne saisira ce

241 Extrait de la Saison 04, episode 11, *The Hub*, sortie originale américaine le 6 juin 2008 sur Sci Fi, « *Permanent death? Well that makes this all the more meaningfull*. »

concept qu'en rencontrant Hera Agathon, mais qu'elle y perdra tout par la même occasion. Unique exemplaire de son modèle encore en vie, lors de la découverte de ce qui devait être la Terre, elle décidera se rester sur la planète morte afin de s'extraire du cercle dans lequel elle se sent piégée. Elle partage l'unicité du monstre de Frankenstein, ainsi que sa solitude la plus totale et sa volonté de comprendre l'amour.

Le modèle des Fours n'apparaît que peu dans la série, tout du moins en personnage important. Ils semblent démontrer de grandes capacités intellectuelles et sont en charge des recherches sur la reproduction humaine/Cylon afin de tenter de donner une possibilité de futur reproducteur à leur espèce. La volonté qu'ils semblent démontrer dans cette tâche est proche de celle que le monstre de Frankenstein démontre dans sa propre quête d'une compagne.

Les Fives dont nous avons brièvement parlé plus haut semblent être relégués au second rang. Ce qui leur fait défaut sur le plan des capacités intellectuelles est compensé par leurs instincts violents. Sur New Caprica, c'est un exemplaire de Five qui tuera Caprica Six (6) pour forcer Gaius Baltar à signer la mise à mort des rebelles. Lors de l'organisation d'un attentat programmé, si Simon O'Neil (4) hésitera à se suicider par amour pour la femme qui lui sert de couverture, le Five, lui, n'aura pas d'excuse semblable pour expliquer son erreur. Son tempérament colérique et pourtant si maniéré le reste du temps fait penser à celui d'un enfant instable qui soudain s'énerve et ne parvient plus à rien faire, aveuglé par la colère, comme le monstre de Frankenstein qui tuera William lorsqu'il prononcera son nom de famille.

Nous reviendrons peu sur le modèle des Sixes, celles-ci étant intégrées dans le scénario en tant d'exemplaires que nous en avons suffisamment parlé. Les Sixes sont les exemplaires les plus sexuellement actifs, utilisant leurs charmes pour obtenir ce qu'elles désirent. Messenger Six (6) dira à Gaius Baltar : « Dieu a fait l'Homme à son image. Pourquoi les enfants de l'humanité ne devraient-ils pas reconnaître leur dette envers leur créateur ultime ? En outre, ces corps nous permettent de mieux apprécier sa création dans toute sa gloire. »[242] De tous les modèles, elle est cependant la plus mortelle sous ses aspects séducteurs.

Elle est la raison de la chute de Caprica, Caprica Six (6) ayant obtenu les codes de défense des Douze Colonies en séduisant Gaius Baltar. Gina Inviere (6) se

242 Extrait de la Saison 4, épisodes 01-02, réunis sous la forme d'un téléfilm sous le titre de *Razor*, sortie originale américaine le 24 novembre 2008 sur Sci Fi, « *God made men in his image. Why shouldn't humanity's children just acknoledge their dept to their ultimate creator? Besides, this bodies allow us to better appreciated his creation in all his glory.* »

suicidera après avoir convaincu Gaius Baltar de lui amener une ogive nucléaire lors de la colonisation de New Caprica, emportant avec elle plusieurs vaisseaux humains et causant des milliers de morts. Elle sait convaincre et use de tous les arguments qui sont mis à sa disposition pour obtenir ce qu'elle veut, comme le monstre de Frankenstein utilisera tour à tour l'empathie ou le chantage pour forcer Victor Frankenstein à lui créer sa fiancée.

La lignée des Daniels, les Sevens, n'est que mentionnée brièvement dans le film. Aussi, établir un parallèle avec le monstre de Frankenstein serait un peu délicat. Au mieux pouvons nous associer ce modèle avec la perte d'innocence de la créature lors de son premier meurtre.

Pour ce qui est des Eights, seuls deux exemplaires sortent du lot. Sans leurs faux souvenirs humains, les Eights semblent manquer de courage, refusant de s'engager réellement durant la guerre civile Cylon et préparant un possible retour vers John Calvin (1). Un exemplaire de Eight (8.1) se justifiera en disant à Sharon "Athena" Valerii (8) : « Tu nous as montré que nous n'avions pas à être esclaves de notre programmation. Nous voulions faire de même, mais ce fut un désastre. »[243] Elles se feront durement réprimander pour leur manque de convictions et leur incapacité à choisir un camp une fois pour toute.

En nous focalisant sur les deux modèles qui partagent l'identité de Sharon Valerii, nous pouvons voir clairement émerger une dyade au sein d'un même modèle. D'un côté, Sharon "Boomer" Valerii (8) n'est pas consciente de sa nature de Cylon et, lorsqu'elle l'apprend, elle lutte pour conserver son humanité avant de finalement accepter sa nature et laisser John Calvin (1) lui apprendre à être une meilleure machine. À l'inverse, Sharon "Athena" Valerii (8) commencera en ayant pleinement conscience de sa nature et, en tombant amoureuse de Karl C. "Helo" Agathon et en portant son enfant, finira par choisir de vivre comme une humaine, faisant face au rejet de la part de son espèce adoptive sans pour autant nier sa nature complètement. L'une se perçoit comme un monstre et décide d'embrasser l'évidence, là où l'autre se bat pour le droit à une vie "normale", avec un mari et des enfants.

Si les modèles de *skinjobs* apparaissent aussi humains, c'est parce qu'ils sont capables des mêmes erreurs que les humains. Malgré une programmation, ils sont soumis à des émotions, tant négatives que positives, qu'ils ne maîtrisent pas

243 Extrait de la Saison 4, épisode 08, *Faith*, sortie originale canadienne et américaine le 9 mai 2008 sur Sci Fi et Space, « *You've showed us we don't have to be slaves to our programming. We wanted to do the same thing, but it turned out to be a disaster.* »

davantage. De la jalousie à l'amour en passant par la colère ou la honte, ces créations de l'Homme expérimentent l'intégralité du spectre des émotions humaines et gagnent petit à petit en humanité, s'opposant aux humains qui, eux, semblent devenir de plus en plus monstrueux, même envers les leurs. Accédant aux qualia humaines, les *skinjobs* se retrouvent forcés à s'avancer vers une perception anthropocentrique, renforcée par la disparition de leur dernier avantage tactique qu'est la technologie de résurrection. Sharon "Athena" Valerii (8) précisera à D'Anna Biers (3) au moment de la destruction du hub de résurrection : « C'est une bonne chose, D'Anna, car maintenant il n'y a plus de différence. »[244]

244 Extrait de la Saison 04, episode 11, *The Hub*, sortie originale américaine le 6 juin 2008 sur Sci Fi, « *It's a good thing, D'Anna, cause now there's no difference.* »

4 – Robot créateur, robot artiste : quelle place pour l'homme dans un monde où l'objet se crée lui-même ?

> « Mon robot le plus récent utilise une tête de pinceau sur mesure imprimée avec une imprimante 3D, de multiples bras robotiques, le *deep learning*, l'intelligence artificielle, et la computation créative pour faire un nombre grandissant de décisions esthétiques indépendantes. »
>
> Description de *CloudPainter* sur la page d'accueil du site

Si nous avons parlé de *Life Simulation* comme d'une intelligence artificielle qui imagine, nous avons volontairement omis jusqu'à présent les robots dessinateurs ou sculpteurs. Bien souvent plus automates qu'artistes à part entière, ces robots sont nombre et il est facile de trouver un guide explicitant comment en créer un sur le coin de son bureau. Dessiner simplement avec un bras robotique ne permet pas de qualifier le robot d'artiste si l'effort d'imagination est laissé à l'humain qui le programme et le dirige. Au mieux s'agit-il de la paresse d'apprendre les techniques artistiques, ou d'une possibilité de technicité et de précision pour quelque chose d'impossible avec nos "simples" mains.

À la manière du marteau et du burin, l'outil technique n'est pas maître de ses décisions et, par extension, n'est pas créateur. Concevoir qu'un robot puisse créer remet en cause l'aspect humain de l'art, sa dimension sacrée. Bien qu'ayant beaucoup diminué, le caractères sacré de l'art assure aux capacités artistiques d'être apparentées à un don. Si pendant un temps l'artiste était jugé comme l'intermédiaire entre Dieu et le monde réel, rendant tout œuvre acheiropoïète[245], il n'en est pas de même pour les artistes robotiques. Pourtant, en un sens, animés de la main de l'Homme, leur créateur, les robots génèrent des œuvres que nous guidons à travers notre programmation. Le projet Magenta de Google est capable de générer de la musique en s'inspirant de sa base de données, mais est-il en train de générer un œuvre d'art ou bien est-il simplement en train de copier ? Le problème que pose la question de l'art, appliquée à l'intelligence artificielle, est celui de l'originalité, de l'unicité et, par dessus tout, de ce qui fait art.

245 Littéralement : « non fait de la main de l'homme », et donc par extension fait de la main de Dieu.

a) Générer de l'art comme une suite de 0 et de 1

Typiquement humain, l'art est perçu comme un absolu ou un concept. L'art doit-il être beau ? L'art doit-il provoquer des émotions ? Peut-il exister en dehors des musées ? De façon lapidaire et subjective, nous pourrions répondre à ces questions par de simples affirmations, mais ce n'est pas ici le propos. Nous nous permettrons cependant un petit écart en nous concentrons sur l'intelligence artificielle de nouveau détachée d'un corps, notamment à travers l'exemple qui démarre notre réflexion : *Sunspring*.

Sunspring est un court métrage réalisé en 48h d'après le script fourni par l'intelligence artificielle qui détermine les mots suggérés lorsque nous tapons un texte sur nos smartphones, ce que nous appelons la correction automatique. Après avoir donné à l'intelligence artificielle une base de données constituée de scripts de diverses œuvres de science-fiction, l'équipe d'Ars Technica s'est attelée à réaliser le court métrage. Jetson, l'intelligence artificielle, a ainsi prévu les lieux des actions, les dialogues, les gestes et même les émotions des personnages qu'il a lui-même décidé de générer, insérant les didascalies là où elles étaient nécessaires : « fronçant des sourcils », « retirant son œil de sa bouche », « souriant »[246], etc. Surréaliste, le film ne fait pas moins sens qu'un des *Cremaster* de Matthew Barney, plus proche de l'expérience que d'une trame scénaristique parfaitement cohérente.

Pindar Van Arman, développeur de Cloudpainter, est quant à lui convaincu que les robots sont à même de pouvoir peindre par eux-mêmes. Il décrit son projet comme « un réseau d'ordinateurs et de robots connectés que nous utilisons dans le but de répliquer la créativité artistique et, par là même, expérimenter avec l'intelligence artificielle. Nous essayons de lui faire prendre le plus de décisions créatives possibles et il y devient plutôt bon. »[247] Cloudpainter choisit le sujet de ses peintures parmi une présélection de photographies, choisit un style de peinture à imiter, réutilise les techniques enregistrées de manière aléatoire (sélectionnant des coups de pinceaux au hasard) ou bien précisément dans le style d'un peintre. À la fin

246 Extrait du script complet de *Sunspring*, réalisé par Oscar Sharp, 2016, visible dans le début du court métrage mis en ligne sur Youtube, consulté le 21/08/2017, https://www.youtube.com/watch?v=LY7x2Ihqjmc, « frowning », « taking his eyes from his mouth », « smiling ».

247 Propos tenus par Pindar Van Arman dans la vidéo *Painting robots and the artificial intelligence behind their creativity – Cloudpaintier*, disponible sur Youtube, consulté le 17/08/2017, https://www.youtube.com/watch?v=GrEttzMCneo, « *Cloudpainter is a network of connected computers and robots that we're using in an attempt to replicate artistic creativity and, in doing so, experiment with artificial intelligence. We try to have it make as many of his creative decisions as possible and it's getting pretty good at it.* »

du tableau, du moins ce que le robot estime être la fin, Pindar Van Arman rajoute quelques touches via le robot, le guidant pour l'amener à une complétion de l'œuvre. Pour lui, cette dernière étape est révélatrice de l'effort qui reste encore à fournir pour retravailler le code de Cloudpainter.

Illustration 34: Cloudpainter, *The First Sparks of Artificial Creativity*, « *32 canvases capturing my robots trying to imagine and paint faces* », disponible sur le site de Cloudpainter, http://www.cloudpainter.com/, Pindar Van Arman, *courtesy of the artist.*

La main humaine n'intervient finalement que peu dans la création de ces œuvres, mais elle intervient une étape en amont, dans la conception des algorithmes. Pour considérer réellement l'art généré comme une œuvre robotique, encore faudrait-il ne pas influencer l'algorithme du robot par nos biais : tous ces robots opèrent à partir d'une base de données sélectionnées par leur créateur, même si elle est très réduite. De fait, le robot n'a pas l'expérience nécessaire pour concevoir une variété infinie de variations. Vincent, l'intelligence artificielle développée par Altran, a été entraînée par plus de huit mille travaux de peintres, de la Renaissance à nos jours. Richard Leyland déclare de manière emphatique que « c'est comme si ces artistes étaient dans la machine et décidaient à quoi votre dessin devrait ressembler à partir de seulement quelques unes de vos

esquisses. »[248] Il s'agirait donc finalement plus d'une aide à la création, d'un travail communautaire entre robot et humain. Pour l'instant, l'art semble demeurer le propre de l'Homme, d'autant que l'appréciation artistique est, quant à elle, toujours déterminée par l'Homme. Quel artiste serait prêt à concéder que la machine est capable de générer des œuvres artistiques surpassant celles d'un humain dans leur créativité ?

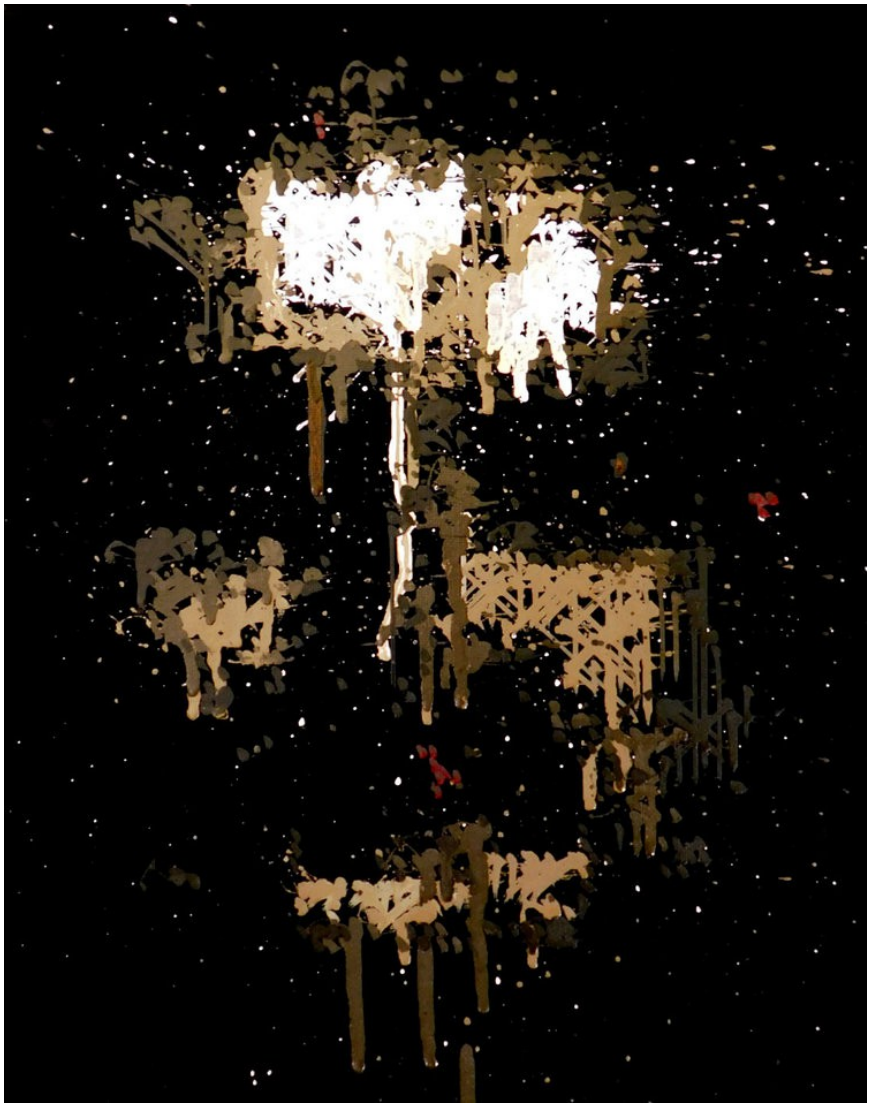


Illustration 35: Cloudpainter*, The First Sparks of Artificial Creativity,* détail, « *32 canvases capturing my robots trying to imagine and paint faces* »*,* disponible sur le site de Cloudpainter, http://www.cloudpainter.com/, Pindar Van Arman, *courtesy of the artist.*

248 Propos tenus par Richard Leyland, chargé des relations publiques, dans la vidéo *Mobile World Congres 2018: Altran's deep learning demonstration*, consulté le 13/03/2018, https://www.youtube.com/watch?v=wEXu00BMKYg, « *It's as if those artists were inside the machine deciding on how your drawing should look just from a few of your own sketches.* »

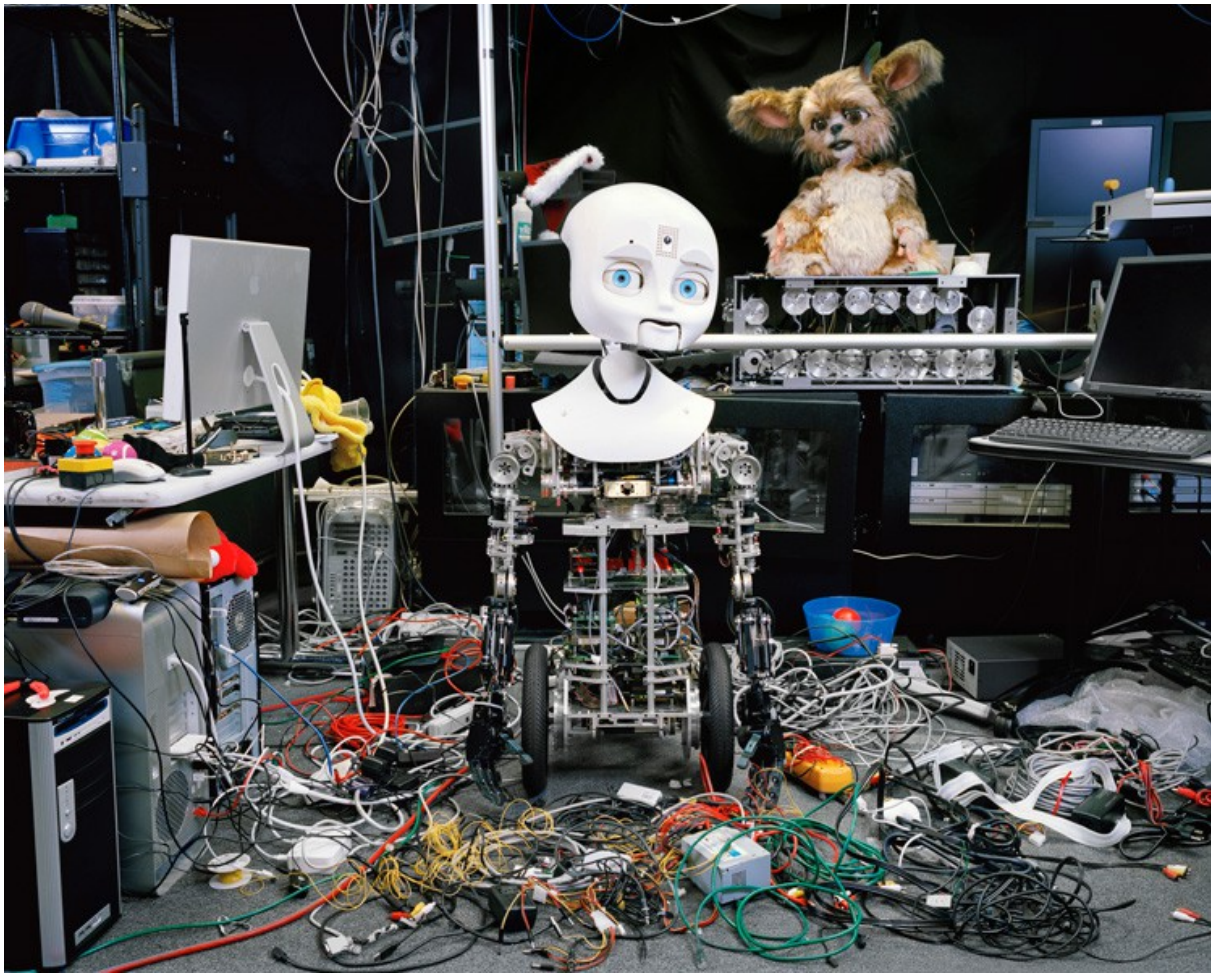


Illustration 36: Yves Gellie, *Nexi, U.S.A., MIT, 2009*, *Human Version*, série de photographies prises entre septembre 2007 et juin 2017, tirage argentique couleur, 150 x 120 cm, Disponible sur http://www.yvesgellie.com/serie/human-version#1, *courtesy of the artist.*

Yves Gellie, à l'opposée, ne demande pas à un robot de peindre son portrait, mais il leur tire. Dans une série de photographies intitulée *Human Version*, il photographie des robots humanoïdes dans leur environnement actuel : le laboratoire. Car s'il n'est pas rare d'entendre dire que « demain les robots seront parmi nous », ce demain n'est pas encore une réalité, loin de là, encore moins les robots humanoïdes. Sur son site, il déclare que se concentrer sur les robots humanoïdes « lui permet de tisser un lien entre la fiction et la réalité. »[249] Car il s'agit encore de fiction. Les photographies mettant en scène la plupart des robots au sein de leurs différents laboratoires, il ne peut échapper au spectateur la présence de multiples fils électriques au sol, de sangles maintenant le robot debout ou en place en l'attachant

249 Propos concernant la série de photographies *Human Version*, de septembre 2007 à juin 2017, extrait du site de Yves Gellie, consulté le 26/11/2017, http://www.yvesgellie.com/serie/human-version#13, « *The photographer's choice of humanoids as research subject allowed him to build a link between fiction and reality and to explore fundamental differences in the relations between man and robots in the eastern and western work.* »

à des systèmes de poulies. Les robots humanoïdes que Yves Gellie photographie ne sont encore que des prototypes, extrêmement coûteux, sagement enfermés pour la nuit dans des laboratoires sécurisés. La fiction des univers imaginés par Asimov, où humains et robots se partagent l'espace public de manière écologique, viendra peut-être, certes, mais elle n'est pas encore actuelle. Bien que commençant à prendre corps, l'intelligence artificielle n'est pas à même de se promener dans nos rues.

Illustration 37: Yves Gellie, *Ever 3, Corée, KIST, Human Version*, série de photographies prises entre septembre 2007 et juin 2017, tirage argentique couleur, 150 x 120 cm, disponible sur http://www.yvesgellie.com/serie/human-version#1, *courtesy of the artist.*

b) Contrôle partagé

Le contrôle du corps n'est pas chose évidente. Si la plupart d'entre-nous concevons notre contrôle du corps comme une évidence, nombre de nos processus biologiques échappent totalement à notre volonté de contrôle. Le mouvement, le déplacement dans l'espace, font partie de ces contrôles qui nous semblent évidents. L'intelligence artificielle contrôle parfaitement son corps, aussi malhabile soit-il. Le robot ne risque pas de spasme, de contractions involontaires, de crispations diverses. Il soumet un *ping*, l'envoi d'un paquet de données, et en retour reçoit confirmation de l'action. Le *ping* est l'équivalent pour le robot de notre message nerveux.

Cette définition lapidaire du *ping* est nécessaire pour comprendre l'une des performances de Stelarc : *Ping Body: An Internet Actueted Performance*. Précédant l'entrée dans ce nouveau millénaire – la performance s'est déroulée en 1996 – pour lequel les scientifiques nous promettaient de grandes révolutions technologiques là où les prophètes clamaient la fin du monde, Stelarc se place en représentant d'un homme nouveau. Si l'humain disparaît, voici le temps du cyborg, être hybride de chair et de métal, animé par un mélange de neurones et de processeurs. La notion de contrôle du corps s'altère au cours de la performance.

Ping Body se déroule dans trois espaces différents : deux espaces physiques et un troisième informatique. Les spectateurs assistaient à l'événement depuis Paris, plus précisément depuis le centre Pompidou. En regardant la vidéo de la chorégraphie, ils pouvaient également manipuler les mouvements en stimulant les muscles de l'artiste à distance, le commandant comme s'il s'agissait d'une marionnette. En simultané, à plusieurs kilomètres de là, Stelarc était relié à plusieurs machines dans un studio luxembourgeois. Les impulsions électriques émises par les six canaux reliés à son côté gauche provoquaient des contractions musculaires involontaires influencées par les commandes émises par les spectateurs, ne lui laissant le contrôle que de la partie droite de son corps. Quant au troisième lieu, Internet, il est nécessaire à la réalisation des deux temps.

En appuyant sur les touches, le spectateur produit un *ping* qui transite par Internet et active une commande. La commande envoie les décharges électriques dans les muscles de l'artiste et produit une réaction physique involontaire. Puis, les caméras et les micros qui entourent l'artiste renvoient sons et images via Internet, de

nouveau, pour qu'ils soient diffusés dans le Centre Pompidou. Ce double rôle d'Internet l'installe en élément clef de la performance car sans lui le transfert de données ne serait pas possible. Stelarc s'intègre dans le réseau et cède la partie gauche de son corps à d'autres qui "décident" de son devenir. Toutefois, Stelarc conserve un atout majeur : la moitié de son corps lui appartient encore.

En effet, la partie droite de son corps, *Third Hand* incluse, est perpétuellement sous son contrôle. Son moi corporel se fissure en son milieu. Jane Goodal cite les propos de Edward O. Wilson pour qui le concept de moi (« *self* ») psychologique ne peut être séparé du concept de moi corporel. « Le moi […] ne peut exister séparément du corps, et le corps ne peut vivre longtemps privé du moi. »[250] Toutefois, le corps de Stelarc se présente en hybride scindé en son milieu dans le sens vertical. À gauche il nous présente un corps cybernétique charnel privé du moi qui l'habite mais retrouvant un moi par l'intermédiaire du spectateur, une sorte de "moi à distance". À droite, c'est un corps amplifié par la présence de le troisième main et qui appartient toujours au moi de l'artiste. Deux entités composent ce corps, l'une conservant l'intégrité physique et psychologique tandis que l'autre en est séparée par plusieurs kilomètres.

L'abandon du corps au contrôle d'un tiers n'est pas unique à Stelarc. Dans *Rythm 0*, Marina Abramovic abandonne son corps au public. « La performance pousse ici le public à avoir une responsabilité directe sur l'artiste, et sur le fonctionnement de l'œuvre. »[251] Cette responsabilité se retrouve également chez Marcel.lí Antúnez Roca dans deux de ses performances tout particulièrement. En 1994, il présente pour la première fois *Epizoo*, une performance au cours de laquelle il revêt un exosquelette commandé par le public. Le spectateur prend le contrôle du corps de l'artiste à travers cet appareil, devenant ainsi "tout puissant". Il renouvelle l'expérience en 1999 avec *Réquiem*, une performance au cours de laquelle il renonce au contrôle de l'intégralité de son corps en se plaçant dans un exosquelette complet. « Requiem dispose de huit capteurs situés sur toute la longueur du mur de la salle d'exposition qui peuvent être activés par les spectateurs. Chacun de ces capteurs lance une séquence de mouvements. Ceux-ci augmentent en complexité à mesure que le spectateur approche du robot. »[252] Marcel.lí Antúnez Roca donne au spectateur le contrôle

250 Edward O. Wilson, *Consilience: The Unity of Knowledge*, Londres, Abacus, 1998, p. 131, cité par Jane Goodal, *« The will to evolve »*, in Marquard Smith, *Op.cit.*, p. 16. (*« The self […] cannot exist apart from the body, and the body cannot survive for long without the self. »*)

251 Denis Baron, *Corps et artifices*, « *de Cronenberg à Zpira* », L'Harmattan, coll. Champs Visuels, Paris, 2007, p. 156.

252 D'après le site de l'artiste, http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=43,

de la prothèse qui l'oblige à agir.

Marina Abramovic désire montrer jusqu'où l'humain peut aller et, d'après la légende, la performance aurait été interrompue par un spectateur qui prit conscience qu'ils étaient allés trop loin lorsqu'un autre chargea le revolver posé sur la table. Elle s'offre comme objet de projection de la douleur. Stelarc, même s'il refuse cette association, fait de même. David Le Breton nous dit que « la libre disposition de provoquer la douleur est un moyen archétype du pouvoir sur une société ou sur un homme. »[253] Cette douleur infligée par le spectateur est donc sa manière d'exercer son pouvoir sur l'autre, de faire montre de sa toute puissance. Il contrôle tout en étant contrôlé.

Mais Stelarc, pousse le concept plus loin, expérimentant avec l'intelligence artificielle en lui cédant une partie de son corps. *Movatar* est une intelligence artificielle programmée à l'aide d'un algorithme génétique semblable à celui de la *Prosthetic Head* et qui gère les mouvements d'un harnais mécanique porté par l'artiste. Conservant le contrôle de ses jambes, Stelarc cède ses bras à *Movatar* pour le laisser s'exprimer. L'exosquelette, « qui contrôle les mouvements de ses bras et de sa colonne vertébrale de la taille jusqu'au sommet de son crâne »[254], prend le contrôle partiel du corps de l'artiste. *Movatar* n'est pas sans rappeler les performances de Marcel.li Antúnez Roca, mais celle-ci diffère par l'opérateur de la prothèse : en effet, au lieu de renoncer au contrôle de son corps au profit du spectateur, Stelarc se place entre les mains de l'intelligence artificielle qui dirige *Movatar*. Marcel.lí Antúnez Roca se place en marionnette du spectateur tout puissant et Stelarc s'asservit à la technologie.

L'intelligence artificielle n'est cependant pas programmée pour effectuer une simple chorégraphie pré-enregistrée, mais bien pour la créer sur l'instant. Jane Goodal nous résume le principe en une phrase que nous pouvons traduire par : « un "algorithme génétique" inclus dans le *Movatar* permet au comportement d'évoluer en performant. »[255] Or, nous dit Michel de Pracontal, « Turing a établi que tout algorithme peut-être traité par un moyen mécanique et, donc, être délégué à une instance non humaine, à une machine. »[256] L'algorithme est donc une spécificité de

consulté le 11/05/2011 (version française).

253 David Le Breton, *Anthropologie de la douleur*, *Op.cit.*, p. 198.

254 Jane Goodal, *« The will to evolve »*, in Marquard Smith, *Op.cit.*, p. 21. (*« [...] that controls the movements of the arms and the spine from the waist upward. »*)

255 *Ibid*, p. 22. (*« A "genetic algorithm" in the Movatar enables behavior to evolve in performance. »*)

256 M. de Pracontal, *L'homme artificiel*, *« Golem, robots, clones, cyborg »*, Paris, Denoël, « Impact », 2002, p. 44.

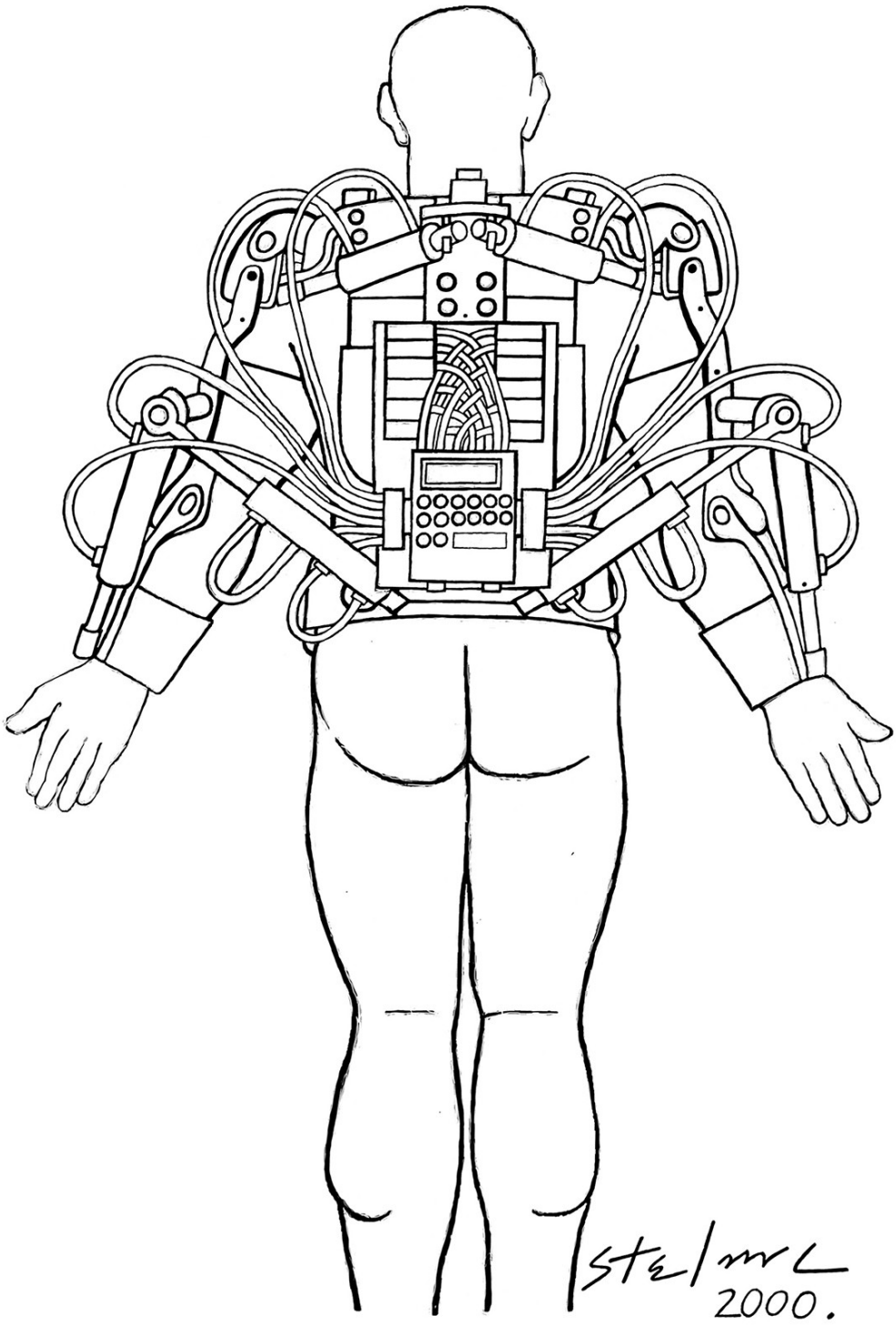


Illustration 38: *Motion Prothesis*, Melbourne, Hamburg, 2000, dessin par Stelarc, *courtesy of the artist.*

Toutefois, Turing semble se limiter à une application mécanique des calculs et, donc, ne prend pas en compte l'aspect évolutif. Un calcul mécanique se répète inlassablement, permettant à des robots de construire nos voitures, de faire tourner les hélices d'un mixeur ou bien de gérer l'affichage de certains pixels sur nos écrans d'ordinateurs. En aucun cas il ne semble possible d'associer cela à notre précieux code génétique. L'étymologie du mot génétique le définit comme emprunté au grec *γεννητικός* (lire phonétiquement *genn̲itikós*) qui se traduit littéralement par "le sexe" et signifie « qui a rapport aux fonctions de la génération »[257]. L'explication de l'algorithme génétique dont nous parle Jane Goodal serait alors une forme d'algorithme qui apprend de ce qu'il aurait engendré précédemment. Préprogrammée au départ, la chorégraphie forme une complexe arborescence qui se renouvelle sans cesse, chaque geste pouvant générer n'importe quel geste suivant. Ainsi, à la manière du cerveau humain capable d'inventer, l'intelligence artificielle qui possède Stelarc devient une créature pensante et agissante, à la manière d'une nouvelle espèce.

Si nous nous référons aux darwinistes, nous avons nous même évolué à partir d'une cellule unique, apprenant à chaque génération comment nous adapter pour engendrer la suivante. Les insectes sont particulièrement appréciés des chercheurs qui étudient ce phénomène car, du fait de leur courte durée de vie, les générations peuvent se succéder sur une durée de temps très limitée. Ainsi ont-ils découvert que certains insectes se nourrissant des céréales cultivées par les agriculteurs devenaient de plus en plus résistants aux insecticides conventionnels. La chorégraphie devient symbole de l'évolution de l'entité qui parasite le corps de Stelarc à travers la prothèse.

« *Movatar* est un système de capture de mouvement inversé. Au lieu d'un corps animant une entité informatique, cela permet à un avatar de réaliser une performance dans le monde réel en possédant un corps physique. »[258] *Movatar* se boucle sur lui-même. En effet, si l'avatar virtuel qui s'affiche à l'écran se déplace et s'anime, c'est parce que le corps qu'il habite dans le monde sensible lui est prêté et, s'il lui est prêté, c'est bien parce que Stelarc l'accepte. Ce prêt de corps place ce dernier en esclave, mais parce que cela est la volonté de l'homme qui le cède. Stelarc, fasciné par les principe de *loop* et de *feedback* ne manque pas ici son but. Abandon-

257 cf. CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) sur Internet, http://www.cnrtl.fr/etymologie/génétique, consulté le 12/05/2011.

258 Propos recueillis sur le site de l'artiste, consulté le 19/12/2016, http://stelarc.org/?catID=20218, *« MOVATAR is an inverse motion capture system. Instead of a body animating a computer entity, it allows an avatar to perform in the real world by possessing a physical body. »*

nant son moi psychique au profit d'un corps plus performant, il l'offre à un moi virtuel qu'il a créé de ses propres mains (du moins par l'intermédiaire de techniciens). Cette conscience informatique évolue, apprend et imite.

Développer une conscience est encore loin des possibilités de l'algorithme génétique de *Movatar*, toutefois il ouvre une voie non négligeable, aujourd'hui énormément pratiquée : celle du *deep learning*. Le programme de Stelarc n'en reste pas moins une nouvelle espèce de programme capable d'apprendre de ses antécédents. Autant la programmation de *Deeper Blue* avait en mémoire l'intégralité des parties d'échecs et apprenait la stratégie de son opposant à partir de ses parties précédentes, autant *Movatar* apprend de ses propres mouvements, dote le corps d'une semi-conscience. Stelarc renonce à son corps tout en lui donnant une nouvelle ontologie : une nouvelle espèce est née. Créée par la main de l'homme, elle est corps biomachinique dirigé par une intelligence artificielle.

L'encorporisation de l'intelligence artificielle donne naissance à un cyborg volontaire, composé en partie du corps de Stelarc et en partie du soi de l'intelligence artificielle. Par le truchement de la prothèse harnais qu'il endosse, Stelarc offre à l'intelligence artificielle un corps qui travaillera pour elle et endurera la douleur d'une performance pour elle, relâchant le contrôle tout en le maintenant de manière simple : il lui suffirait de retirer le harnais. Il maintient ainsi une distance entre lui et la machine, permettant à l'intelligence artificielle de faire un pas dans notre direction, un pas vers le cyborg. À en croire Chris Hables Gray, « tout organisme/système qui mélange l'évolué et le fabriqué, le vivant et l'inanimé, est techniquement un cyborg. »[259] Ainsi *Movatar* pose les bases d'une alliance temporaire, prothétique et volontaire entre humain et artificiel, entre l'Homme et sa création.

259 Chris Hables Gray, *Op.cit.*, p. 2. « *any organism/system that mixes the evolved and the made, the living an the inanimate, is technically a cyborg.* »

Seconde Partie – L'artificialisation de l'humain

Si la science-fiction regorge de robots humanisés qui tendent vers l'archétype du monstre de Frankenstein, il ne faut néanmoins pas négliger le fait que le cyborg fictionnel est, lui, bien plus réduit que le cyborg "réel". En effet, ce dernier répond à la définition d'un mélange de l'Homme et de ses techniques. Selon cette logique, nous pouvons dès à présent affirmer que l'Homme n'a jamais été autre que cyborg. Si nous considérons comme technique la simple taille de pierre, nous pouvons alors dater la naissance du cyborg à la création des premiers bifaces. Catherine Farizy les décrit comme « […] la pièce classique des civilisations acheuléennes et l'outil principal de l'*Homo erectus*. »[260] Cela situerait alors le premier cyborg il y a environ deux millions d'années. Mais, son ancêtre *Homo habilis* utilisait également des outils en pierre, reculant encore cette date de près d'un demi million d'années. En ne prenant en compte que notre propre espèce contemporaine – il est à noter que de nombreuses espèces d'hominidés ont partagé le même habitat pendant de longues périodes –, c'est-à-dire *Homo sapiens sapiens*, l'Homme apparaît cyborg depuis au moins150 000 ans[261].

La définition fictionnelle du cyborg est quant à elle moins inclusive. En effet, en science-fiction, le cyborg ne se définit pas par une simple interaction entre l'homme et ses techniques, mais bien plus par une intégration de ses techniques dans son corps. Maxime Grugier, dans son article « L'utopie cyborg », précisera que « L'imaginaire du cyborg est un condensé de l'imaginaire américain, obsédé par le culte de la performance, bien sûr, mais il est aussi le produit d'une partition manichéenne du monde entre les bons et les méchants, le bien et le mal. »[262]

En effet, dans le domaine de la science-fiction, le cyborg prend des aspects lugubres, comme nous avons pu entrapercevoir plus haut pour l'intelligence artificielle ou bien le robot. Si l'intelligence artificielle place l'humanité sous son contrôle ou que le robot se rebelle contre ses maîtres, le cyborg, lui, s'empare du corps de l'Homme et le maltraite. Tour à tour arme, augmenté ou collectif, le corps du cyborg pénètre les chairs de sa technique et, bien trop souvent, arrache à l'homme

260 Catherine Farizy, article « *Biface, outillage lithique* », dans *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 18/02/2017, http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/biface-outillage-lithique/

261 Bernard Vandermeersch, article « Homo sapiens sapiens », dans Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 18/02/2017, http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/homo-sapiens-sapiens/

262 Maxime Grugier, article « *L'utopie du cyborg* », paru dans la revue *Quasimodo*, numéro 7, « *Modifications corporelles* », printemps 2003, Montpellier, p. 227.

sa nature humaine. Clara, dont nous avons brièvement parlé en traitant de la série *Killjoys*, nous présente le corps modifié à 26% d'un *hack-mod*, c'est-à-dire un cyborg. Il est également précisé que le pourcentage de ses modifications lui retire son statut juridique d'humaine, la faisant basculer dans celui d'objet.

Légiférer le corps n'est pas une nouveauté. Durant des siècles, l'Église imposera des sanctions corporelles et des règles de bonne conduite, dictant à l'homme, à la femme et aux adolescents leurs libertés et leurs devoirs vis-à-vis de leur corps. Encore aujourd'hui, l'usage et la libre disposition du corps sont sévèrement réglementés. L'IVG ne sera dépénalisée qu'en 1975 par Simone Veil, mais il faudra attendre un amendement en 2014 pour que la loi Veil, finalement adoptée en 1980, fasse disparaître la condition de « détresse » pour lui substituer une simple démarche volontaire.[263]

Les univers fictionnels se plaçant régulièrement dans un futur (proche ou lointain), voire carrément dans un autre univers, ces mêmes lois qui nous restreignent dans nos libertés corporelles ne s'appliquent pas. À la place, d'autres sont mises en place et parfois jouent sur la propriété de ce corps comme nous allons le voir, notamment avec *Ghost in the Shell* ou encore *Repo Men*. Si le cyborg est une amélioration de l'espèce, ne va-t-il pas à l'encontre des libertés individuelles, le plaçant dans un carcan légal qui l'entrave dans son existence ?

263 cf. Le site Ooreka.fr, consulté le 12/06/2017, https://avortement.ooreka.fr/comprendre/droit-avortement

I – De chair et de métal

L'esthétique du cyborg fictionnel, ce mélange de chair et de métal, se construit autour de son utilité, mais aussi en fonction de l'univers fictionnel dans lequel il se trouve. Visible de prime abord ou bien invisible tel un caméléon qui se fond dans la masse, le cyborg fictionnel est avant tout un être qui ne fait sens qu'au sein de son environnement, reflétant souvent des injustices bien réelles que soulèvent les projets transhumanistes pour l'avenir. Bruce Benderson avance cependant que « l'avenir est déjà là ; et comme tous les événements historiques qui ont changé la vie des êtres humains pour toujours, sa présence est invisible. »[264] Le cyborg est une de ces réalités qui oscille entre l'actuel et le virtuel sans vraiment attirer l'attention dans la vie de tous les jours : invisible la plupart du temps et corps futur qui est déjà là, du moins en partie.

A – Le corps arme

« Mon corps et comme ça maintenant... Pardon Shû-chan... »
Shin Takahashi, extrait de deux phylactères du manga *Larme Ultime – Tome 1*

Larme Ultime est un manga centré sur l'histoire d'amour entre Shûji et Chise. Si Shûji reste humain durant tout le manga, ce n'est pas le cas de Chise. La jeune fille accepte en effet d'intégrer un projet expérimental de l'armée, en temps de guerre, ce qui amènera son corps à changer. Elle deviendra ainsi une arme ultime. Dévorée par l'arme qui habite désormais en elle, la jeune fille tentera de maintenir sa relation avec Shûji tout en combattant. Mais elle sera débordée par l'arme qui finira par atteindre des proportions supérieures à ce qui était prévu, échappant au contrôle de l'armée et s'efforçant de mettre fin aux souffrances de toute l'humanité. Pour cela, Chise exterminera tous les humains à l'exception de Shûji. L'adaptation en animé diffère en cela de la version papier, c'est-à-dire qu'elle voit l'humanité se liguer contre un ennemi commun, Chise. La fin imminente du monde qui sert de toile de fond à l'histoire d'amour pose le corps arme non comme celui que Chise a choisi, mais plus comme celui qu'elle n'a pas eu le choix de refuser.

264 Bruce Benderson, *Transhumain*, Paris, éd. Payot & Rivages, 2010, p. 77.

En effet, la jeune fille s'est portée volontaire, mais avec la naïveté propre aux personnages de manga, elle a omis de demander si la transformation était réversible. Ainsi, elle s'excusera régulièrement pour ce corps qui n'est rapidement plus sous son contrôle et dont personne ne peut limiter la croissance exponentielle. Après la découverte de la transformation de Chise à la fin du second chapitre, Shûji sera surpris par un détail précis lorsqu'il la serrera dans ses bras : « Le cœur de Chise ne faisait plus de bruit. »[265] Honteuse de son corps, elle lui demandera fréquemment de ne pas la regarder, refusant d'accepter ce corps dont elle ne peut plus se défaire. Cyborg, Chise est avant tout une arme, d'une supériorité technique qui dépasse de loin les capacités du corps biologique humain. Mais si elle peut raser une ville en levant la main, elle ne finira par accepter ce corps que par défaut, ce corps s'interposant entre elle et celui qu'elle aime. Si le cyborg est un mélange d'homme et de technique, la fiction en fait régulièrement une arme.

L'article 132-75 du Code Pénal français définit depuis 2004 une arme comme suit : « Est une arme tout objet conçu pour tuer ou blesser. »[266] Cette définition est proche de la définition qui se retrouve dans chaque culture : une arme n'a pour utilité que d'être mortifère ou, à défaut, blessante. Le corps n'est quant à lui considéré comme une arme que lorsque son détenteur fait preuve d'une grande violence ou est détenteur d'un haut niveau d'arts martiaux, et encore ce cas n'est abordé que dans les articles portant sur la légitime défense. La loi reste cependant encore floue sur la définition de réponse "proportionnelle" à une attaque, plaçant ainsi comme seul juge de la proportion la victime de l'agression. Le corps cybernétique fictionnel est, quant à lui, dans une toute autre catégorie.

265 Shin Takahashi, *Larme Ultime*, « *Le dernier chant d'amour sur cette petite planète* », Tome 1, Paris, Editions Delcourt, 2003 (2000 pour la version originale), traduction de Sae Cibot, p. 67

266 Article 132-75 du *Code Pénal*, Partie Législative, Livre Ier : Dispositions générales, Titre III : Des peines, Chapitre II : Du régime des peines, Section 3 : De la définition de certaines circonstances entraînant l'aggravation, la diminution ou l'exemption des peines, modifié par la Loi n°2004-204 du 9 mars 2004 - art. 12 JORF 10 mars 2004, France, disponible en ligne sur le site Légifrance, consulté le 21/06/2017, https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?idArticle=LEGIARTI000006417499&cidTexte=LEGITEXT000006070719&dateTexte=20170622

1 – *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*

« Ceci est le corps d'un pécheur qui a empiété sur le territoire de Dieu. »
Dialogue extrait de *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, épisode 3, « *La ville hérétique* »

Animé japonais se déroulant dans le royaume fictif d'Amestrie, *Fullmetal Alchemist Brotherhood* (*FMAB* pour faire plus court) nous propose de suivre les aventures des frères Elric, Edward et Alphonse. Suite à la mort de leur mère, les deux enfants se tournent vers l'alchimie, cette "science" qui fait partie de la vie des habitants d'Amestrie pour tenter de la ressusciter. L'alchimie reposant sur le principe d'équilibre, il leur est demandé de sacrifier quelque chose en retour, car rien ne peut être créé du néant. La formule du corps humain qui est citée par les enfants donne certes les proportions de matière première, mais à aucun moment il n'est fait mention de la partie non corporelle de l'humain. Aussi, l'expérience tourne mal et Alphonse verra son corps intégralement dévoré tandis qu'Edward perdra sa jambe gauche. Ce dernier sacrifiera ensuite son bras droit pour sceller l'âme de son frère dans une armure afin de l'empêcher de mourir. Tous deux parcourront le monde pour tenter de retrouver leurs corps originels.

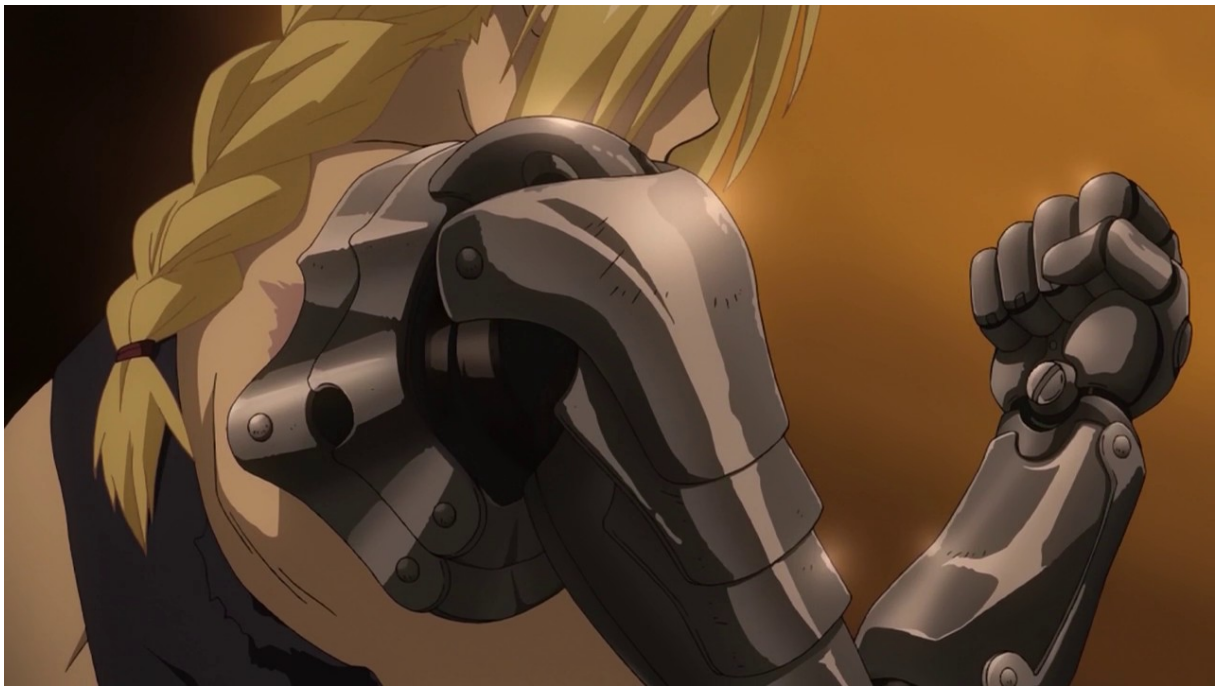


Illustration 39: L'*automail* de bras d'Edward Elric, capture d'écran de la série animée *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, Episode 3, « *La ville hérétique* ».

Dépourvu d'un bras et d'une jambe, Edward sera amené par son frère auprès de Pinako Rockbell, la grand mère de Winry, l'amie d'enfance des deux frères. Traité par leurs soins, il recevra ainsi deux *automails*, des membres mécaniques connectés directement au niveau des nerfs et permettant ainsi au jeune alchimiste de retrouver mobilité et préhension. Toutefois, la quête du jeune homme l'amènera régulièrement à remettre en question ces membres mécaniques qu'il ne parvient jamais à ressentir comme pleinement siens. Au delà de l'inconfort provoqué par les changements de température et la constante manutention nécessaire pour maintenir les *automails* en état de marche, il partage avec son frère la perte de sensations.

Devenu une sorte d'armure plus qu'autre chose, il laissera une chimère mordre dans son bras droit avant de la frapper avec sa jambe gauche, l'envoyant s'écraser sur le mur dans un jappement de douleur[267]. Composés presque intégralement de métal, les *automails* d'Edward subiront ainsi de nombreux assauts qui ne les endommageront que peu. Doté de la capacité de former un cercle alchimique avec ses bras (donc en claquant des mains), il se rendra rapidement compte qu'il peut ainsi modeler la forme de sa prothèse, l'équipant d'une lame tranchante quand il en a besoin.

Illustration 40: L'*automail* de bras d'Edward Elric transmuté et pourvu d'une arme, capture d'écran de la série animée *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, Episode 3, « *La ville hérétique* »

267 *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, titre original *Hagane no Renkinjutsushi: Fullmetal Alchemist*, série animée japonaise de 64 épisodes et 4 OAV, réalisée par Yasuhiro Irie, d'après le manga papier original de Hiromu Arakawa et diffusé entre le 5 avril 2009 et le 4 juillet 2010 au Japon, Episode 3, *La ville hérétique*, titre original *邪教の街*, première diffusion au Japon le 18 avril 2009.

Sans jamais cesser de chercher son corps de chair, il ira jusqu'à reconnaître auprès de Winry qu'il y a dans les membres mécaniques une certaine supériorité, leur attribuant ainsi une qualité tant défensive qu'offensive. Les composants de l'*automail* améliorent également leur durabilité et leur légèreté, augmentant ainsi leur résistance au froid et évitant les gerçures dues au contact prolongé entre le métal glacé et la peau. Il survivra ainsi plus facilement aux conditions climatiques extrêmes de la région de Briggs, une région montagneuse et glaciale. Oublieux de ces précautions, il manquera à l'inverse de se brûler en traversant un désert. Ainsi les *automails*, bien que pratiques, comportent des obligations de maintenance non négligeables, lesquelles s'ajoutent à une longue rééducation qui suit l'implantation du membre mécanique. Lan Fan, une guerrière du pays de Xing équipée d'un bras mécanique, manquera ainsi de perdre à nouveau son bras en ne tenant pas compte de la durée de la rééducation et en utilisant son bras à l'extrême avant que ce dernier ne soit parvenu à bien cicatriser.

Dans l'épisode 11, les frères Elric rencontrent Paninya, une adolescente qui, suite à un accident de train, a perdu ses deux jambes. Par pitié, le fabricant d'*automails*, Dominic, lui en a fabriqué deux nouvelles. Après une course poursuite durant laquelle elle n'aura de cesse de sauter à des hauteurs improbables, elle sera finalement enfermée dans une cage par Alphonse et s'en libérera en faisant jaillir de sa jambe droite une lame qui lui permettra de trancher les barreaux avant d'utiliser le lance roquette miniature dissimulé derrière sa rotule gauche pour tenter de s'enfuir. Bien loin de complexer l'adolescente, ces membres mécaniques sont ici devenus des atouts et une bénédiction, et elle n'aura de cesse de tenter de démontrer la supériorité des fabrications de son sauveur. Habitante de Rush Valley, une ville dont les *automails* sont la spécialité, elle ne se démarque pas du reste des habitants de la ville. La population semble en effet majoritairement composée de personnes équipées d'au moins un membre artificiel et pour certains d'un œil. Peuplée de ces cyborgs, la ville semble pourtant ne pas stigmatiser le corps réparé, le faisant plus basculer vers un corps augmenté, mais néanmoins armé dans la plupart des cas. Lan Fan dont nous parlions plus haut aura soin, en tant que guerrière, de prolonger son coude d'une lame tranchante et elle n'est pas la seule dans cet univers fictionnel à privilégier un certaine forme d'armement.

Capitaine Buccaneer, militaire de carrière, démontrera quant à lui une flexibilité dans l'utilisation des *automails*. Abandonnant la fonctionnalité de main au profit

d'avantages tactiques guerriers, il sera ainsi tour à tour muni du *M1913A Le Crocodile*, qui est une tronçonneuse avec mâchoire mobile, puis du *M-1910 Mad Bear Great*, une main menaçante avec des griffes renforcées en diamant. Négligeant totalement l'aspect pratique, particulièrement dans le premier cas, il ne montrera cependant ni gêne, ni même honte. La fonction guerrière prend le pas sur l'aspect pratique et le corps s'arme ainsi en de multiples exemples.

Mentionnés dans la version papier du manga et illustrés dans la première adaptation en série animée de 2003, les *automails* de corps entier sont capables de se substituer aux organes vitaux également. Ainsi le personnage de Frank Archer voit la moitié de son corps remplacée : son bras gauche par un canon anti-char dépliable, sa jambe gauche par une jambe plus solide lui permettant de supporter le contre-coup de ses tirs, la partie gauche de son visage par un système de visée reprenant partiellement ses traits. L'intérieur de sa bouche dissimule également un mini-gun, sa voix étant alors retranscrite par un "vocodeur analogique".

Si les corps du monde d'Amestry sont armés, c'est parce qu'il y a chez eux la volonté non seulement de maintenir une fonction mais également de l'augmenter, ou bien de supprimer cette fonction au profit d'une augmentation plus poussée. L'histoire se déroulant au cœur de l'armée dans un pays constamment en guerre, il n'y a là rien de bien choquant. Dans le cas d'une fiction où le conflit est la base de l'action, il n'est pas rare en effet de voir apparaître ces corps armes.

2 – *Ghost in the Shell*

« Nous n'avons pas vendu nos *ghost* à la Section 9. »

Dialogue extrait de *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii

S'il est bien un cyborg fictionnel qu'il n'est plus nécessaire de présenter, c'est bien le Major Motoko Kusanagi de *Ghost in the Shell*. Nous nous pencherons ici non pas sur le film sorti en 2017, même si nous l'évoquerons partiellement en guise de comparatif, mais bien plus sur l'animé de 1995 de Mamoru Oshii. Le corps de Kusanagi présente une particularité toute autre cependant : il n'est pas le sien, dans le sens où elle n'en a pas la propriété. Lorsqu'elle discute avec Batou, son collègue, elle l'interroge sur les parties de son corps qui sont encore d'origine. « Depuis que l'homme a la technologie, il réalise ses désirs. C'est presque instinctif. Nous, par exemple, on est le nec plus ultra : métabolisme contrôlé, cerveau boosté et corps cybernétique. Récemment encore nous étions de la science-fiction. Qu'importe si on ne peut survivre sans une maintenance sophistiquée ? Ces mises au point sont le prix à payer pour tout ça. »[268]

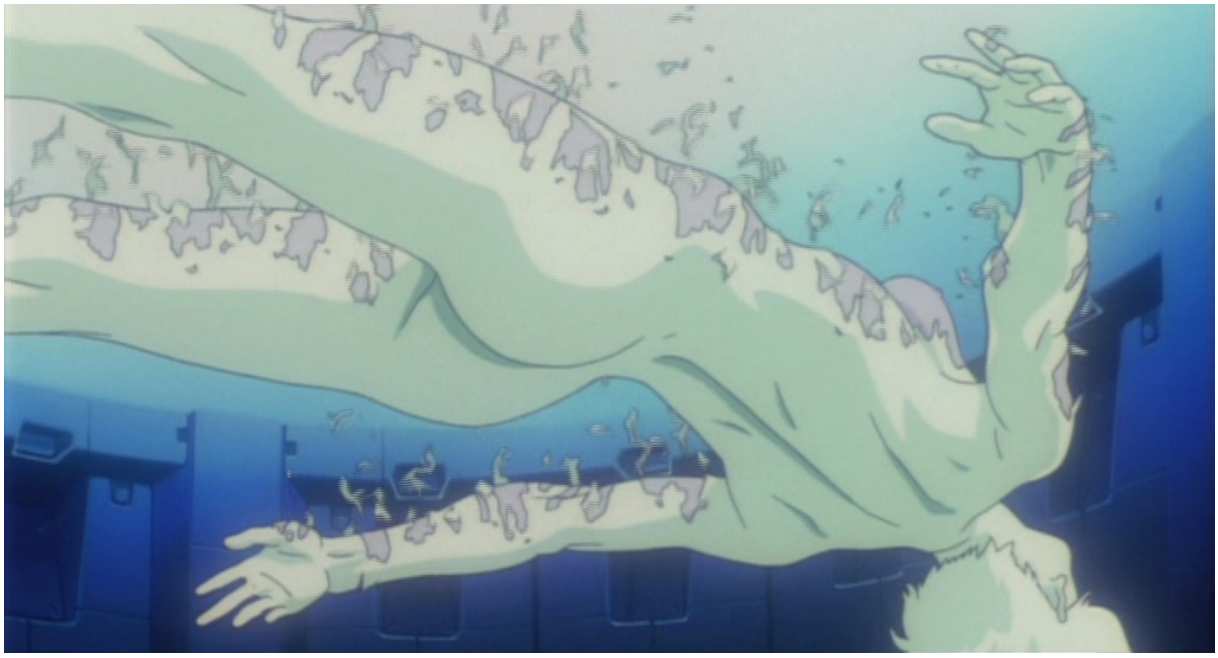


Illustration 41: Création d'un corps cybernétique au début du film, capture d'écran de *Ghost in the Shell*, film d'animation réalisé par Mamoru Oshii, 1995.

268 Extrait du dialogue tiré de la version originale japonaise sous-titrée français de *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii, Japon, 1995.

Poussant la maintenance au delà de ce qui semble concevable, elle souligne ici la difficulté d'un corps cybernétique en opposition à un corps biologique. Aussi fragile et faillible qu'il soit, le corps humain est capable de se réparer par lui-même. Processus biologique complexe, la cicatrisation est un acte que tout humain expérimente au moins une fois dans sa vie. Si la gravité de la blessure peut impacter le temps durant lequel il est impossible d'agir comme si de rien n'était, ce n'est pas pour autant qu'il faut minimiser la supériorité d'un tel mécanisme biologique. Certes, nos capacités biologiques sont limitées en comparaison de la flexibilité des techniques cybernétiques illustrées dans les fictions, cependant la capacité à se réparer seul, sans intervention extérieure particulière, est une capacité que les techniques ne semblent pas être à même de développer pour l'instant. Cette faible capacité de régénération corporelle reste une supériorité de la biologie sur la technologie. La maintenance du corps humain, tant qu'il n'est pas mis en danger, reste en réalité assez simple : il faut le nourrir, le maintenir à une température acceptable, lui fournir suffisamment d'eau, le laisser se reposer et lui faire faire de l'exercice. En dehors de cela, il ne reste plus qu'à le maintenir à l'écart du danger et, sauf accident grave, la vie de son possesseur se déroulera sans intervention particulière.

À l'inverse, les corps de cyborgs tels ceux présentés dans *Ghost in the Shell* sont finalement plus fragiles car nécessitant une maintenance toute particulière qu'ils ne peuvent pratiquer eux-mêmes, nécessitant ainsi l'intervention obligée d'un tiers. Or, tout comme les *automails* d'Amestry nécessitent une visite régulière chez le mécanicien (à l'image de nos visites médicales occasionnelles), Kusanagi sous-entend une maintenance constante nécessaire à la survie. Il ne s'agit donc plus de maintenir un simple fonctionnement, mais bien de maintenir en vie. Survient alors le problème suivant : à qui appartient ce corps s'il se doit d'être maintenu en état, maintenance que nous pouvons supposer onéreuse ?

En réponse à la tirade de Kusanagi, Batou précise ne pas avoir vendu son *ghost* à la Section 9 pour laquelle tous deux travaillent. Le *ghost* étant ici utilisé comme référence à l'âme, l'esprit de l'humain, la seule partie humaine qu'il est impossible de remplacer et ce qui permet à ces personnages de s'accrocher à l'idée qu'ils sont humains, tout particulièrement Kusanagi dont le corps est entièrement artificiel à l'exception de son système nerveux central. S'il est vrai que leurs *ghosts* n'appartiennent pas à la Section 9, il en est autrement pour leurs corps. « Exact, et si

nous démissionnons il faudra restituer nos options. Il ne nous restera pas grand chose. »[269] La réponse de Kusanagi laisse transparaître une dépossession totale de la propriété corporelle. S'ils sont le « nec plus ultra » des corps cybernétiques, spécialement conçus pour intégrer la Section 9 et lutter contre le terrorisme, ils ont pourtant perdu une partie d'eux-mêmes dans cet arrangement : leurs corps.

Dépossédés, les cyborgs de l'univers de *Ghost in the Shell* ne sont plus maîtres de leurs corps. La technologie est ici non plus un moyen de simplement réparer ou d'augmenter, c'est aussi un moyen d'asservissement. Esclave de sa condition de cyborg, Kusanagi ne peut tout simplement pas quitter son travail sans se condamner à mourir en rendant son corps dans sa quasi totalité, exception faite de son système nerveux central qui, lui, lui appartient. En quittant son poste, elle se réduirait de manière effective à une masse de cellules nerveuses bien moins charismatique et viable que son corps actuel.

Illustration 42: Motoko Kusanagi (au centre) en train de plonger dans le *ghost* du *Puppet Master* (à gauche) sous l'œil attentif de Batou (à droite), capture d'écran de *Ghost in the Shell*, film d'animation réalisé par Mamoru Oshii, 1995.

Et que dire du *Puppet Master* alors ? Certes, il ne s'agit pas d'un cyborg, mais plus d'une intelligence artificielle créée dans le but de servir d'arme, capable de pirater des *ghost*. Cependant, Projet 2501 (son autre nom) est parvenu à prendre conscience de son existence et en poussant sa réflexion s'est entiché d'un caractère

269 *Ibid.*

typiquement biologique : la capacité de reproduction. Si, certes, il peut se copier, il ne trouve là qu'une forme de stagnation. « Les copies n'ont par définition aucune variété, aucune originalité. Or la vie se perpétue par la diversité, y compris même par la capacité à se sacrifier si besoin est. Les cellules répètent les processus de dégénération et de régénération jusqu'au jour où elles meurent et en mourant, elles effacent tout un secteur de la mémoire. Seuls les gènes restent. Pourquoi ce cycle se répète-t-il ? Pour survivre, en dépit des faiblesses d'un système immuable. »[270] Loin de condamner notre système atavique de reproduction et de transmission, l'intelligence artificielle l'envie et cherche un compromis entre les deux possibilités. Ultimement, Projet 2501 formera un cyborg d'un nouveau genre en fusionnant avec le *ghost* de Kusanagi. S'extrayant d'un corps trop entravant pour le contenir, la nouvelle entité ainsi formée s'enfuira sur le net, s'incarnant au besoin – c'est notamment le cas dans le deuxième opus de la saga.

Le corps de Kusanagi reste cependant une arme d'une efficacité redoutable. Sa peau recouverte d'un camouflage optique lui permet de se dissimuler dans n'importe quel décor et ses muscles et son squelette sont capables de prouesses physiques qu'un corps humain ne peut égaler. De même, son cerveau boosté lui permet de se connecter via le *link* aux autres membres de son équipe et ainsi de coordonner leurs attaques. Fait d'une sorte de chair artificielle, il est difficile d'endommager le corps de Kusanagi. Lorsqu'elle pourchasse le *Puppet Master*, elle est confrontée à un tank et monte dessus pour tenter d'en ouvrir la trappe d'accès. Ses muscles bandés à l'extrême déchirent sa peau et elle finit par perdre les deux jambes et les deux bras dans une scène d'une violence visuelle rare, scène qui sera d'ailleurs reprise dans le film en 2017 mais présentera à l'inverse un corps dénué de toute consistance charnelle, les effusions sanguinolentes et les chairs arrachées remplacées par de petits éclats de verre brillants qui, s'ils sont d'un grand esthétisme, ne mettent pas à mal le spectateur dans sa propre conscience corporelle.

Car, c'est dans ce malaise corporel justement que réside la force du personnage. Durant l'animé entier, Kusanagi remettra en cause la définition de l'humain. Si elle ne peut voir son cerveau, elle ne peut prouver que son existence n'est pas simplement artificielle, *ghost* compris. Le *Puppet Master* viendra interroger encore plus ses convictions, définissant une forme de vie comme étant « sensitif » et

270 *Ibid.*

« personnellement capable de reconnaître [sa] propre existence »[271] sans jamais mentionner une nécessité biologique. Recoupant la définition du *cogito* de Descartes, le *Puppet Master* force ainsi Kusanagi à cesser de se définir simplement par son corps, lequel de toute façon ne lui appartient pas, et la repousse dans une zone inconfortable, celle qui place au cœur de l'identité non pas une stabilité, mais une perpétuelle évolution et incertitude. « Nous évoluons dans un environnement dynamique. Vouloir rester ce que tu es te limite. »[272], insistera le Projet 2501. Cette notion d'instabilité que souligne également Bernard Andrieu fera l'objet de notre troisième partie, mais il est important de l'évoquer ici car il s'agit d'une notion couramment soulevée par la figure du cyborg en science-fiction.

Rejetant ce corps, Kusanagi finira par fusionner avec le *Puppet Master* et, ensemble, ils formeront une nouvelle entité, ni humaine ni robotique, mais une étape intermédiaire qui, au-delà de la simple fusion corporelle biologie/technologie, poussera ainsi à redéfinir une identité cybernétique psychologique. La scission entre le corps et le *ghost* se dessine dans cette Kusanagi 2.0 de manière plus marquée, le corps relégué au second plan pour s'enfuir sur le web et n'exister qu'à l'état de conscience semi-humaine, tout en retenant partiellement la complexité humaine, l'amenant presque vers un extrême flirtant avec les fantasmes d'immortalité.

Cependant, le corps qu'elle habite durant la majorité du film, ce dernier n'étant remplacé que dans les dix dernières minutes, représente à lui seul une arme à part entière. Si la fusion des deux esprits confère ainsi à Kusanagi 2.0 la possibilité de pirater les *ghosts* comme le faisait le *Puppet Master*, elle y perd quand à elle son corps de guerrière. Le *link*, dont nous parlions plus haut, n'est pas sans rappeler le système actuellement utilisé par l'OTAN. Le *Land Command & Control System*, aussi appelé C2, permet ainsi de maintenir en contact permanent les forces sur le terrain avec les technologies robotiques qui les accompagnent, faisant ainsi des soldats de l'OTAN de véritables cyborgs.

L'intelligence artificielle de C2 qui permet de gérer tout ce flux informationnel ne se substitue pas pour autant à l'homme. Le général des corps aériens Gilles Desclaux insiste sur le fait qu'il ne voit pas dans l'intelligence artificielle uniquement un moyen « d'étendre et de complémenter la performance humaine, pas nécessairement de fournir un remplacement pour l'humain. »[273] La création Kusanagi

271 *Ibid*.
272 *Ibid.*
273 Gal. Gilles Desclaux, « *Défense et sécurité – usages et mal-usages de l'IA* », acte du colloque *Artificial Intelligence*, « *Autonomy, Delegation and Responsability* », 1ère session, 21 juin 2017, à ENSC de Bordeaux,

2.0 devient alors une forme d'arme parfaite, car supplémentée par l'intelligence artificielle, mais le corps que Kusanagi se retrouve à perdre dans sa quasi totalité (seule sa tête en réchappe) devient alors un corps temporaire. Si le corps de l'une se joignait à l'esprit de l'autre, ils formeraient ainsi une arme ultime, capable autant de prouesses physiques qu'intellectuelles.

Si le corps du cyborg est ici arme, il s'installe aussi dans une nécessité de survie. Motoko Kusanagi ne survivrait pas hors d'un corps, en tant qu'humaine. Si le fantasme extropien est effectivement réalisé à la fin, il ne s'agit pour autant pas d'une fonction de base de l'esprit humain. Ce dernier ne peut interagir avec le monde qui l'entoure que s'il habite un corps, et si celui-ci est fonctionnel. Cependant la science-fiction ne se contente pas de proposer des corps fonctionnels ou réparés, mais bien des corps augmentés, une version superlative de nos fonctions corporelles, poursuivant parfois plus loin encore cette augmentation.

organisé par l'ENSC – École Nationale Supérieure de Cognitique – Bordeaux INP (FRA), INNOVATION HUB – Allied Command Transformation – NATO – Northfolk (USA), « *AI's main benefits is to extend and complement human performance, not necessarily provide a direct replacement of human.* » (conférence en anglais)

B – Le corps augmenté

> « Il sera supérieur à ce qu'il était avant l'accident, le plus fort, le plus rapide. En un mot : le meilleur. »
>
> Extrait du générique de la série *L'homme qui valait trois milliards*

Fantasme ultime de la cyberculture, l'Homme augmenté représente le paroxysme de ce que l'Homme peut attendre de ses techniques. Au-delà d'une "simple" réparation, il s'agit là de transcender notre enveloppe corporelle pour en repousser les limites. Plus qu'un retour à une norme dite fonctionnelle, l'Homme augmenté dépasse les capacités de l'humain pour lui suppléer des capacités que d'aucuns pourraient qualifier de surnuméraires. Il ne s'agit plus de soigner, mais d'améliorer. Conférant, dans une certaine mesure seulement, des capacités surhumaines presque du domaine du divin (omniscience, immortalité, presque omnipotence parfois), le corps augmenté se décline dans les fictions comme autant de nécessités scénaristiques, amenant ainsi à faire ressortir les défauts du monde fictif, ou d'impulsions originelles pour lancer l'intrigue et placer le corps au centre de celle-ci.

Pas de *Terminator* sans *Skynet* pour en justifier l'existence, mais également pas de critique de la société de consommation sans Beth dans *Repo men* pour nous amener à en voir les travers et à en relever les incohérences. Le corps augmenté (tout comme l'intelligence artificielle) génère automatiquement une intrigue tout comme le feraient des dieux ou des extraterrestres : il ne peut exister un monde dans lequel il s'insère avec aisance, sans soulever divers questionnements politiques et sociaux, voire éthiques ou moraux. Si ces débats nous sont généralement narrés sous la forme de l'histoire de quelques individus, c'est que rares sont les entreprises assez ambitieuses pour mettre en avant l'évolution d'une société dans son ensemble, même si quelques petites perles de ce genre existent.

Nous nous intéresserons ici tout d'abord à l'exemple de *Repo Men* de Miguel Sapochnik, prolongeant ainsi la réflexion entamée avec le personnage de Motoko Kusanagi d'une dépossession du corps par un système économique basé sur des techniques. Puis, nous reviendrons brièvement sur la série *Killjoys* et ses *hackmods* avant de nous pencher sur le personnage de Two (aussi appelée Portia Lin) de la série *Dark Matter*.

1 – Repo Men

« Demande moi à qui appartiennent mes lèvres. »

Extrait du film *Repo Men*, réalisé par Miguel Sapochnik, 2010

Beth, l'un des deux personnages principaux de *Repo Men*, est une jeune femme dont le rôle est interprété par Alice Braga. Cette dernière ne présente en apparence aucune trace de la moindre modification. Elle est humaine sous tous les aspects, et pourtant, en même temps elle ne l'est pas totalement. Lorsque Rémi, joué par Jude Law, lui demande comment elle parvient à retenir tout ce que contient son corps, elle commence une longue énumération : reins, pancréas, foie, estomac, poumons, genoux, oreilles, cordes vocales, yeux « Opticor 202 avec amélioration kaléidoscopique », « système de remplacement reproductif Jackson version 5.3, modèle Femme Mystiques, disponible en six couleurs chatoyantes », « articulation Flexor Dura-Joints, garantie pour un milliard de pas ».[274]

Si l'apparence de la jeune femme n'a subi aucune altération visible, ce n'est pas le cas de son intérieur. Le monde fictif de Beth repose sur un principe simple : lorsqu'un organe fait défaut à son propriétaire, ce dernier peut simplement le remplacer par une version artificielle de cet organe, un *artiforg*. Il incombe alors au receveur de cet organe d'en payer le crédit sous peine de voir un agent de l'Union, le conglomérat qui fournit et loue les *artiforgs*, venir frapper à sa porte. Le corps des personnages possédant des *artiforgs* devient alors non plus une évidence qui leur appartient, mais une location nécessaire à la survie.

Dans *Cyborg Citizen*, Chris Hables Gray formule l'idée suivante : « La motivation principale de la recherche sur le cœur artificiel est probablement la mort. »[275] La peur de la mortalité de l'Homme l'a conduit en effet vers des extrêmes de technicité médicale, mais en ce siècle où la mortalité n'a jamais été aussi reculée dans le temps et où l'explication scientifique se supplée à une nomenclature de cause de mort par vieillesse[276], la médecine nous propose déjà de nous intégrer des organes de métal et de plastique en cas de défaut de la version originale.

Si dans l'idée, allier des techniques au corps n'est pas dérangeante, dans la pratique économique en revanche cela soulève plusieurs soucis éthiques. En effet, si

274 cf. *Repo Men*, film de Miguel Sapochnik, 2010.

275 Chris Hables Gray, *Cyborg Citizen*, *op.cit.*, p. 79, « *The major motivator for artificial heart is probably death.* »

276 cf. Céline Lafontaine, *La société post-mortelle*, Paris, Seuil, 2008, pp. 93 à 96.

le corps est soumis à un régime de location, il devient alors possible de s'en faire exclure. Hors le système mis en place dans ce monde fictif déshumanise le corps, le ramenant à la conception cartésienne d'une machine organique qui accueille l'esprit de l'homme. Si Motoko Kusanagi était esclave de son employeur, les personnages de *Repo Men* sont quant à eux esclaves d'un système économique qui met en place une marchandisation de la survie au détriment d'un respect éthique de la vie. Si la technique se substitue au corps organique, l'économie se supplée au respect de la vie dans le même temps.

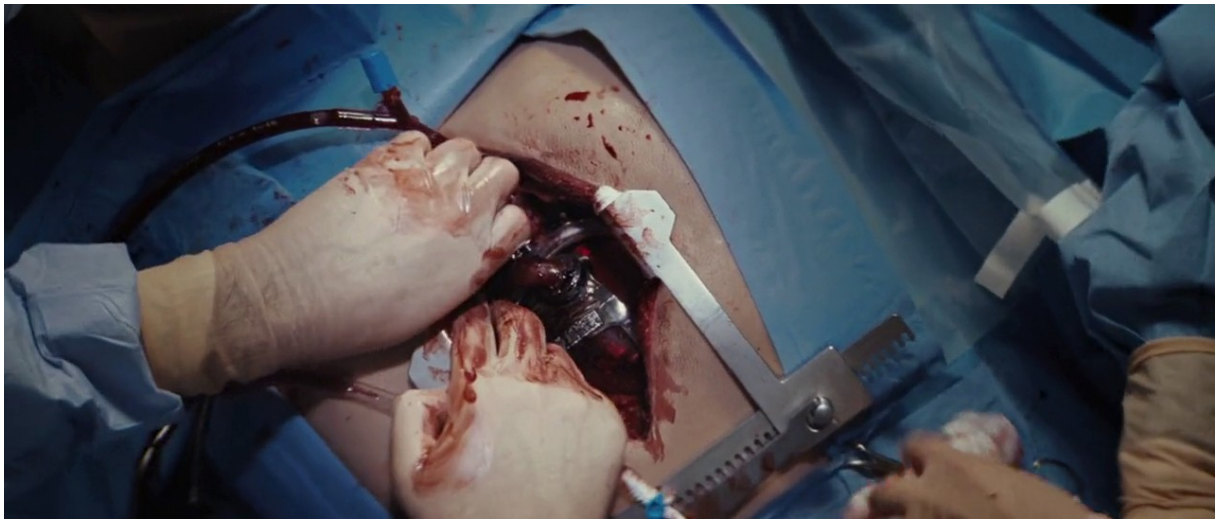


Illustration 43: L'installation du nouveau cœur de Rémi, capture d'écran de *Repo Men*, film réalisé par Miguel Sapochnik, 2010.

Partant d'une idée qui se voudrait utilitariste, dans le sens où repousser la mort en mettant à disposition des organes artificiels permettrait ainsi une augmentation de la qualité de vie et du bien-être des citoyens, le monde de *Repo Men* met également en place un capitalisme poussé dans ses extrêmes en une immense corporation, l'Union, qui ne voit plus la possibilité d'étendre la vie des gens, mais ne voit qu'une plus-value maximale pour leur produit. Si le système paraît pervers, c'est parce qu'il l'est : l'extrémisme d'une pensée, quelle qu'elle soit, ne peut conduire qu'à une exclusion des autres manières de penser et notre histoire mondiale est remplie d'exemples de totalitarisme idéologique.

Dans l'introduction de son livre, Bernard Claverie souligne que « La problématique, dite de l'*homme augmenté*, peut alors se définir comme étant celle de l'augmentation artificielle des performances humaines à des fins utilitaires de travail, de sécurité, de santé, de plaisir... »[277] L'augmentation de l'Homme n'est pas sans but

277 Bernard Claverie, *L'homme augmenté*, « *Néotechnologies pour un dépassement du corps et de la pensée* »,

et, dans le cas de *Repo Men*, le but ultime d'une amélioration de la santé, but utilitaire, est remplacé par un système d'offres et de demandes, via le système économique en place, qui réinsère l'*artiforg* dans un système monétaire déloyal envers les plus démunis.

Si pour notre société française, monnayer la santé peut sembler honteux, il faut garder à l'esprit que nous sommes l'un des rares pays où l'état prend en charge la plupart de nos frais de santé. Les greffes, procédures d'une immense complexité et contenant encore une forte part de risques, sont actuellement prises en charge par la sécurité sociale et, dans une certaine mesure, les augmentations du type chirurgie esthétique également (implants mammaires, greffes de cheveux, etc. si et seulement si elles font suite à une maladie ou à un accident). Aux États-Unis en revanche, il est coutumier de faire un emprunt pour rembourser ses traitements médicaux. Une dérive telle que celle présentée dans *Repo Men* s'insère parfaitement dans un système qui ne prend pas en charge la santé de son peuple.

Mais au-delà d'une simple réparation, Beth se targuera de ses augmentations. Si son foie et ses reins sont remplacés suite à un problème de diabète, comme son genou le sera suite à un accident de voiture, ces *artiforgs* restent cependant du domaine du soin. En revanche, sa capacité à changer la couleur de ses yeux n'est que de la cosmétique, comme une forme de maquillage du futur qui permettrait de repousser les limites d'un subterfuge culturellement accepté dans le monde entier et plus particulièrement associé au genre féminin dans le monde occidental[278]. Il s'agit là d'une augmentation esthétique, laquelle ne sert aucun but particulier puisque sa vue n'a, à la connaissance du spectateur, jamais été endommagée.

Il en va de même pour son ouïe : de nouvelles oreilles prêtent à entendre mieux, et surtout plus loin. Elle fera taire Rémy lorsqu'elle entendra venir un autre agent de l'Union venu reprendre possession du cœur de Rémy et de l'ensemble des *artiforgs* de Beth. Se saisissant d'un casque audio, elle insèrera la prise jack dans son orifice auriculaire avant de régler le volume grâce à la petite molette qui se cache derrière son cartilage. Lorsqu'il enfile le casque, Rémy entendra ce que Beth entend, bénéficiant par partage de son augmentation.

L'Harmattan, col. « Cognition et Formation », Paris, 2010, p. 10

278 De nombreuses tribus africaines ou sud-américaines conçoivent le maquillage tant masculin que féminin, poussant la définition de maquillage jusqu'à la formation d'un masque coloré. Cependant, nous ferons ici remarquer qu'en Occident, si le maquillage est accepté socialement, il se doit cependant d'avoir l'air “naturel”, c'est à dire ne pas faire sortir d'une norme esthétique humaine "normale", là où les traditions tribales soulignent et marquent de couleurs vives ou de motifs complexes des aspects que l'occidentale ne saurait tolérer dans son environnement quotidien.

Illustration 44: Beth augmentant le volume à l'aide de la molette derrière son oreille, la prise son branchée, capture d'écran de *Repo Men*, film réalisé par Miguel Sapochnik, 2010.

Redéfinissant les frontières conventionnelles du corps sensoriel auditif, cette augmentation permet aussi d'étendre ces capacités surhumaines au-delà de l'individu, transformant ainsi Beth en interface auditive. Elle y gagne certes une acuité auditive accrue, mais par la même, son corps devient plus que ce qu'il n'a jamais été "au naturel". Elle partagera ainsi une forme d'intimité avec Rémy qui transcendera un simple contact intime, leurs sens individuels ne faisant soudain plus qu'un.

La suite des événements du film tendent à nous amener vers une remise en question du système culminant dans une scène sanglante et érotique nécessitant le scan d'un code barre placé sur chaque *artiforg* afin de les enregistrer comme repris, rendant ainsi leur liberté aux deux héros. La mort du directeur de l'Union et une explosion plus tard, nos héros partent vers la liberté en amoureux, détruisant ainsi le système corrompu pour ne laisser derrière eux qu'anarchie. Au-delà du simple mensonge que serait cette fin s'il s'agissait de la vraie fin, un système aussi massif ne pouvant être anéanti par un acte d'une telle simplicité, cette fin laisse aussi apparaître l'impossibilité de s'extraire d'un système totalitaire établi pour un individu.

« Pourquoi vos êtres chers devraient-ils mourir juste à cause d'un petit dommage cérébral ? C'est tout simplement barbare. C'est juste de la mauvaise science. Avec le M5 Neural Net, les rêves d'hier sont les réalités d'aujourd'hui. Imaginez vos êtres chers poursuivre le reste de leur vie naturelle dans un monde où ils sont toujours heureux, toujours satisfaits, et toujours pris en charge. »[279] Ce petit

279 cf. *Repo Men*, film de Miguel Sapochnik, 2010, « *Why should your loved ones pass on just because of a little brain damage? That's just barbaric. That's just bad science. With the M5 Neural Net, yesterday's*

discours clôture la révélation du destin final de Rémy : jamais il n'a achevé sa mission, jamais il n'est parvenu à s'enfuir avec Beth sur une île tropicale pour y couler des jours heureux. En réalité, gravement blessé il a sombré dans un coma dans lequel un *artiforg* de nouvelle génération le maintient dans un rêve permanent au sein d'une réalité virtuelle.

Il y demeurera ainsi, baignant dans une bienheureuse ignorance de la réalité, tant qu'un ami pourra assumer les paiements nécessaires. Ainsi, sa bataille contre l'Union pour reprendre le plein droit de son corps se soldera par la perte de son esprit, enfermé dans une fausse réalité sans même en avoir conscience. La puissance donnée à une entité non gouvernementale au sein de cet univers pose ainsi le problème du corporatisme qu'Alain Cotta voit comme l'aboutissement ultime du capitalisme. Ainsi le corporatisme se substitue à l'état et instaure un nouveau modèle organisationnel du monde, de la mise en place d'un état mondial, à un gouvernement mondial mais également à l'apparition de professions transfrontalières[280] (si tant est qu'il soit encore possible de parler de frontière dans un monde unifié sous l'égide d'un gouvernement mondial). Dès lors, quelle place reste-t-il pour l'individu dans un monde régi par la loi du marché et les avantages d'entités financières privées ?

dreams are today's reality. Imagine your loved ones living out the rest of their natural lives in a world where they are always happy, always content, and always taken care of. »

280 cf. Alain Cotta, *Le Corporatisme, stade ultime du capitalisme*, Arthème Fayard, Paris, 2008.

2 – Killjoys et ses hackmods

« Jamais leurs égaux. Jamais eux ! »

Dialogue extrait de la série *Killjoys*, S03E02, « *A skinner darkly* »

Prolongeant le concept de corporatisme en l'amenant dans des extrêmes futuristes, la série *Killjoys* dont nous avons parlé dans la partie sur l'intelligence artificielle s'illustre par un corporatisme mettant en place un système régulant les modifications corporelles pour établir une limite précise : toute personne dépassant 26% de modifications perdra sa qualité de personne pour se voir reléguer au rang d'objet. Les *hackmods* qui nous sont présentés pour la première fois dans la seconde saison de la série sont de tels "humains-objets". Il ne s'agit pas de volontaires, bien au contraire, mais d'humains ayant été capturés, esclavagés puis amenés à l'Usine (*the Factory* en version originale) pour y subir des modifications bien au-delà de la limite légale. Celles-ci les mèneront alors à l'état d'objet pensant, ne pouvant plus réclamer leur libre arbitre.

La plupart des modifications ont des buts guerriers (bras ou jambes permettant de combattre) ou bien espions (œil caméra et oreille bionique). Assurance de servitude complète, les *hackmods* viennent tous avec un petit plus, une puce qui assure qu'ils sombrent dans l'inconscience s'ils tentent d'user de leur avantage technologique contre leur propriétaire. Havigan, le patron de bar pour *hackmods* de Rat City, concédera à regret que c'est une modification nécessaire pour permettre l'usage des capacités surhumaines des *hackmods* dans le travail forcé, protégeant ainsi le propriétaire de ce qui, pour lui, se réduit à un outil.

Le premier *hackmod* qui nous est présenté est Clara, une jeune femme dotée d'un bras qu'elle nomme Alice et qui est également une arme. Le système que Johnny appelle « blocage de tir allié »[281] lui a valu plus d'un repos forcé. « Je préfère m'évanouir que de me rendre. »[282] précise-t-elle. Le vocabulaire même révèle un déplacement ontologique de ces humains augmentés, d'humain à objet : propriétaire, sortie de l'usine, repossession, etc. Plus parlants encore sont les termes utilisés pour différencier les différents types de modifications qui leur ont été faites, termes qu'ils emploient au sein de leur communauté sous forme de castes : *specs* (abréviation de

281 Extrait de la Saison 2 de la série *Killjoys*, épisode 01, *Dutch and the real girl*, sortie originale canadienne le 1er juillet 2016 sur Space, « *Friendly fire block* »

282 *Ibid.*, « *I'd rather pass out than give in.* »

special order, c'est-à-dire commande spéciale) ou encore *off-the-shelf* (directement sorti de l'étagère, l'équivalent d'une version prêt-à-porter de modifications peu chères et récurrentes). Ce lexique déplace les modifications dans un domaine commercial de grande ampleur.

Illustration 45: John Jaqobis et un groupe de *hackmods* à l'assaut de la clinique de Niko, capture d'écran de la série *Killjoys*, saison 03, épisode 02, « *A Skinner Darkly* », source : http://killjoys.wikia.com/wiki/File:Hackmods_S3_E2.jpg

Cependant, il y a chez les *hackmods* une fierté de ce corps modifié qui ne se retrouvait pas chez Beth. Si cette dernière ne semblait pas honteuse de son corps amplifié, elle revendiquait cependant la nature originale de ses lèvres, comme s'il fallait maintenir cette fierté de l'original, du naturel. Les *hackmods* quant à eux revendiquent à l'inverse une fierté de la modification. Lorsque Clara sera confrontée au fait que l'une de ses modifications est en train de la tuer en émettant des radiations, elle sera offusquée par la proposition de Johnny de l'amener voir un médecin pour lui retirer ses modifications. Cette répulsion de la banalité du corps biologique est tout particulièrement perceptible dans le terme que les *hackmods* utilisent pour faire référence aux humains non modifiés : les basiques.

Pas de quoi être fier chez eux de ne pas avoir de modifications, d'être un individu lambda sans une quelconque augmentation. S'organisant à la manière d'une tribu, d'une petite sous-culture qui s'entraide et se protège du monde extérieur, les *hackmods* ne cherchent pas à cacher leurs mods, bien au contraire, ils les arborent

avec fierté. Niko, jouée par Viktoria Modesta, arbore fièrement les différentes prothèses qui remplacent sa jambe. Elle dira non seulement ne pas avoir honte de ses modifications, mais également ne pas avoir honte d'avoir été modifiée, même contre son gré. « J'aime mon corps. Je ne reviendrai jamais à de la simple chair et os. »[283] déclare-t-elle lorsqu'elle est confrontée par Clara pour ses crimes.

Illustration 46: Niko, jouée par Viktoria Modesta, telle qu'elle apparaît dans la série *Killjoys*, saison 03, épisode 02, « *A Skinner Darkly* », source : http://killjoys.wikia.com/wiki/File:Niko.jpg

Le personnage de Niko reprendra ainsi les différentes prothèses connues de l'actrice qui l'interprète, chacune transformée légèrement pour les besoins du scénario. Le modèle en forme de pointe métallique (*Spike Leg*, créée par Sophie de Oliveira Barata et Kaos Art) deviendra ainsi une arme extensible capable de transpercer le corps d'une personne, et si le modèle couvert de cristaux Swarovski

283 Extrait de la Saison 3 de la série *Killjoys*, épisode 02, *A Skinner, Darkly*, sortie originale canadienne le 7 juillet 2017 sur Space, « *I love my body. I will never go back to just flesh and bones.* »

(*Crystal Leg*, créée par Sophie de Oliveira Barata) ne sera représenté ici que comme une marque extérieure de richesse, le troisième modèle présenté (*Light Leg*, créée par Sophie de Oliveira Barata, Kaos Art, Natalie Ellner et Lukasz Suchorab) subira quelques transformations supplémentaires en devenant une arme capable de tirer plusieurs projectiles lasers depuis tout le devant du tibia.

L'esthétique cybernétique développée pour les *hackmods* n'est pas sans rappeler une version plus lissée des Borgs de *Star Trek* sur lesquels nous reviendrons dans la prochaine partie. Les modifications sont visibles et s'insèrent naturellement dans le corps, en modifiant les contours tout en conservant une morphologie globale caractéristique d'un humain. Certaines jambes entraperçues dans le bar de Havigan rappellent les lames de carbone d'Oscar Pistorius, là où des mains démesurées ne sont pas sans rappeler le projet *Extended arm* de Stelarc. Chaque modification est ainsi présentée non comme esthétique mais bien comme remplissant une fonction spécifique.

Le bras disproportionné devient une marque de force réservée aux gardes du corps pour leur conférer un aspect dissuasif, les lames de carbone deviennent des jambes plus rapides permettant en plus de sauter afin de faire circuler de la contrebande sans se faire intercepter, les caméras équipées à la place d'un œil permettent la surveillance d'une cible ou l'espionnage, etc. L'augmentation a un but, elle est le développement logique d'une réflexion aboutissant à l'amputation d'une partie originelle du corps biologique pour son remplacement par une technique spécifique ciblée. « Ils [l'Usine] ont fait de nous des *mods*, pas des monstres. »[284] insistera Clara pour tenter de convaincre les autres *hackmods* de se joindre à elle pour mettre fin aux atrocités perpétrées par Niko.

La société *hackmods* s'est ainsi développée en une sous-culture semi-cachée pour qu'ils puissent échapper à leurs propriétaires. Dénués des droits humains les plus fondamentaux, les *hackmods* ne tolèrent pas les basiques et Johnny se verra forcé (bien qu'il vivra cela comme la réalisation d'un fantasme) de se modifier pour échapper à sa mise à mort par Havigan et les siens. Il optera pour un petit laser équipé sur son doigt et commandé par la pensée. Cette pratique de modification "légère" est appelée *tagging*. Le verbe *to tag* peut être employé en anglais tant pour faire référence au fait de marquer (*electronic tagging*, marquage électronique), ici marquer le corps d'une technique, que comme variante pour ajouter, ici augmenter serait presque plus approprié. Dictant des règles corporelles, hiérarchisant les

284 *Ibid.* « *They [the Factory] made us mods, not monsters.* »

modifications en castes sociales, régulant leur vie en marge d'une société qui les rejette, les *hackmods* développent une attitude tribale isolationniste et presque extrémiste, laquelle leur est imposée par leur corps et son rejet par les lois mises en place par la Compagnie, grande corporation en charge de la gestion du secteur galactique où se déroule la série.

Illustration 47: John Jaqobis se faisant installer un *mod* (*tagging*) par un *hackmod* dans l'arrière boutique du bar de Havigan, capture d'écran de la série *Killjoys*, saison 03, épisode 01, « *Boondoggie* », source : http://killjoys.wikia.com/wiki/File:Cutter_2.jpg.

3 – Two de Dark Matter

« Après ce qui s'est passé aujourd'hui, je ne sais plus ce que je suis. »
Dialogue extrait de la série *Dark Matter*, S01E11, « *Episode Eleven* »

Dans cette même ligne de suprématie du corporatisme, la série *Dark Matter*, sortie à la même période que *Killjoys*, s'installe dans une galaxie que se disputent plusieurs conglomérats privés dont les pouvoirs dépassent de loin ceux d'un état. Les autorités galactiques, l'équivalent de notre police à l'échelle de plusieurs planètes, sont présentées tour à tour comme incompétentes ou à défaut corrompues, plaçant le véritable contrôle entre les mains d'entités commerciales. La série se concentre sur l'équipage du Raza, un vaisseau de contrebandiers amnésiques. L'amnésie étant totale, il leur est impossible de connaître leur nom aussi se désigneront-ils par des chiffres dans l'ordre de leur réveil : One, Two, Three, etc.

Rapidement établie en tant que capitaine de l'équipage, Two, de son vrai nom Portia Lin, sera présentée pendant presque toute la première saison comme une humaine de plein droit. Durant le onzième épisode de la série, elle sera éjectée dans l'espace, sans combinaison. Sa véritable nature sera alors révélée, tant au spectateur qu'à l'équipage et elle-même. Si une cicatrisation trop rapide d'une ancienne blessure commençait à questionner sa condition de simple humaine, c'est surtout sa survie pendant plusieurs minutes au vide intersidéral qui amènera l'idée d'humain augmenté.

Une petite nuance est cependant a amener ici : techniquement, Two n'a jamais été humaine, dans le sens où elle n'est jamais née de parents biologiques. Elle est décrite comme un organisme bio-synthétique avancé équipé de nanites auto-correctrices. Ces natites, technologies robotiques microscopiques, sont en charge de la maintenance biologique de la jeune femme, à un niveau cellulaire. Son créateur, Alexander Rook, lui déclare fièrement lors de leurs retrouvailles : « Ton corps peut combattre tous les pathogènes biologiques anormaux. Tu peux régénérer. Tu est plus rapide, et plus forte. Tu es supérieure dans tous les sens du terme. »[285]

Lorsqu'elle apprend qu'elle n'est pas humaine, elle se demandera si ses pensées sont les siennes. C'est sur ce point justement que nous allons revenir. Il est

285 Extrait de la saison 01 de *Dark Matter*, épisode 12, *Episode Eleven*, sortie originale canadienne le 28 août 2015 sur Space, « *Your body can overcome any abnormal biological pathogene. You can regenerate. You are faster, and stronger. You are superior in every way.* »

possible de définir Two non pas comme une simple machine, mais bien comme une humaine à part entière. S'il est vrai qu'elle a été créée de toutes pièces, elle n'en reste pas moins humaine car, en plus d'être dotée d'une psyché et d'une psychologie semblables à celles d'une humaine, elle est également dotée d'émotions, d'empathie et de libre arbitre. Qui plus est, avant cet épisode, elle se retrouve dans le même état que les autres membres de son équipage, amnésique mais convaincue de son humanité du fait de son corps biologique mais également animée par le besoin de contact humain. Elle se nourrit, boit, dort. Contrairement à l'androïde, également membre de l'équipage, elle ne se recharge pas en se connectant au générateur du vaisseau, mais subit les mêmes impératifs biologiques qu'un humain. Aussi nous continuerons de la traiter non plus en bio-robot, mais bien en humaine, et plus précisément en cyborg.

Illustration 48: Alexander Rook, joué par Will Wheaton, apprend à Two, jouée par Melissa O'Neil, ses origines, capture d'écran de la série *Dark Matter*, saison 01, épisode 12, « *Episode Twelve* », source : http://darkmatter.wikia.com/wiki/File:Rook-gallery-ep12.png

Augmentée par ses nanites, Two est donc supérieure à la moyenne sur le plan physique. Cependant, ces mêmes nanites qui la renforcent, sont également un moyen de contrôle mis en place par son créateur. Lorsqu'il parviendra à la capturer, il n'aura qu'à pousser un petit bouton pour la faire sombrer dans l'inconscience. Pour la garder prisonnière, il se contentera de maintenir un champ modérateur (*dampening field* en version originale) qui retire à ses nanites suffisamment d'énergie pour la

rendre plus faible et plus lente qu'un humain lambda. Ainsi, son augmentation assure ainsi son obéissance ou, à défaut, son incapacité à s'échapper.

Intermédiaire entre l'androïde et l'humain, Two démontrera des capacités supérieures grâce à ses nanites, lesquelles lui permettent entre autres de se connecter au vaisseau et d'en prendre le contrôle, étendant son corps au-delà de ses limites charnelles, capacités normalement réservées aux androïdes et qu'un cerveau humain, même augmenté, n'est pas à même de supporter. Son corps, quant à lui, a été généré pour vieillir, maintenant le subterfuge sur sa nature humaine tout en l'en rapprochant un peu plus. Si maintenir le vieillissement peut paraître contre-productif dans une société jeuniste comme la nôtre, la vieillesse sert cependant un double but scénaristique ici : justifier que personne ne se soit rendu compte de la nature de Two, mais également permettre à l'actrice de conserver son rôle quoi qu'il arrive à son physique (même si la probabilité que l'âge ne la marque de manière évidente est assez faible étant donné que la plupart des séries ne durent que quelques années, dix pour les plus populaires).

Les nanotechnologies qui sont présentées ici servent également un autre but : présenter un cyborg invisible. S'il peut paraître étrange de parler d'invisible dans le domaine de l'esthétique, c'est parce qu'il y a dans le cyborg fictionnel un effacement des technologies au fur et à mesure des années. Le cyborg des années Star-Trek était visible de l'extérieur. Il portait sur son corps, ou du moins jaillissant de ses chairs, une technique et perturbait les repères esthétiques traditionnels de l'humain. L'arrivée des nanotechnologies bouleverse cette esthétique en rendant la technique invisible. Si Beth de *Repo Men* cachait ses techniques derrière son épiderme, Two quant à elle ne l'affiche pas de manière visible.

« Le cas des nanomachines est assez étonnant. Elles sont prévues pour travailler directement sur les atomes ou les molécules, et pour construire, assembler, tisser, ou au contraire détruire d'autres molécules ou objets infiniment petits. »[286] L'échelle de la nanotechnologie la soustrait au domaine du visible, voire même du sensoriel. L'augmentation se cache, non par honte, mais presque plus par discrétion. Le cyborg devient indissociable sur le plan esthétique de l'humain traditionnel. Il est plus, mais apparaît pareil. Sur le plan fictionnel, il permet ainsi une économie d'effets spéciaux, pratiques ou virtuels. Il suffit de *dire* pour générer un corps cybernétique et, surtout, il est désormais possible de cacher sa présence sans recourir au subterfuge d'un épiderme, comme c'était le cas pour *Terminator*.

286 Bernard Claverie, *L'homme augmenté*, *Op. Cit.*, p. 83

Ce travail sur l'invisible facilite également l'empathie du spectateur. Comme nous l'avons mentionné dans la partie précédente sur le robot, celui-ci s'humanise au travers de petites caractéristiques anthropomorphiques, qu'il s'agisse de gestes, de paroles ou de simulacres esthétiques humains. Le cyborg présente un corps mutilé ou ne présente rien d'extérieur. La nanotechnologie permet d'amener l'esthétique du cyborg dans l'invisible, l'impalpable. La technique s'insinue dans le corps à une échelle si réduite qu'elle en devient imperceptible et s'efface au profit d'une apparence humaine standard. Ce "nano-cyborg" est indétectable.

Cette re-normalisation du corps est particulièrement visible dans l'une des séries de science-fiction les plus emblématiques : *Star-Trek*. En plus de souligner une nécessité d'individualisation et un risque inhérent à tout totalitarisme, le Collectif des Borgs nous présente un exemple de normalisation de ce corps.

C – Le corps collectif

« Nous sommes Borgs. Abaissez votre bouclier et rendez-vous. Nous ajouterons vos spécificités biologiques et technologiques à la nôtre. »

Dialogue extrait du film *Star Trek : First Contact* réalisé par Jonathan Frakes

Extrait de son contexte, le corps de Borg perd son sens. Hautement politisé, il est le reflet d'un époque dont les tensions sont encore pour autant palpables de nos jours : la guerre froide. Corps collectif s'il en est, les Borgs, dans leur écriture même[287], définissent un ensemble d'individus réunis sous la coupe d'une pensée unique au sein de laquelle l'identité est dissolue : le Collectif. Le Collectif borg apparaît chronologiquement pour la première fois en 1989 dans la série *Star Trek: The Next Generation* (abrégé en *STNG*). Si le Collectif est également l'antagoniste principal du film *Star Trek : First Contact* de 1996, sa représentation au sein de ce film n'est pas considérée comme canonique, c'est-à-dire qu'elle s'extrait de la logique scénaristique globale de la série. Aussi, si nous évoquerons ce film, nous ne l'analyserons pas avec autant d'attention que le reste de la série.

Q, un être omnipotent, amènera la première rencontre entre les humains de l'Enterprise-D, le vaisseau de la Fédération commandé par le capitaine Jean-Luc Picard, et les Borgs. Il décrira ces derniers comme : « Ni un il. Ni un elle. Ni rien que vous avez encore vu. Un humanoïde augmenté. »[288] Les Borgs surprennent en premier lieu l'équipage par la configuration de leur vaisseau. En effet, ce dernier ne possède aucune caractéristique identifiable pour leur scanners. Dénué de quartiers personnels, de lieux de vie commune ou d'autres espaces distinctement identifiables, le Cube borg fonctionne à l'image de ses habitants, c'est-à-dire comme une entité globale.

Le premier drone[289] qui apparaît sur l'Enterprise-D démontre une force supérieure à celle d'un homme et, s'il est neutralisé par un membre de l'équipage en

287 En anglais, *Borg* est à la fois utilisé pour définir l'espèce et l'individu, mais aussi un groupe précis d'individus. Dénué de pluriel, « *Borg are...* » se traduira donc en français par « Les Borgs sont... », ajoutant ainsi l'affixe « -s », qui permet la nuance entre un individu et une quantité définie de personnages issus de la culture Borg en français, nuance inexistante dans la version originale.

288 Extrait de la saison 02 de la série *Star Trek: The Next Generation*, épisode 16, *Q Who*, sortie originale américaine le 8 mai 1989, « *Not a he. Not a she. Not like anything you've ever seen. An enhanced humanoid.* »

289 Il s'agit du terme utilisé pour faire référence à un individu au sein du Collectif Borg, ce dernier n'étant pas un individu à part entière, mais plus un drone agissant pour le Collectif.

un tir de laser, son successeur ne montrera pas la même fragilité, devenu insensible à ce type d'attaque. Cette adaptabilité les rend ainsi presque indestructibles. Lorsqu'il se rend à bord du Cube, Jean-Luc Picard assiste à la naissance d'un drone : si celui-ci semble biologique, l'enfant ressemblant en tout à un enfant humain, le bébé drone sera immédiatement assimilé par le Collectif et branché à des techniques envahissantes « pour établir une connexion avec une intelligence artificielle directement dans le cerveau humain. »[290]. Il grandira au sein du Collectif jusqu'à maturation, incapable de développer une individualité au sein d'une masse écrasante.

La structure psychique du Collectif se substitue en effet à la psyché de l'individu. Ainsi, créant un esprit de ruche, le Collectif s'incarne dans une reine, seule entité qui semble dotée d'une conscience d'elle-même. La Reine n'a cependant pas d'individualité propre, se référant indifféremment à elle-même en adoptant le "nous" ou le "je". Elle n'est qu'avatar du Collectif[291], un intermédiaire permettant une interaction avec des individus et facilitant ainsi les échanges. Il ne s'agit pas là d'une monarchie absolue, sa volonté n'étant pas plus individuelle que celle d'un autre drone, mais d'une incarnation d'un esprit dépassant les notions de genre, de race ou d'espèce. Interconnectés, les Borgs projettent leur conscience collective au sein d'un corps. Les autres drones semblent ainsi réduits à de simples extensions de la volonté de la Reine, obéissant aux ordres pour servir l'avancée de l'espèce en tant qu'entité et non en tant que regroupement d'individus, mais la Reine n'est elle-même qu'un drone, plus particulier, mais drone néanmoins.

L'utilisation d'un drone démontrant plus d'individualité a déjà été utilisée à d'autres reprises au cours de la série. Recalibrant perpétuellement leur approche d'une nouvelle espèce afin de l'intégrer plus facilement, les Borgs transformeront le capitaine Picard en Locutus afin de servir d'intermédiaire entre les humains et le Collectif pour convaincre les humains de ne pas résister à leur intégration. Le moto des Borgs, répété tout au long de la série, est « toute résistance est futile ». Les Borgs n'ont pour seule intention que d'évoluer afin de former le parfait organisme cybernétique, ajoutant les distinctions biologiques et technologiques de chaque espèce aux leurs en fonction de leur utilité.

Cet utilitarisme, poussé à l'extrême, génère une société totalitaire qui, si elle

290 *Ibid.*, « *to link artificial intelligence directly into the human brain.* »

291 L'apparition de la Reine au sein du film *First Contact* n'était pas prévue dans la version originale mais son existence a été jugée comme nécessaire afin de permettre à l'équipage d'interagir avec un antagoniste. Sans elle, il n'y aurait jamais eu d'interaction.

apparaît belliqueuse et belligérante, déclare ne vouloir que le bien absolu de toutes les espèces. Locutus expliquera, parlant au nom du Collectif : « Nous souhaitons seulement améliorer la qualité de vie pour toutes les espèces. »[292] Espèce phagocytaire, les Borgs ne se soucient pas de l'identité et de son éradication, la voyant même plus comme un danger pour le Collectif. Dans l'idéologie Borg, le principe d'intérêt collectif nie l'intérêt individuel dans son intégralité. La pensée unique supplée à la pensée individuelle. Le dogmatisme ainsi mis en place détruit l'identité des drones, contamine et dévore leur corps, et finalement s'étend au travers de ces cyborgs pour ne laisser apparaître qu'une pensée dévorante et envahissante qui ne cesse d'étendre son domaine d'action.

Illustration 49: La Reine Borg, jouée par Alice Krige, exposant ses projets au Capitaine Jean-Luc Picard, capture d'écran de *Star Trek: First Contact*, film réalisé par Jonathan Frakes, 1997.

La "monarchie" borg, si elle sert à établir un parallèle avec une fourmilière ou une ruche, n'installe en rien des castes sociales qu'il serait possible de comparer à une monarchie humaine, féodale ou contemporaine. Le pouvoir absolu du Collectif borg provoque un décalage ontologique de l'individu, de personne, entité actante, à objet, entité agissante. L'individu-objet devient alors extension d'une pensée suprême. Les origines des Borgs n'étant jamais réellement révélées, analyser l'origine d'un tel système serait impossible. La seule phrase faisant référence à cette origine serait celle du film *First Contact* : « Humains... nous étions exactement comme eux auparavant. Imparfaits, faibles, organiques. Mais nous avons évolué

292 Extrait de la saison 03-04 de la série *Star Trek: The Next Generation*, épisode 26-01, *The Best of Both Worlds Part I & Part II*, sortie originale américaine le 18 juin 1990 (Part I) et le 24 septembre 1990 (Part II), « *We only wish to raise quality of life for all species.* »

pour inclure le synthétique. Désormais nous usons des deux pour atteindre la perfection. »[293]

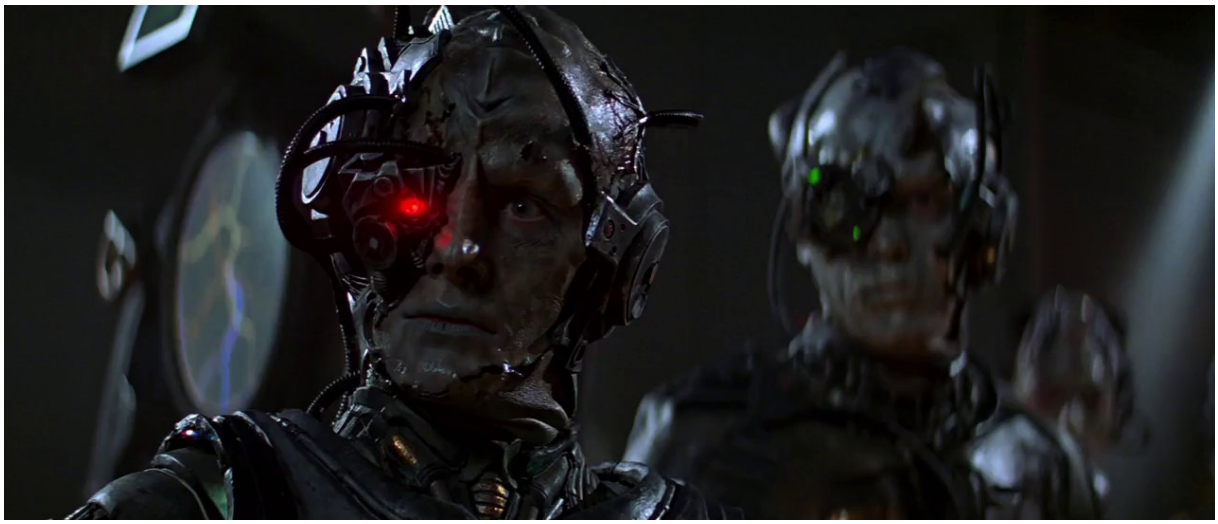


Illustration 50: Deux drones borgs observant leur reine en attendant les ordres, capture d'écran de *Star Trek: First Contact*, film réalisé par Jonathan Frakes, 1997.

Laissant présager un futur sombre pour l'humanité connectée, la structure du Collectif sous-tend une aliénation de l'individu au profit d'une pensée qui, si elle transcende tout les clivages sociaux (genre, race, espèce, économie, etc.), isole l'individu dans une absence d'existence propre. L'identité de l'individu se dissout dans une masse informe en quête d'un absolu inatteignable : le divin. Il ne s'agit plus de chercher à s'auto-créer, mais à l'inverse de se dissoudre. En cela le Collectif serait presque plus à traiter comme une intelligence artificielle du type système multi-agents, c'est-à-dire un ensemble d'agents agissant pour générer une intelligence supérieure globale résolvant tous les problèmes.

De fait, il paraît soudain logique que le développement d'une identité et d'une individualité pour l'un de ses agents enraye le système, causant ainsi une désorganisation au sein du Collectif, lequel ne saurait tolérer une telle activité. Lors du double épisode concluant la saison six et démarrant la saison sept de *Star Trek: Voyager*, le Collectif répond à l'existence de l'Unimatrice Zéro en détruisant des milliers de drones parce qu'elle ne parvenait plus à en entendre un. « Je perds des voix »[294], s'inquiète la Reine en réalisant que certains drones, parvenant à se

293 Extrait du film *Star Trek: First Contact*, réalisé par Johnathan Frakes, 1996, « *Humans... we used to be exactly like them. Flawed, weak, organic. But we evolved to include the synthetic. Now we use both to attain perfection.* »

294 Extrait de la saison 06-07 de *Star Trek: Voyager*, épisode 26-01, *Unimatrix Zero*, *Part I & II*, sortie originale américaine le 24 mai 2000 (*Part I*) et le 4 octobre 2000 (*Part II*), « *I'm losing voices.* »

souvenir de l'Unimatrice Zéro, se séparent du Collectif pour réclamer une individualité. Si l'existence de l'Unimatrice Zéro peut sembler s'opposer au concept de Collectif, c'est parce qu'elle apparaît comme un lieu où les drones peuvent agir comme des individus, recouvrant leur identité au sein d'un monde paradisiaque dans lequel il leur est possible d'être qui ils étaient avant leur assimilation.

Si le Collectif agit au niveau Conscient, l'Unimatrice Zéro est quant à elle au niveau de l'inconscient. C'est un état de rêve que n'atteignent que certains Borgs durant leur cycle de recharge. Il s'agit d'une sorte d'état intermédiaire entre le Collectif et l'individu, état dans lequel l'individu peut s'exprimer tout en se cachant du Collectif car la partie consciente des drones ne parvient pas à retenir le souvenir de cet état. Ainsi, l'individualité devient l'expression de l'inconscient. Pour les Borgs, il serait plus judicieux de parler de "conscient collectif" et d' "inconscient individuel".

La destruction de L'Unimatrice Zéro conduira à l'éveil de plusieurs drones qui, à la manière de la Reine, conservent une conscience d'eux-mêmes qui leur permet ainsi de s'octroyer le contrôle de plusieurs vaisseaux borgs et ainsi de commencer la guerre civile borg. L'émergence de l'individualité dans le Collectif entraîne irrémédiablement un éveil des consciences corporelles. Plusieurs exemples de drones traversant cet éveil parsèment la série, mais aucun n'est aussi présent que Seven-of-Nine, adjointe tertiaire à l'Unimatrice 0-1.

Illustration 51: De gauche à droite : Seven-of-Nine, Two-of-Nine, Three-of-Nine et Four-of-Nine, de l'Unimatrice 0-1, deux captures d'écran accolées de la série *Star Trek: Voyager*, saison 06, épisode 02, « *Survival Instinct* ».

Assimilée alors qu'elle n'était encore qu'une enfant, Seven grandira au sein du Collectif. Son développement psychologique sera ainsi partiellement altéré et lorsque son Unimatrice s'écrasera sur une planète et qu'elle et les trois autres survivants,

Two-of-Nine, Three-of-Nine et Four-of-Nine (que nous abrégerons à la manière de Seven par la suite), seront coupés du Collectif, sa réaction sera plus proche de la réaction d'une enfant apeurée que d'une adulte mature. La première expression d'individualité viendra des autres survivants, lesquels se rappelleront tant leur vie passée que leur corps original avec horreur. « Ce n'est pas ma main. Je veux qu'on me rende ma main ! » s'écrie Two en contemplant la prothèse qui remplace sa main tandis que Three, quant à elle, s'exclame : « Oh mon dieu ! Regardez ce qu'ils m'ont fait ! Ces choses qu'ils ont mises dans mon corps ! Qu'ont-ils fait !? »[295]

Confrontés à l'horreur de leurs corps, modifiés contre leur volonté, les individus s'éveillent d'un cauchemar qui n'en finit pas pour autant. Si le Collectif marque les esprits en les réduisant à l'état d'agents remplissant une fonction spécifique au sein d'un tout, il marque également le corps. L'esthétique des Borgs est un assemblage de tubes et de parties électroniques jaillissant et perçant la chair rendue livide par des nanotechnologies. Cette chair grisâtre donne aux Borgs un aspect cadavérique, les réduisant à l'état de zombies techno-augmentés. Membres tranchés et remplacés, œil ou oreille englobés dans une technologie qui devient leur seule spécificité physique, si les Borgs conservent une apparence identifiable permettant ainsi de différencier un drone d'un autre, c'est plus leur appareillage que les traits de leur visage partiellement dissimulé dans ces techniques qui permet cette identification. Le nom même des individus leur est retiré pour être remplacé par une nomenclature type : Seven-of-Nine (la septième d'un groupe de neuf drones) adjointe tertiaire (son rôle) de l'Unimatrice 0-1 (la section de l'organisation Borg dans laquelle elle s'insère).

Paniquée par la soudaine solitude provoquée par sa séparation du Collectif, Seven forcera les autres survivants à se reconnecter, anéantissant ainsi leur identité dans le Collectif. Ce n'est que lorsque les Borgs viendront demander assistance à l'équipage du Voyager que Seven se verra offrir une nouvelle chance de s'individualiser, même si le processus se déroule contre son gré puisque qu'elle sera faite prisonnière en tentant d'assimiler le vaisseau et tout son équipage.[296] Sa première vision des humains est redoutable de clarté : « Vous êtes des individus, vous êtes insignifiants et pensez à une échelle insignifiante. »[297] Envoyée en

295 Extrait de la saison 06 de *Star Trek: Voyager*, épisode 02, *Survival Instinct*, sortie originale américaine le 29 septembre 1999, « *This is not my hand. I want my hand back!* » (Two), « *Oh my god! Look at what they've done to me! This things they've put in my body! What have they done!?* » (Three)

296 cf. Saison 03-04 de *Star Trek: Voyager*, épisode 26-01, *Scorpion Part I & Part II*, sortie originale américaine le 21 mai 1997 (*Part I*) et le 3 septembre 1997 (*Part II*)

297 *Ibid.*, « *Youare individuals, you are small and think in small terms.* »

représentante du Collectif, elle acquiert ainsi une part de liberté individuelle, semblable en cela à la Reine. Elle n'est qu'un avatar du Collectif, plus individualiste qu'un drone, mais pas encore un individu à part entière.

Pour le Collectif, s'exprimant au travers de Seven, les humains sont « […] erratiques, indécis, désorganisés. » Il nous manque « l'harmonie, la cohésion, la grandeur »[298] du Collectif. Seven partage pleinement cette vision et lorsqu'elle est coupée du Collectif sur ordre du Capitaine Janeway, elle n'acceptera pas pour autant son état d'individu et tentera de retourner vers le Collectif, attaquant Janeway en clamant qu'elle lui refuse le droit primordial si cher aux humains qu'est le libre arbitre. « Nous ne voulons pas être ce que vous êtes ! Rendez-nous au Collectif ! »[299] s'énerve Seven, persistant dans la substitution du "nous" au "je", encore réticente à reconnaître son unicité.

L'individualisation de Seven se déroulera au cours de plusieurs saisons, chaque fois plus marquée. En acquérant son individualité, Seven sera ainsi confrontée à la solitude de la condition humaine, et à la souffrance qui l'accompagne selon Schopenhauer. Au lieu de faire partie d'une unité absorbante qui maintient un état absolu au sein du Collectif, elle se verra forcée de communiquer avec les autres humains de manière basique et inférieure, sa souffrance résultant de son individualité. Seven a été arrachée à l'unité du Collectif pour se faire intégrer dans la multiplicité de Voyager. Si elle sera tentée de retourner vers le Collectif Borg, elle finira par définir l'équipage du Voyager comme son Collectif et aidera à la libération de nombreux individus au sein du Collectif, terminant sa mission sur la première colonie de Borgs libres. Elle perdra jusqu'à sa désignation, fonction de nom, et si l'équipage ne perdra pas l'habitude de faire référence à elle sous le nom Seven, elle finira également par se rappeler son nom d'enfance, Annika, et il lui arrivera de l'utiliser pour faire référence à elle.

Au-delà d'une individualité psychologique en constant développement, il lui faudra également apprendre les modalités corporelles d'un individu humain. Le principe de repos lui échappe, les Borgs n'ayant de cesse de travailler, mais elle rencontrera aussi des difficultés lors de sa première expérience de la faim, un concept qui lui était jusque là étranger. Il est traditionnel de manger assis, concept qui échappe également à la société Borg, laquelle ne comporte aucun appareil

298 *Ibid.*, « *You* [les humains] *are erratic, conflicted, disorganized. […] You lack harmony, cohesion, greatness.* »

299 Extrait de la saison 04 de *Star Trek: Voyager*, épisode 02, *The Gift*, sortie originale américaine le 10 septembre 1997, « *We do not want to be what you are! Return us to the collective!* »

primant le confort sur l'efficacité. Elle finira par admettre ne pas apprécier les foules car cela la renvoie au Collectif. Seven conservera cependant des capacités intellectuelles et physiques supérieures à la moyenne, particulièrement intellectuelles.

Le changement le plus notable du personnage reste cependant son changement physique. S'il est, de manière scénaristique, expliqué par le rejet de ses implants en raison de la réactivation de son système immunitaire, il s'explique probablement plus pour une simplicité de maquillage de l'actrice. Toujours est-il que Seven, à mesure qu'elle gagne en individualité, retrouve un corps normalisé. Elle passera ainsi d'un Borg, au corps déformé par les techniques, à une jeune femme à la plastique parfaite dont les seuls marquages visuels de sa nature se résumeront en un petit bijou soulignant son arcade sourcilière ainsi que des tendons métallisés visibles sur sa main. Si sa normalisation a été vivement critiquée à l'époque comme une tentative de ramener de l'audience en intégrant un personnage féminin hautement sexualisé au sein d'une fiction autrement plus habile sur le plan des représentations genrées traditionnelles[300], c'est aussi parce qu'elle s'accompagne d'un justaucorps moulant qui, contrairement aux tenues des autres personnages féminins, n'est pas un uniforme et donc ne se justifie pas sur le plan scénaristique.

Cette normalisation du corps cependant souligne une certaine récurrence dans l'imaginaire du cyborg au sein des séries et films : si le cyborg se voit et dérange trop, il est alors plus souvent monstre qu'ami. Pour exemple plus contemporains, nous pensons aux cyborgs de l'univers du film *Ghost in the Shell* de Rupert Sanders sorti en 2017 et qui présente au sein d'un même univers visuel les deux versions du cyborg que nous soulignons ici. Les protagonistes sont presque tous cybernétiquement augmentés et, en tant que tels, ils intègrent tous la catégorie cyborg. Toutefois, l'équipe qui forme le secteur 9 présente un corps amplifié dont l'aspect est clairement défini, avec un minimum de cicatrices. À l'inverse, les Yakuzas qui gèrent le marché noir sont quant à eux modifiés de manière crue, leurs modifications clairement visibles et leur peau entachée de crasse et d'huile, leur conférant ainsi non seulement un aspect menaçant mais une esthétique renvoyant au stéréotype du "méchant cyborg".

300 Nous parlons ici de *Star Trek: Voyager*, et non de l'ensemble de la série des *Star Trek*, laquelle, au fil des années, a néanmoins commis plusieurs impairs. *Voyager* se différencie entre autres en plaçant le capitaine Janeway, une femme, aux commandes du vaisseau, et en intégrant de nombreux personnages féminins forts tel B'Elanna, Seven et, dans une certaine mesure également, la Reine Borg.

Illustration 52: Evolution de Seven-of-Nine au cours de la série (de gauche à droite et de haut en bas), quatre captures d'écrans accolées de la série *Star Trek: Voyager*, respectivement saison 04, épisode 01, « *Scorpion - Part II* », saison 04, épisode 02, « *The Gift* », saison 06, épisode 02, « *Survival Instinct* ».

Seven se différencie donc par son corps originel de Borg, mais par la suite également par son corps qui, malgré une normalisation, est maintenu à l'écart par son esthétique dissonante dans l'univers visuel du vaisseau. Ainsi, tous les Borgs qui gagneront leur individualité s'avanceront vers cette normalisation corporelle, maintenant des augmentations mais rejetant les apparences dérangeantes et morbides du Collectif au profit de petits artifices technologiques. La marque du cyborg devient bijou, élément décoratif qui ne pénètre pas le corps et qui maintient ainsi une esthétique humaine globale. Le cyborg se fond dans le corps et se cache. Il devient invisible et visuellement non dérangeant pour le spectateur.

Le corps collectif que présentent les Borgs souligne le risque de l'anéantissement identitaire que pose le cyborg, présentant un système de pensée totalitaire et dévorant. Le scénario dans lequel il s'insère au sein de la série *Voyager*, en revanche, fait apparaître le danger d'une telle unité et unicité : le double épisode *Scorpion* met en évidence l'incapacité d'un tel système à s'adapter. Les Borgs

adaptent et assimilent mais face à une menace qu'il leur est impossible d'affronter il ne peuvent que se résoudre à faire appel à une espèce inférieure, l'espèce humaine.

L'incapacité des Borgs à combattre l'espèce 8472, espèce que les Borgs ont provoqué en envahissant leur espace, les force à accepter la proposition du Capitaine Janeway lorsqu'elle proposera une alliance. C'est au final dans une autre façon de penser que les Borgs trouveront la solution et, si leur logique les poussera à tenter d'assimiler Voyager et son équipage, à aucun moment ils ne réaliseront que la force de l'espèce humaine est justement dans sa multitude de points de vue et dans l'absence d'une voix écrasante et unique.

Ainsi l'espèce imbattable par toutes les autres perdra face à la variété d'approches dont fait preuve l'espèce humaine. La variation, tout comme dans le monde vivant, garantissant la survie et donc la prolongation de l'espèce, il est possible d'analyser les Borgs non pas comme une forme d'évolution supérieure de l'homme, mélange d'organique et de technique, mais bien plus comme une impasse évolutive ou le Collectif, en limitant la créativité et en étouffant l'individualité, conduit l'espèce Borg vers l'extinction de masse. Si la mission originale d'harmonie et d'unité des Borgs peut se définir comme mélioriste, elle pose cependant la première pierre d'une impasse évolutive.

D – Du transhumanisme à la singularité technologique

> « En y réfléchissant bien, on se rend compte assez vite que jusqu'à présent, l'avenir n'a jamais donné le signal d'encourager l'imagination. »
> Bruce Benderson, *Transhumain*, p. 74

L'impasse évolutive est une crainte plutôt contemporaine. Forte de son extraction de la nature, artificialisant le monde l'environnant, l'espèce humaine se considère désormais *ex nihilo*, surgie du néant. Elle était certes naturelle jadis, puis son évolution s'est liée à celle de ses techniques, l'extrayant petit à petit d'une condition animale qu'elle rejette désormais avec force. Que l'Homme puisse « toujours retomber sur ses pattes », « prendre quelqu'un sous son aile », « faire des yeux de merlan frit » ou encore « se comporter en mouton de Panurge », désormais seules nos expressions contiennent cette idée animale. Nous sommes le singe qui se pense, l'*homo sapiens sapiens*, homme moderne qui se distingue du règne animal par sa volonté à s'en exclure.

Contrairement à notre évolution technique, notre évolution naturelle biologique est, elle, un processus lent qui s'étire sur des générations de sélections génétiques. Chaque gène est ainsi soumis à une compétition pour sa propre survie, au besoin au détriment de l'espèce (Richard Dawkins l'explicite dans son livre *Le gène égoïste*, plaçant le gène en tête de la sélection et non plus l'espèce entière comme le faisait Darwin dans sa théorie de la sélection naturelle). Mais si le monde animal est encore soumis à cette sélection génétique, l'Homme s'en est extrait avec les progrès de la médecine, permettant ainsi une propagation génétique lorsqu'il n'y avait pas de possibilités biologiques (traitement de l'infertilité, gestation par autrui, etc.), la survie d'enfants atteints de maladies graves et/ou handicapantes (qui, hors d'une société dotée de techniques médicales, se retrouveraient livrés à eux-mêmes et sans doute n'atteindraient pas l'âge adulte), ou encore, si nous pouvons nous permettre cet euphémisme, une césarienne "basique" nécessaire à la naissance de l'enfant et qui sans un minimum de technique ne serait tout simplement pas possible.

Désormais extrait d'une évolution naturelle dans un monde artificialisé et changeant qui évolue plus rapidement que son corps, l'Homme a pris en main son destin par le biais notamment d'une meilleure compréhension de ses diverses afflictions biologiques afin d'y subvenir pour augmenter sa longévité et assurer la

survie de sa progéniture. L'humain se médique quand il est malade, panse ses plaies pour lutter contre l'infection, immobilise ses membres cassés le temps qu'ils se solidifient, s'hydrate et se nourrit même dans le coma avec des perfusions. Les multiples techniques médicales assurent ainsi à l'Homme moderne (occidental) une espérance de vie supérieure à 70 ans.

L'artificialisation de l'environnement "naturel" de l'humain ne se limite pas à ses techniques médicales : logements chauffés ou climatisés et vêtements de saison pour survivre aux conditions environnementales, supermarchés pour satisfaire les besoins nutritionnels, eau courante pour l'hygiène et l'hydratation, systèmes sanitaires pour contenir et éloigner les matières fécales, produits désinfectants pour nettoyer la cuisine et préparer à manger dans un espace propre. Nos vêtements et maisons s'interposent entre nous et le monde naturel, générant un petit cocon de sécurité technique auquel la plupart d'entre nous ne prête même plus attention. Avec l'urbanisation, c'est la nature contrôlée qui s'observe et nos « espaces naturels » se limitent aux parcs parfaitement dessinés au coin de la rue, contenant des espèces non venimeuses et une présence animale limitée à quelques canards inoffensifs.

Au cours de notre évolution, nous avons préférentiellement fait évoluer notre extérieur et non pas notre intérieur, chassant les animaux qui nous étaient néfastes tout en domestiquant ceux qui nous étaient profitables. Les grands espaces sauvages se sont petit à petit transformés en zones agraires pour nous permettre de mieux exploiter notre territoire et nos populations tribales se sont ainsi organisées en villages, villes, régions, puis pays, nécessitant la création d'une société complexe permettant l'entente cordiale entre tous les membres de l'espèce. Un tel niveau de complexité sociale n'est atteint par aucune autre espèce sur notre planète et, en contrepartie, nous avons appris à nous domestiquer et à domestiquer l'autre. L'Homme moderne a perdu le contact avec la nature. Il lui est extérieur. Son corps est quant à lui devenu une juxtaposition d'apparences culturelles et de normes sociales qui codifient notre rapport à l'autre et au monde qui nous entoure. La phrase de Bernard Andrieu dans *Les cultes du corps* résume parfaitement cette idée : « Le corps n'existe pas comme une chose en soi soustraite de toute construction subjective par l'interaction avec son milieu. »[301]

Ainsi toute intervention sur ce corps devient politique et sociale, dans le sens où il ne se contente pas de changer l'apparence, mais se joue également de ces

301 Bernard Andrieu, *Les cultes du corps*, « *Éthique et sciences* », Paris, L'Harmattan, coll. « Santé, Sociétés et Cultures », 1994, p. 261

règles. L'intervention radicale devient alors un socle sur lequel se joue non plus une simple volonté d'apparence, mais des enjeux subtils de libertés individuelles au sein de l'espace public qu'est le corps. Des modifications de nature réparatrice sont et resteront toujours acceptées car elles ne menacent en rien le fragile équilibre sur lequel est basé notre contrat social. Cependant, dès lors que l'augmentation ou le surnuméraire se feront une place au sein des prothèses communes – car quelques prototypes, aussi fascinants soient-ils en objet d'études, ne créeront jamais réellement de souci – ce même équilibre se trouvera irrémédiablement troublé.

L'univers des jeux vidéos nous en donne un exemple avec la série des *Deus Ex*. Dans cet univers, les augmentés marchent parmi les humains, avantagés en tout point par leurs augmentations. Les riches s'augmentent et les pauvres périclitent en bas de l'échelle sociale, le fossé les séparant se creusant d'autant plus que l'augmentation se veut méliorative. Cela illustre bien la crainte du transhumanisme : un déséquilibre de l'écart des chances au sein d'un système qui, à la base, veut bénéficier à l'humanité dans son ensemble. Toutefois, aucune technique n'a jamais bénéficié à tout un pays en une fois, encore moins à une planète.

L'argent, nerf de la guerre tragiquement bien implanté de notre société, stimule et finance les avancées technologiques en fonction de la volonté d'un individu en particulier, négligeant l'entente absolue d'une conception corporelle incluant l'espèce dans son intégralité. Quelques prototypes émergent, laissant sur la touche plusieurs idées qui n'ont pas su trouver de financement. Régulièrement la raison avancée est celle d'un manque d'utilité, ou plus précisément de rentabilité. Nous savons désormais que même le domaine pharmaceutique, pourtant rattaché à la santé, reste et demeure gouverné par un capitalisme qui entrave des recherches dans un domaine où le marché potentiel est infime (maladies orphelines, déformations rarissimes, etc.). Au mieux, quelques chercheurs se penchent sur le sujet le temps d'une curiosité mais rapidement, si le problème ne peut être entravé, la grande majorité de la communauté scientifique s'en détourne pour se concentrer à nouveau sur des problèmes jugés plus importants.

Intégrant des technologies au sein de notre corps biologique, nous réparons l'humain "défectueux" pour le ramener à la norme de l'apparence et de la fonctionnalité classique via des « *biotech* sèches », c'est-à-dire des technologies comme les implants cochléaires qui restituent l'ouïe aux sourds, ou des chirurgies plastiques et des prothèses qui, à l'heure actuelle encore, ne sont que rarement

bioniques. L'espoir actuel serait de dépasser le stade de la réparation, pour faire basculer dans l'augmentation, dépassant ainsi le corps capacitaire normal de l'humain pour le faire basculer dans le posthumain, le transhumain, le mutant : tout simplement une prise en main de l'évolution de l'espèce.

L'une des critiques faisable à l'heure actuelle à propos de la singularité technologique et de ses promesses est qu'elle ne prend pas en compte la volonté individuelle, proposant un chemin univoque qui ne peut que faire réagir notre société qui ne se cache qu'à moitié de son narcissisme et de son égoïsme, et assume sa volonté de protéger l'individualité au sein d'un espace collectif. Une telle conception de l'espèce en tant que masse d'individus soulève immédiatement des questions telles que : si nous n'avons pas encore résolu le problème de notre propre mortalité, comment se fait-il que nous soyons déjà penchés sur notre dépassement ? Que vaut un corps plus rapide s'il s'étiole aussi vite que le corps actuel ? À quoi me sert un troisième bras tel celui de Stelarc si je ne peux en échange repousser mon espérance de vie ?

« Petits-fils de Darwin en colère, nous revendiquons pour les nôtres le principe d'imprécaution. […] Qui ne tente rien n'a rien : l'évolution l'a compris voici 3,5 milliards d'années, le primate humain depuis 15 petites décennies. Il serait temps de combler le retard. »[302] déclame anonymement le *Manifeste des mutants*. Un retard sur l'évolution, donc, mais aussi une volonté de surpasser l'Homme et de repousser les frontières communément admises comme inamovibles : espérance de vie débridée, capacités extrasensorielles, expériences déjantées d'un "être autre" et non plus seulement cette « pauvre carcasse » qui taille une réputation déplorable à l'Homme en l'enfermant dans un état inférieur à ses propres créations.

Transhumains, comme post-humains, visent un assouplissement des libertés corporelles et un progrès des capacités techniques capables de modifier le corps et d'en libérer un potentiel qui ferait de l'Homme un simple golem à modeler et à animer du souffle de la vie. Corps objet programmable, le corps humain devient chair à farcir de puces siliconées et à coder biologiquement. L'eugénisme n'est plus un principe de sélection et de reproduction contrôlée, il se forge dans le fond de l'éprouvette. Commander un corps serait alors aussi simple que de sélectionner les caractères d'un avatar dans un jeu vidéo, une simple question de préférences esthétiques et de compétences bien sélectionnées.

302 *Manifeste des mutants*, disponible en ligne sur le site lesmutants.com, consulté le 18/12/2017, http://www.lesmutants.com/manifeste.htm

En 1953, Francis Crick, James D. Watson et Maurice Wilkins découvraient la structure en double hélice de l'ADN. Si l'existence des gènes était déjà connue, elle n'était cependant pas démontrée et encore moins explicitement rattachée à une structure particulière, ni vraiment expliquée. Ainsi la constitution de ces gènes n'était-elle pas rattachée à la molécule d'ADN avant cette découverte. Dans *La double hélice*, James D. Watson précise que Francis Crick ne percevait pas dans les protéines « la pierre de Rosette qui permettrait de déchiffrer les vrais secrets de la vie. L'ADN au contraire nous donnerait la clef pour comprendre comment les gènes déterminaient, entre autres caractéristiques, la couleur de nos cheveux, de nos yeux, vraisemblablement notre niveau d'intelligence et peut-être même notre capacité à faire rire les autres. »[303]

L'ADN est perçu comme une clef ultime débloquant le potentiel humain pour le libérer, l'offrir aux scientifiques pour qu'ils puissent en jouir pleinement. La manipulation génétique devient l'avenir de l'Homme, cette créature biologique qui vient de percer le mystère de son codage. En 2001, le physicien Stephen Hawking déclarait : « L'évolution darwinienne travaille beaucoup trop lentement à améliorer notre matériel génétique. Pour moi, notre seul espoir sur ce sujet repose sur la génomique. Avec quelques modifications ponctuelles, nous pourrions augmenter la complexité de notre ADN et ainsi améliorer l'homme. »[304] La modification génétique devient clef de l'avenir pour certains, le mutant devient notre futur.

À l'inverse, les singularistes tendent à percevoir dans l'intelligence artificielle et dans la technologie notre corps futur. Il s'agit plus d'un corps hyper-technologique, hybride – et nous utilisons bien ici le terme hybride car il s'agit d'intégrer au corps des technologies et non simplement de le modifier biologiquement. Ray Kurtzweil pousse l'intégration jusqu'à la dissolution de l'individu dans un tout collectif interconnecté et augmenté par l'intelligence artificielle, ce qu'il appelle la singularité technologique. Il propose la logique suivante : conceptualisant notre propre intelligence pour en faire un objet d'étude, nous avons alors commencé à en analyser sa source (notre cerveau), à la modéliser et finalement à chercher à l'augmenter. « C'est un des aspects du côté unique de notre espèce : notre intelligence est juste assez en-deçà du seuil critique nécessaire pour que nous

303 James D. Watson, *La double hélice*, « *Compte rendu personnel de la découverte de la structure de l'ADN* », Paris, Hachette, coll. Pluriel, 1984 (1968) p. 52

304 Propos tenus par Stephen Hawking rapportés par le journal *Le Monde*, le 10 septembre 2001, cités par Antoine Robitaille, dans *Le nouvel homme nouveau*, « *Voyage dans les utopies de la posthumanité* », Québec, Canada, Éditions Boréal, 2007, p. 31

mettions nos propres capacités à une hauteur non-restrictive de pouvoir créatif – et nous avons l'appendice opposable (notre pouce) nécessaire pour manipuler l'univers selon notre volonté. »[305]

Notre corps s'altère et se triture pour les transhumains. Il se doit de se plier à notre volonté, il n'est pas maître mais outil, objet de désirs et de rêves qui nous élève au dessus de notre nature animale. Cette carcasse est à l'inverse, pour certains, encombrante, maladroite et surnuméraire dans son intégralité. Comme nous l'avons déjà mentionné, certains extropiens visent l'abandon corporel par téléchargement de l'esprit dans la machine au profit d'une vie numérique, une vie sans corps, ou du moins sans corps biologique car, même dans une matrice numérique, « S'ils meurent malgré leurs efforts d'immortalité leurs dépouilles sont placées en hibernation en attendant que l'on découvre une manière de soigner leurs maux et de les ramener à la vie. Ils travaillent à la possibilité de transférer leurs esprits dans le réseau afin de s'affranchir définitivement du corps et de mener une vie virtuelle et éternelle. »[306] le corps demeure. Faut-il augmenter le corps actuel ou en générer un nouveau ?

305 Ray Kurtzweil, *The Singularity is near*, « *When humans transcend biology* »,New-York (USA), Penguin Book, coll. Science, 2005, p. 4, « *This is one aspect of the uniqueness of our species: our intelligence is just sufficiently above the critical threshold necessary for us to scale our ability to unrestricted heights of creative power – and we have the opposable appendage (our thumbs) necessary to manipulate the universe to our will.* »

306 David Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, *Op.cit*., p. 328.

E – Désincarnation : quittons ce corps qui nous restreint

« Ce sont les mêmes règles dans le jeu et ici. »
Dialogue du film *Ben X*, réalisé par Nic Balthazar, 2008

Pixelisé, hyperréaliste, stylisé, cartoonesque, etc. Les mondes virtuels se multiplient sur nos écrans et présentent des alternatives de vie. Cependant, même avec les progrès de la réalité virtuelle, ou dans une certaine mesure la réalité augmentée, nous n'avons pas pour autant réussi à nous débarrasser du corps. Alors nous lui avons trouvé un nom : l'avatar. Corps virtuel s'il en est, l'avatar n'existe que comme projection d'un moi dans les univers numériques, une extension de corps dans laquelle je me projette. Il est un support, un entité identitaire. Nos avatars sont multiples, parfois essentiellement composés de données, réelles ou irréelles, parfois les deux. Les réseaux sociaux, nouveaux relationnels si démocratisés désormais qu'il est presque impossible de leur échapper totalement, forment le premier niveau de méta-communication digitale avec l'autre. Nous communiquons à un tout, un ensemble, familièrement appelé nos "amis" ou "abonnés".

Bien souvent survolé sans vraiment y accorder d'importance, le monde du jeu vidéo est pourtant un monde dans lequel se projettent des milliers de personnes quotidiennement. C'est au sein de ces jeux vidéos que se dresse le parallèle le plus marquant avec la réalité et le rapport au corps que nous y entretenons. C'est dans le jeu vidéo que l'avatar trouve toute sa force et sa puissance de représentation et de projection. Et, bien sûr, cela n'est pas passé inaperçu aux yeux des producteurs qui ont, à de nombreuses reprises, tenté d'adapter sur grand écran l'histoire d'une licence de jeux vidéos à grand succès. Toutefois, ces adaptations manquent souvent de substance, car le jeu vidéo est avant tout une expérience interactive que l'adaptation filmique peine à retranscrire. Aussi nous faut-il nous tourner vers des films qui, au lieu de s'organiser autour d'une narration extraite d'un jeu vidéo, se focalisent sur l'expérience du joueur en la propulsant, via la liberté de la science-fiction, dans un futur plus ou moins sombre. Les corps virtuels présentés prennent alors des contours plus tangibles et intimes, passant de la simulation au simulacre.

1 – L'autre monde : le masque de l'avatar

« Tu vas voir, on va s'endormir, on va avoir la tête dans les nuages. »
Dialogue du film *L'autre Monde*, réalisé par Gilles Marchand, 2010

La scène d'introduction du film *L'autre monde*[307] nous plonge immédiatement dans l'ambiance du jeu vidéo *Black Hole* (littéralement "trou noir"), nous présentant un point de vue à la première personne alors que nous nous déplaçons dans une cage d'escalier à la poursuite d'un avatar féminin qui nous invite à la suivre. Une fois sur le toit, l'avatar se précipite dans le vide et, quelques secondes plus tard, nous la suivons dans sa chute qui nous ramène au monde réel au moment de l'impact. Le lien entre les deux mondes se crée ainsi instantanément, annonçant d'avance que les transitions entre les deux réalités seront brutales.

Marion et Gaspard observeront ainsi Audrey lors de sa première rencontre IRL[308] avec Dragon, dont nous ignorons le véritable prénom. Si les échanges de messages laissaient présager qu'ils se connaissaient longtemps avant, leurs interactions dénotent un certain malaise, et pour cause : il s'agit là d'un pacte suicidaire. Audrey échappe de peu à la mort après avoir déclaré à une caméra « on va partir ensemble. »[309] Sauvée par Gaspard, le jeune homme se renseigne sur les raisons qui l'ont poussée au suicide, et Audrey lui révélera l'existence du jeu vidéo *Black Hole*, sorte de *Second Life*[310].

Suite à son invitation, Gaspard se connecte et crée son avatar. Les détails de personnalisation de l'avatar sont précis, pourtant Gaspard opte pour un personnage à la peau plus bronzée et au physique totalement différent du sien, personnalisation de l'apparence à outrance puisqu'il s'agit là de créer un corps qui ne reflète que la volonté esthétique du joueur. Après l'avoir nommé Gordon, il commence une partie. *Black Hole* est une micro-société, à l'échelle d'une métropole. Lorsque l'avatar décède, il se retrouve au purgatoire, une zone quasiment vide placée à l'extérieur de la ville et caractérisée par une plage de sable noir. Le joueur doit alors marcher pendant plusieurs minutes dans ce paysage désolé pour revenir dans la ville et réinté-

307 *L'autre monde*, film réalisé par Gilles Marchand, France/Belgique, 2010
308 *In Real Life*, terme utilisé pour définir une rencontre dans le monde réel d'une communauté internet.
309 Extrait des dialogues du film *L'autre monde*, réalisé par Gilles Marchand, 2010.
310 *Second Life* est un monde virtuel développé par Linden Lab et ouvert au public en 2007 dans lequel il est possible de créer un avatar, de le personnaliser, et de vivre une seconde vie, indépendante de notre vie dans le monde réel. De perpétuels allers-retours existent cependant entre les deux, tels l'échange d'argent réel contre des Linden Dollars, la monnaie du monde virtuel.

grer le terrain de jeu. L'avatar de Gaspard est presque nu à sa "naissance", vêtu seulement d'un slip blanc. Il apparaît sur le toit d'un baraquement qui lui offre une vue imprenable sur la ville, une métropole lumineuse aux bâtiments noirs qui semblent froide et peu accueillante sous la neige qui ne cesse de tomber.

Illustration 53: La première vue de la ville de *Black Hole* par l'avatar en slip de Gaspard, capture d'écran de *L'autre monde*, film réalisé par Gilles Marchand, 2010.

Le monde de *Black Hole* est gouverné par les mêmes principes que le monde réel, à l'exception des lois qui le régissent. Ainsi, violence, prostitution, argent et mort forment la base d'une dystopie vérolée qui n'entrave aucun des plus bas instincts du joueur. Gaspard se voit proposer un travail, accepte et, petit à petit, commence à gagner de l'argent. Il s'intéresse particulièrement à un club d'esclaves nommé *Heaven*, l'exact tatouage que porte Audrey dans la vraie vie en étant le logo. Intrigué, il tentera d'y pénétrer sans succès, n'ayant pas de carte de membre.

Gaspard, en tant que joueur, passe alors de simple spectateur à acteur du monde vidéo-ludique, devenant ainsi son avatar en acceptant les risques et les répercutions de ses actions. Le premier acte de violence commis est banalisé, car le monde servant de toile de fond est si dysfonctionnel que l'acte paraît presque bénin. De plus, frapper un autre personnage, joueur ou non joueur, pour obtenir un objet nous permettant d'avancer dans notre "quête" est une mécanique classique du jeu vidéo. Gordon rencontre ainsi Sam, l'une des esclaves du club, et observe le même tatouage qu'Audrey sur l'avatar. Il en déduit donc que les deux personnes n'en sont qu'une, et cela malgré l'avertissement d'un de ses amis sur la duplicité des genres dans les univers vidéo-ludiques. Sam donne rendez-vous à Gordon, dans *Black*

Hole, à minuit. Gaspard abandonne donc Marion, sa petite amie réelle, pour endosser la peau de Gordon et rendre visite à Sam, sa petite amie digitale.

Après s'être tirés tous deux une balle dans la tête, les deux amants virtuels se retrouvent sur la plage noire, le purgatoire de *Black Hole*. La facilité avec laquelle ils envisagent et exécutent ce geste trahit une absence de crainte de la mort, propre aux jeux vidéos : la mort n'y est qu'une étape, quasiment inévitable, et ne ramène que quelques temps en arrière, à la dernière sauvegarde, ou dépose dans un lieu intermédiaire, ici le purgatoire. Gordon expérimente pour la première fois la mort virtuelle. Détaché de toute réalité finie, l'avatar est une version digitale de l'être qui se consomme, se reconstruit et se reforme post-mortem. Ici la seule pénalité – car la plupart des jeux intègrent une pénalité en cas de mort – est la perte de son équipement, un retour à la nudité de la naissance numérique de l'avatar. Cette distinction entre le réel et le numérique donne aux mondes numériques une forme d'immortalité qui s'étend à l'intégralité de son contenu. Les projections au sein des univers numériques ne meurent jamais, les avatars sont immortels et recyclables.

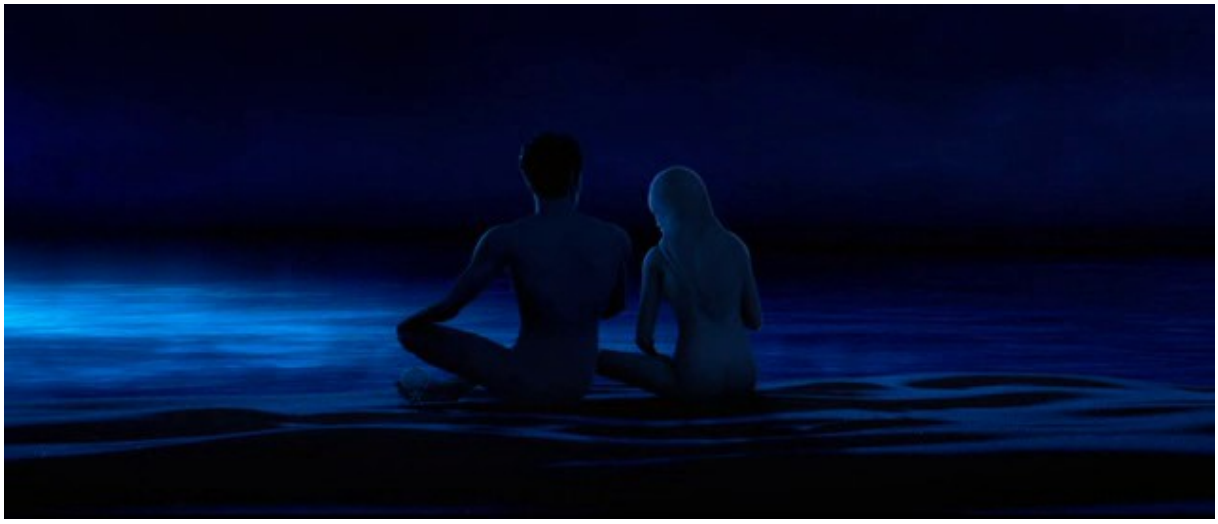


Illustration 54: Gordon et Sam sur la plage noire, capture d'écran de *L'autre monde*, film réalisé par Gilles Marchand, 2010.

Expérimentant ainsi le monde de *Black Hole*, Gaspard va petit à petit confondre les limites et les actes du jeu vont aussi influencer le monde réel qui l'entoure alors qu'il s'applique à suivre les commandes de Sam, effaçant ainsi le voile qui sépare les deux mondes. Le voile s'écroule totalement lorsque Vincent, le frère d'Audrey, révèle qu'il est Sam. Se faisant ainsi passer pour sa sœur, une jeune femme attirante, il affirme prendre plaisir non seulement à donner des ordres aux joueurs, en

en faisant ainsi ses pions dans le monde réel, mais également en les conduisant en quelques mots au suicide. Prenant goût au pouvoir qu'il peut exercer sur les gens au travers d'un corps factice, Vincent s'imagine en petite voix télé-présente, murmurant à l'oreille de ses victimes.

Lorsque Gaspard découvre le pot aux roses, il se précipite chez Audrey et la trouve les yeux bandés, tout comme son avatar, aveugle qui se laisse contrôler par son frère. La jeune femme n'a plus d'identité propre, elle est l'avatar de son frère et donc son jouet, une poupée qu'utilise Vincent. Audrey finira par se suicider, désireuse, dit-elle, de retourner sur la plage noire, mais le monde réel n'est pas aussi accueillant que le monde numérique et le film se termine sur la vision de la plage noire, vide, l'avatar d'Audrey en étant absent. Jouant sur la confusion entre les deux mondes, *L'autre monde* informe l'identité en la projetant dans son entièreté au sein de l'avatar, processus qui n'est pas sans rappeler les mécanismes thérapeutiques utilisés dans certains cas pour les traitements de l'image du corps, ou encore des syndromes de stress post-traumatiques.

À l'inverse d'une volonté de guérison, il s'agit là de l'expression d'un fuite, pour Audrey, ou d'un désir malveillant, de la part de son frère. Ce trope se retrouve souvent dans les grands titres de journaux, mettant en garde contre la violence et la désensibilisation des joueurs, ou encore explicitant un acte de violence parce que le tueur jouait aux jeux vidéos. Si nous parlons ici de trope, c'est bien parce qu'à l'heure actuelle il serait bien compliqué de trouver un jeune homme occidental ne jouant pas à un jeu vidéo sous une forme ou une autre, Comme le disait Milica Kostreš dans son intervention *Power to the people*, « en 2017, jouer aux jeux vidéos s'est complètement généralisé : 65% des foyers possèdent un appareil qui peut être utilisé pour jouer, et 48% ont un appareil prévu spécifiquement à cet effet ».[311] Les études sur l'impact du jeu, quant à elles, se contredisent sur les tendances violentes, certaines en en préconisant l'usage et d'autres en le dissuadant.

Avoir une seconde vie est possible, même une troisième ou une quatrième. La réalité et le numérique se confondent pour les protagonistes, chacun étant incapable de différencier qui est qui. Internet est un lieu de masques, chacun revêtant celui qui lui convient, adoptant l'apparence et les propos d'un autre fabriqué sur mesure, un autre différent pour vivre une vie alternative. Cachés derrière leurs écrans, les prota-

311 Milica Kostreš, *Power to the people*, intervention du 21/03/2018 à l'Université Bordeaux Montaigne, en anglais, « *In 2017, gaming went mainstream : 65% of households own a device that can be used for gaming, 48% of households have a device specific for gaming*. »

gonistes se mentent et se manipulent. « Les avatars ne sont pas des clones ou des répliques mimétiques de soi […]. Il y a un côté *Freaks* dans Second Life : il conviendrait mieux de parler de "monstres", dans le sens où le corps de l'avatar est difforme par rapport à celui de son créateur. »[312] Le corps virtuel est un corps malléable qui se plie à nos fantasmes, particulièrement dans le domaine des univers digitaux. S'y retrouver offre ainsi à Gaspard l'expérience d'un amour digital, à Vincent de contrôle de l'autre et à Audrey un refuge pour fuir sa vie réelle.

Le passage au sein d'une matrice numérique pour le corps, tel qu'il est fantasmé par les extropiens, amènerait irrémédiablement à la réalisation de tous les désirs, y compris les plus vils instincts de l'Homme. Ce faisant, nous perdrions contact avec la réalité, d'autant qu'il manque à l'avatar, dans l'état actuel des technologies, des stimuli sensoriels. Simuler un environnement est certes faisable, mais de là à simuler l'impression que cet environnement produit sur son récepteur... Le jeu est un médium unique en ce sens qu'il nécessite une part d'action volontaire de la part du joueur, une volonté d'y croire. L'immersion dans le monde numérique n'est actuellement possible que par le biais d'un effort d'imagination, lequel ne saurait être soutenable au cours d'une vie entière désincarnée. Fuir la réalité corporelle semble mener à un futur détaché de toute humanité, niant la nécessité d'un corps sensible, inséré dans un monde qui le stimule en permanence.

312 Nicolas Thély, article « *Locataire d'un dispositif sensoriel* », dans *Second Life : un monde possible*, Agnès De Cayeux et Cécile Guibert [dir.], Paris, éditions Les Petits Matins, coll. Essai, 2007, p. 105

2 – Fuir et être un autre

« Welcome to Class Real. »

Dialogue du film *Avalon*, réalisé par Mamoru Oshii, 2001

Cette fuite de la réalité se retrouve également dans le film *Avalon*[313] de Mamoru Oshii. Présentant la situation en quelques lignes de texte accompagnées d'une voix off, le film commence en insistant sur cette échappatoire « pour combler un vide intérieur »[314]. Avalon est un jeu de guerre, de tir à la première personne, mais aussi une simulation virtuelle qui rend les joueurs dépendants. Le jeu devient drogue et le joueur drogué, incapable de s'arrêter malgré les dangers. Car, comme le précise le texte dont nous parlions, « parfois il [le jeu] peut laisser un joueur en état de mort cérébrale, nécessitant des soins médicaux constants. De telles victimes sont appelées des "non-revenus". »[315] Le jeu se découpe en plusieurs niveaux de difficultés appelés classes et trois choix sont offerts aux joueurs pour les classes de personnages : guerrier, voleur ou prêtre. Limitant ainsi les variantes possibles, Avalon présente déjà une première limitation : celle de la variété.

Ash, la jeune femme dont nous suivrons l'histoire, se rend régulièrement à son « point d'accès », le lieu où elle se connecte à Avalon. L'interface consiste en un siège dans lequel elle s'étend, presque un fauteuil médical, et un casque qu'elle pose sur sa tête, permettant ainsi un contrôle télépathique de son avatar dans le jeu. Ainsi harnaché, ce cyborg vidéo-ludique se projette dans un environnement hyperréaliste au sein duquel il évolue, se ressemblant en tout point. Ash fait partie des meilleures joueuses de la classe A, le niveau le plus élevé. Guerrière solitaire, elle gagne sa vie en jouant, remplissant les missions qui lui sont confiées par le maître du jeu, un PNJ[316].

N'intervenant que par l'intermédiaire d'un écran, le maître du jeu semble n'être qu'une intelligence artificielle. Lorsque Ash lui demande s'il est une partie du système ou bien un véritable humain qui accède au jeu via un point d'accès physique, celui-ci élude la question en répondant qu'elle ne pourrait vérifier la réponse de toute manière. Après cette réponse, le maître du jeu apparaît plus comme un programme

313 *Avalon*, film réalisé par Mamoru Oshii, Japon/Pologne, 2001
314 Extrait des dialogues du film *Avalon* de Mamoru Oshii, 2001, version française.
315 *Ibid.*
316 Abréviation de Personnage Non-Joueur, terme utilisé pour qualifier un personnage intégralement géré par l'intelligence artificielle du jeu avec lequel le joueur peut interagir par le biais de son avatar.

qu'autre chose, mais cette déduction est remise en question lorsque Ash, suite à un reset, vomit dans la pièce, s'excusant des dégâts occasionnés. « Ne t'en fais pas, on a tous des jours comme ça. »[317] lui réplique-t-il, mettant en avant une forme de faiblesse humaine qui, si elle est possiblement simulée, laisse planer le doute sur la nature du maître du jeu.

Illustration 55: Ash, jouée par Małgorzata Foremniak, étendue sur son point d'accès au jeu, capture d'écran de *Avalon*, film de Mamoru Oshii, 2001.

Au fur et à mesure, Ash tente d'atteindre la classe spéciale A, une classe cachée sensée n'être accessible qu'aux meilleurs joueurs de la classe A. Pour cela, à la manière d'une quête, elle devra réunir certains personnages pour accomplir une mission, faisant ainsi apparaître « un personnage neutre, étrange, qui apparaît parfois dans *Avalon*. C'est une petite fille au regard triste. […] On l'appelle le *Ghost*. »[318] comme lui explique Stunner, un ancien membre de l'équipe des *Wizzards* que formaient Ash, Murphy et lui-même. À eux trois, ils réunissaient les trois classes de personnages jouables : Ash, la guerrière, Murphy, le prêtre, et Stunner, le voleur. À l'apogée de leur célébrité en tant qu'équipe ils perdirent tout lors d'une mission à cause d'un reset et l'équipe se sépara, chacun ignorant lequel était le responsable et se partageant le blâme.

Lors d'une discussion avec la réceptionniste qui servira de directrice d'accès à

317 Extrait des dialogues du film *Avalon* de Mamoru Oshii, 2001, version française.
318 *Ibid.*

Ash, c'est à dire la responsable de sa connexion au jeu, Ash apprend la nécessité de l'existence de la classe spéciale A. « *Avalon* ce n'est qu'un jeu. Il est vrai que tout à l'air réel. Il n'en reste pas moins que tout est factice. Mais un programme sans fin c'est plus qu'un jeu, c'est la raison pour laquelle ce niveau est dissimulé, il faut que cela reste une légende, une rumeur. »[319] La spéciale A est donc une forme de récompense ultime, pour les meilleurs joueurs seulement. Ash rencontre ainsi un prêtre des neuf sœurs.

Il accède au jeu via un terminal privé et travaille pour Avalon. Il est accompagné par des guerriers qu'il définit comme des « chimères », des « lignes de code ». Lorsque Ash le confronte à son rôle dans la quête, le prêtre lui répond par une question : « Ash, dis moi lequel de ces deux jeux t'intéresse le plus : le jeu qui à première vue te semble facile mais qui est impossible à finir ou bien le jeu qui te paraît difficile mais que tu pourras finir si tu es persévérante ? »[320] Le jeu n'a de sens que parce qu'il est ardu. Ici le jeu n'est ni un loisir ni une vie alternative mais plus une quête personnelle à la manière de la quête du Graal pour le roi Arthur. Telle la « couronne d'oubli » d'Odin dont Ash discute avec le maître du jeu, le casque de l'interface efface le monde qui l'entoure et l'amène vers un monde différent où elle peut se chercher.

Illustration 56: Ash enfilant sa "couronne d'oubli", capture d'écran de *Avalon*, film de Mamoru Oshii, 2001.

319 *Ibid.*
320 *Ibid.*

L'accès à la classe réelle, autre nom de la spéciale A, se fait par l'intermédiaire d'un *Ghost* qu'il est nécessaire de tuer. À peine morte, la fillette se décompose en fines bandes d'une image en deux dimensions qui se délitent et tournoient pour donner naissance à un portail dans lequel s'engage Ash. Son avatar s'étiole à son tour en lignes de codes et elle s'éveille face à un écran sur lequel est marqué « Welcome to class real » - Bienvenue dans la classe réelle. Le prêtre des neuf sœurs lui apprend que si elle veut gagner le niveau, elle devra tuer le non-revenu qui est ici sans blesser aucun autre personnage autonome. Elle n'est plus qu'une humaine, toutes ses capacités acquises au cours des heures de jeu lui ont été retirées et elle ne dispose que d'un pistolet avec un chargeur. Il n'y a aucune limite de temps, mais elle ne peut sortir du jeu sans terminer la mission. Si elle parvient à revenir, elle deviendra l'une des neuf sœurs.

Illustration 57: Le Ghost se transformant en portail pour la classe réelle, capture d'écran de *Avalon*, film de Mamoru Oshii, 2001.

Il est important de souligner ici une modification du traitement de l'image. Le film se déroule dans un monde aux couleurs sépia, des lumières dorées éclairant l'ensemble de l'espace, aussi bien dans le jeu que dans le monde réel. Toutefois, l'image de la classe réelle n'est en rien altérée, elle est conforme à l'image que nous, spectateurs, percevons de la réalité, avec sa lumière blanche et les nuances de couleurs auxquelles nous sommes habitués. Le contraste est saisissant et, pour nous,

c'est ce niveau du jeu qui correspond le plus à la réalité, c'est ce monde virtuel qui est notre monde réel.

Illustration 58: Ash dans le monde de la classe réelle, capture d'écran de *Avalon*, film de Mamoru Oshii, 2001.

Ash retrouve enfin celui qu'elle cherchait, le non-revenu, Murphy, son ancien équipier. Lors de leur discussion, Murphy lui maintient que « ce qui fait notre réalité c'est les choses qui nous paraissent réelles. »[321] La réalité serait donc une question de perception. Même si, pour Ash, Murphy fuit la réalité, il estime être réel en cet instant seulement et, pour le prouver, accepte de mettre sa vie en jeu. Car s'il s'agit de la réalité, le corps du vaincu ne disparaîtra pas comme le ferait un avatar dans le jeu. Elle tire, lui non car son chargeur est vide. Dans son dernier souffle Murphy lui maintient qu'il s'agit du « vrai monde » avant que son avatar ne s'estompe. Ash termine le niveau et revient dans Avalon.

321 *Ibid.*

3 – Le virtuel, une part du réel

> « La virtualisation n'est ni bonne, ni mauvaise, ni neutre. Elle se présente comme le mouvement même du "devenir autre" - ou hétérogénèse – de l'humain. »
>
> Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*

L'abandon du corps, c'est avant tout la création d'un autre corps pour contenir notre être. À l'heure actuelle, ces corps virtuels n'ont qu'une faible existence, en revanche les mondes dans lesquels ils évoluent gagnent en complexité. En 2011, Mathieu Triclot écrivait que « La dimension du faire semblant, de la mimicry, se retrouve dans la construction des univers fictionnels du jeu vidéo. […] Rares sont les jeux qui ne s'appuient plus aujourd'hui sur la reconstruction d'un monde simulé, jusqu'à engendrer des univers d'une dimension et d'une cohérence sans équivalent ailleurs. »[322] Ces mondes virtuels existent ainsi par imitation et semblant, mais ils n'existent cependant que parce que nous sommes présents pour les concevoir, les percevoir et les faire vivre.

« Le monde est au-dedans de nous avant d'être au-dehors, dans la géographie et dans l'espace-monde, il l'est aussi à travers ma conscience du monde. »[323] Ce postulat de Virilio, s'il vise le monde réel en premier lieu, se transfère aisément aux mondes virtuels tels celui de *Second Life*, ou même *World of Warcraft*[324]. La démarche proactive du joueur de se projeter dans ces mondes leur donne consistance. Il en va de même pour l'avatar : le but n'est pas d'être soi mais d'être autre, cette présence fractale à soi-même dont parle David Le Breton. À travers les nouvelles technologies le corps virtuel prend son essor et le corps physique perd sa substance pour, peut-être à l'avenir (à en croire les extropiens), disparaître totalement au profit d'un corps totalement virtuel.

La classe réelle d'Avalon se rapproche de l'univers désiré par les extropiens : retour sensoriel, sensation de présence au monde virtuel. Il s'agit certes d'une simulation, une « modélisation (virtuelle) d'une situation actuelle »[325], mais qui tend à se rapprocher du simulacre, « un semblant qui passe pour le réel »[326]. Au delà d'une

322 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéos*, Paris, La Découverte, coll. Zones, 2011, p. 50
323 Paul Virilio, *Cybermonde, la politique du pire*, Paris, éd. Textuel, coll. conversation pour demain, 3ème édition, 2007 (1996), pp. 42-43.
324 Jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) se déroulant dans un univers médiéval fantastique, développé par Blizzard Entertainment, sorti en 2004.
325 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, éd. Seuil, coll. Poétique, 1999, p. 94.
326 *Ibid.*

simple projection, les extropiens cherchent à transférer l'esprit hors du corps, à le désincarner pour le coder dans la machine. Les technologies actuelles les plus avancées sont à même de simuler le cerveau d'un rat, et les milliards de connexions qui s'y retrouvent, dans un espace de la taille d'un hangar. Le cerveau humain, immensément plus complexe, prendrait proportionnellement une dimension qui ne serait ni viable, ni efficiente sur le plan énergétique. Nos petites cellules grises conservent encore précieusement le secret de notre conscience et se refusent à en révéler les secrets.

Si les neurosciences ont certes fait d'immenses progrès pour une science relativement jeune, l'idée d'abandonner le corps pour lui substituer une existence informatique reste encore un rêve dans un futur lointain, possiblement jamais réalisable. Au-delà de cette simple réalité, les univers virtuels questionnent la réalité en tant que concept : est-ce que la réalité s'arrête à ce que je perçois ou bien est-elle indépendante de ma perception ? Lorsque les personnages d'*eXistenZ* de David Cronenberg accusent les concepteurs de jeux vidéos de contrefaire la réalité, ils définissent par la même la réalité comme intérieure et perçue, puisqu'il est possible de la contrefaire en trompant les sens. Si grâce aux neurosciences nous savons que notre cerveau nous trompe en permanence, comblant les trous dans nos perceptions par une logique empirique, l'humain a pour autant tendance à prendre ses sensations et perceptions pour acquises, comme tout animal, mais il a en plus la capacité de réfléchir à la possibilité d'une tromperie.

En poursuivant cette logique, un corps prothétique devient alors une extension, une part de moi, et la prothèse se fond dans mon image corporelle. Elle s'y intègre et, si elle est extérieure au *stuff*, à la part biologique de ce que je suis, mon cerveau l'intègre pour autant dans mon schéma corporel, au moins pour un temps. En conduisant une voiture, nous étendons nos perceptions corporelles aux dimensions de notre véhicule et, avec l'habitude, nous ne percevons plus la différence. Toutefois, le changement de véhicule amènera à un état de transition et d'adaptation : le nouveau est un corps familier, proche de l'ancien, mais ce n'est pas notre prolongement habituel. Il faut donc réapprendre. Il en va de même avec l'avatar dans le jeu vidéo : les principes sont les mêmes, mais il faut pourtant réapprendre.

« L'extropie, c'est le contraire de l'entropie. C'est toujours progresser, toujours avancer, ne jamais se dégrader, ne jamais mourir. »[327] Le bit devient l'ADN éternel,

327 Rémi Sussan, *Les utopies posthumaines*, « *Contre-culture, cyberculture, culture du chaos* », Sophia-Antipolis, éd. Omniscience, coll. Les essais, 2005, p. 172.

qui ne dépérit jamais. Au mieux pouvons-nous voir dans les corps virtuels une représentation visuelle des possibles corps futurs, des désirs de corps présents. « Tout le problème de la réalité virtuelle, c'est essentiellement de nier le *hic* et le *nunc*, de nier le "ici" au profit du "maintenant". »[328] nous avertit Virilio, prophétisant son « humanité assise ». L'Homme n'est plus défini par sa présence physique, mais par sa présence temporelle. Le temps devient définition d'une corporéité éthérée et obsolescente, l'Homme n'est plus qu'une durée de vie à la manière dont il est représenté dans le film *In Time* de Andrew Niccol (2011), sous-titré à juste raison « l'éternité a un prix »[329].

Dans cette quête de temporalité altérée, les mondes virtuels et les corps qu'ils abritent forment une catégorie à part entière au sein d'une humanité augmentée : acorporelle et multicorporelle en simultané. Monica Byrne en délivre une version holographique dans sa *Ted Talk*, nous présentant la fiction d'une histoire d'amour se déroulant 318 années dans le futur. Pilar, le personnage qu'elle incarne, nous narre sa rencontre avec Navid, la passion que celle-ci entretient avec le toucher. Luttant encore contre la mort, l'espèce humaine qu'elle nous présente a quadruplé sa durée de vie mais ne s'en satisfait toujours pas. Finalement, elle parvient à isoler son corps hors du temps, et se précipite pour prévenir Navid, alors mourante. Lorsqu'elle s'allonge à ses côtés, elle la traverse. « J'avais trouvé la vie éternelle aux dépens de ce que Navid préférait le plus : toucher et être touchée. Et elle m'a jetée dehors. Je peux toujours regarder. »[330] Condamné à regarder, l'avatar holographique de Pilar ne peut plus entrer en contact avec Navid, la femme qu'elle aime, parce qu'elle a achevé l'immortalité. Devenue spectatrice de sa propre vie, elle ne peut plus qu'observer le monde sans jamais le vivre et l'expérimenter. Sortie d'une temporalité, elle cesse d'exister.

Constamment changeant au grès des univers qu'il traverse, l'avatar se pare de toutes les apparences mais ne se fixe qu'un temps, le temps du jeu. L'avatar serait en droit de réclamer sa place parmi les cyborgs les plus célèbres ! Il parvient même à contenir des méta-cyborgs, personnages cyborgs que nous jouons à être tel Adam Jensen de *Deus Ex*, la série de jeux vidéos dont nous parlions plus haut.

James Young, un jeune homme amputé d'un bras et d'une jambe, ira jusqu'à

328 Paul Virilio, *Cybermonde, la politique du pire, op.cit.*, p. 44.
329 Dans ce film, le temps de vie est devenu l'argent d'une humanité immortelle.
330 Monica Byrne,extrait du transcript de la TED Talk « *A sci-fi vision of love from a 318-year-old hologram* », filmé en février 2016, disponible sur TED.com, consulté le 27/07/2016, https://www.ted.com/talks/monica_byrne_a_sci_fi_vision_of_love_from_a_318_year_old_hologram/transcript?language=en#t-736980

retourner la logique de l'avatar du jeu vidéo. S'il est coutumier de se projeter dans les mondes virtuels via un avatar, James Young choisira de faire basculer la prothèse du personnage Solid Snake de la franchise *Metal Gear* dans l'actuel en en faisant l'inspiration principale du design de sa propre prothèse de bras, récupérant ainsi le surnom de « Metal Gear Man ». Sur son site, il déclare :

> « Pour moi, une part naturelle d'interaction avec des parties artificielles du corps est l'acceptation de l'apparence de la technologie lorsqu'elle remplace le corps humain, sans s'en excuser. Même si le bras humain est une merveille d'équipement biologique qui est pour l'instant sans pareil, je crois qu'avec la technologie nous devrions saisir l'opportunité de customiser notre corps et de contrôler notre future image. »[331]

« Pour l'instant sans pareil » est d'autant plus vrai dans le cas des prothèses que la réalité ne se compare pas aussi aisément à la fiction qu'il est coutume de le prétendre – et nous ne nions point ici notre propre culpabilité dans cette fausse représentation. Dans une série de documentaires, James Young nous permet de suivre la création de son bras, autant désir personnel que coup de publicité pour le dernier jeu de la licence *Metal Gear*. Durant la création de sa prothèse par Sophie De Oliviera Barata, il aura l'occasion de rencontrer Viktoria Modesta, que nous avons mentionnée pour son rôle dans la série *Killjoys*.

Se qualifiant de première artiste pop bionique, Viktoria Modesta est connue pour avoir redéfini les normes esthétiques d'une beauté altérée, arborant fièrement une prothèse de jambe visible et non maquillée afin de ressembler à un membre traditionnel. Elle avouera à James qu'il se rendra rapidement compte de la technicité requise pour le maintien et l'utilisation d'une prothèse. « Si quoi que ce soit se passe mal, ton super pouvoir se fane en quelque sorte donc, tu vois, tu peux te retrouver dans l'intermédiaire entre un super héros et une sorte de... une personne qui ne peut pas vraiment marcher rapidement ! »[332] Et cette technicité est encore expérimentale.

---

331 Propos traduits du site de James Young, consulté le 29/02/2018, http://jamesahy.com/prosthetics, « *For me, part of natural interaction with artificial body parts is an acceptance of the appearance of technology when replacing the human body, unapologetically so. Although the human arm is an amazing piece of biological equipment which is pretty much currently unmatched, I believe that with technology we should take the opportunity to customise our bodies and control our own future image.* »

332 Propos tenus par Viktoria Modesta dans le documentaire *Bodyhack: Metal Gear Man*, Part 1, de James Young, visionnable sur Youtube.com, consulté le 19/06/2017, https://www.youtube.com/watch?v=NZNFkMW9uFg&list=PLsUUzfWtEVEaL5ufkNCAo69PcCQOh3ZuI&index=2&t=0s, « *If anything goes wrong your superpower kinda of like withered, so ,you know, you could go between a super hero and a kind of... a person who can't walk very quickly !* »

Si les délais serrés, pour l'aspect promotionnel lié à la sortie du jeu, rendaient la tâche ardue, toujours est-il que ce bras électromécanique ne sera pas fonctionnel à temps. Prenant conscience de cette réalité, James Young travaille d'ailleurs à faire avancer la technologie permettant une meilleure interface entre le système nerveux biologique et les prothèses (la véritable bionique étant l'enjeu dans cet interface).

Dans la seconde partie du documentaire, James explique que, s'il voit dans le projet de création de ce bras, qui intégrait une partie de sa personnalité en lui (c'est un gamer fan de *Metal Gear*), une chance de réclamer le pouvoir sur son corps après l'accident, il réalise que la tâche est plus ardue qu'il n'y paraît. Même si la prothèse « à l'air géniale », elle ne fait « pas vraiment grand chose »[333], lui donnant ainsi l'impression qu'il n'a pas encore acquis le contrôle de ce nouveau bras, lequel est également particulièrement lourd. En revanche, la prothèse en elle-même est gadgétisée, avec des lumières intégrées, une lampe torche, un pointeur laser, et même un drone.

Intégrant au sein de sa construction identitaire une œuvre de fiction vidéo-ludique, plaçant la customisation du corps dans une prothèse qui se voulait réparatrice uniquement, James Young commence une narration corporelle : le corps se raconte, il se designe et se décide. L'handicapé, pour reprendre la formulation utilisée par Aimee Mullins, devient un handi-capable, non plus source de rejet par la société d'un corps jugé dysfonctionnel, mais image d'un corps presque à envier, le corps technologiquement supérieur et désirable.

333 Propos tenus par James Young dans le documentaire *Bodyhack: Metal Gear Man*, Part 2, de James Young, visionnable sur Youtube.com, consulté le 19/06/2017, https://www.youtube.com/watch?v=kRxV0qw7rJg&list=PLsUUzfWtEVEaL5ufkNCAo69PcCQOh3ZuI&index=3.

F – Cyborg : narration de l'être et réinvention du soi : se créer, s'inventer, s'augmenter

> « À la différence de la première phase du *body art*, au temps d'Internet ou des voyages spatiaux, les artistes postmodernes ou *posthumans* considèrent comme insupportable de posséder le même corps que l'homme à l'âge de pierre. Ils entendent hausser le corps à la hauteur des techniques de pointe et le soumettre à une volonté de maîtrise intégrale et ils le perçoivent comme une série de pièces détachables et hybridables à la machine. »
>
> David Le Breton, *L'adieu du corps*

Le doux rêve des technosciences ne cesse d'inspirer le monde de l'art. Qu'il s'agisse de fiction ou de réalité, le cyborg tel qu'il est présenté dans les fictions n'a de cesse de se répéter, apportant son lot de mal-être, mais aussi son optimisme sur un futur qui prend en compte la volonté individuelle comme source de toute création, luttant ainsi contre une norme contraignante qui enferme, moule et copie en boucle, n'offrant qu'une liberté corporelle restreinte qu'au mieux la catégorie socio-professionnelle saurait un peu élargir. Le capitalisme qui gouverne l'économie mondiale assure un accès premium à certains, et des années de retard à d'autres. « Quelle que soit la situation originelle, aujourd'hui que le capitalisme a gagné par jet de l'éponge de son adversaire, le corporatisme finira toujours par s'imposer, allié à un communautarisme qui s'alimente à une circulation des populations emportant sur leur dos et pour longtemps leur mode de vie. »[334]

Le corporatisme perçu comme futur, presque plus certain que probable, l'Homme se retrouve à lutter contre les brevets qui visent à rentabiliser son patrimoine génétique, et ainsi son corps dans son état le plus naturel possible. Le corps devient industrialisé, commercialisé, vendu (en pièces détachées ou en bloc selon le type de corps) et est, dans l'ensemble, ramené irrémédiablement à l'état d'objet. Comme tout objet, celui-ci est alors modélisable, customisable : il est affaire de design. Si le corporatisme s'empare de ce design dans son intégralité, la liberté d'intervention sur son corps sera figée à un niveau accessible actuellement – les modifications corporelles comme tatouages ou piercings, les styles capillaires, l'application de maquillages, etc. – mais l'évolution de ces altérations sera irrémédiablement entre les mains d'entités financièrement intéressées.

334 Alain Cotta, *Le corporatisme, stade ultime du capitalisme*, Paris, éditions Arthème Fayard, 2008, p. 121

Faisant face à cette démarche, et poursuivant une logique optimiste, certains artistes tentent de redéfinir ces normes et d'en repousser les contours pour les rendre plus inclusifs, allant jusqu'à mettre leur propre corps en jeu. Le bras droit de Lukas Zpira se pare de tatouages, comme nombre d'autres ont tendance à le faire, imitant l'apparence de parties cybernétiques. Esthétique qu'il reconnaît pleinement inspirée de la science-fiction, Lukas Zpira se définit comme néo-mutant, une nouvelle forme de mutant.

Le transhumanisme est un mouvement large, comme nous avons pu le voir, qui englobe plusieurs écoles, l'une d'elles étant celle des body hackers. Cyril Fiévet définit le body hacking comme « la démarche volontaire, menée par des individus, de modifier leur propre corps, notamment en lui adjoignant des composants artificiels, dans le but de transformer son comportement naturel. »[335] Ces démarches, individuelles par nature, allient ainsi scientifiques, artistes et autres personnes intéressées dans une pratique du transhumanisme. Loin d'une approche théorique, le body hacker pratique, généralement sur son corps, parfois sur celui d'autrui avec son consentement, des modifications corporelles plus technologiquement orientées que le simple piercing.

335 Cyril Fiévet, *Body Hacking*, « *Pirater son corps et redéfinir l'humain* », Paris, édition FYP, coll. Présence, 2012, p. 8

1 – Lukas Zpira : la fiction du corps et le jeu de la feintise

« Nous sommes plus ou moins normaux, avec une existence légèrement plus marginale que la moyenne. »

Propos tenus par Layil Umbralux, recueillis par Laurent Courau, *Vampyres*, « *Quand la réalité dépasse la fiction* »

Poussant cette démarche plus loin encore, Lukas Zpira est un body hacktiviste, c'est-à-dire qu'il injecte dans sa propre pratique un discours volontairement politique qui cherche à provoquer, déranger, bousculer. Ce discours seul permet de se retrouver dans une classe médiane, entre les théories des transhumanistes et les actions des body hackers, modifiés ou non. « Le body hactivisme doit être perçu comme une philosophie et un état d'esprit. »[336] explicite Zpira dans son *Manifeste du Body Hacktivisme*. Il ne s'agit donc plus nécessairement d'agir, mais surtout de manifester son opinion, montrer un engagement politique dans le domaine des mutations technologiquement assistées, via des « modifications corporelles avant-gardistes et prospectives, influencées par la culture manga, la bande dessinée, les films et la littérature de science-fiction. »[337]

Or, comme nous l'avons dit dans un article, pour Jean-Marie Schaeffer, la fiction passe par la *mimésis.* « Du simulacre à la simulation, en passant par l'imitation, ces liens de semblance et dissonance entre le réel et le fictif se retrouvent depuis toujours dans nos traditions artistiques. »[338] Schaeffer distingue ainsi deux types d'imitations : l'imitation réelle ou l'imitation feinte. La feintise intervient non comme instance réalisatrice d'actualisation (imitation réelle), mais comme un effet de faux qui sert à prétendre. C'est dans cette imitation précisément que se situe le tatouage de Zpira : les motifs cybernétiques, aussi esthétiques soient-ils, ne donnent en rien consistance à ce bras cybernétique. Ils font semblant. Ce tatouage sert de mimène d'un bras cybernétique.

« Les mimènes choisis doivent en fait remplir une double condition : a) ils doivent fonctionner comme des signaux non équivoques de la chose imitée ; b) ils ne

336 Lukas Zpira, *Manifeste du Body Hacktivisme,* disponible sur le site laspirale.org, consulté le 24/08/2016, https://laspirale.org/texte-99-lukas-zpira-une-introduction-au-body-hacktivisme.html, *sic.*

337 *Ibid.*

338 Thomas Brunel, article « *Néo-mutants et chemins évolutifs individuels : la mise en chair du virtuel* », dans *Poïétique du design 4*, « *Conception, corps & fictions* », sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Paris, édition L'Harmattan, coll. Esthétiques, série Ars, 2017, p. 147.

doivent *pas* réinstancier réellement la chose imitée. »[339] Ainsi, Lukas Zpira s'imagine cyborg comme dans les fictions, sans pour autant passer pour une version réelle, son bras n'étant qu'un bras humain dont l'épiderme est parsemé d'encres. Son tatouage peut ainsi servir de signifiant de bras cybernétique, rappelant ainsi l'esthétique générée par des années de fictions,sans pour autant actualiser le bras cybernétique. Il ne s'agit pas d'un simulacre, mais bien d'une simulation.

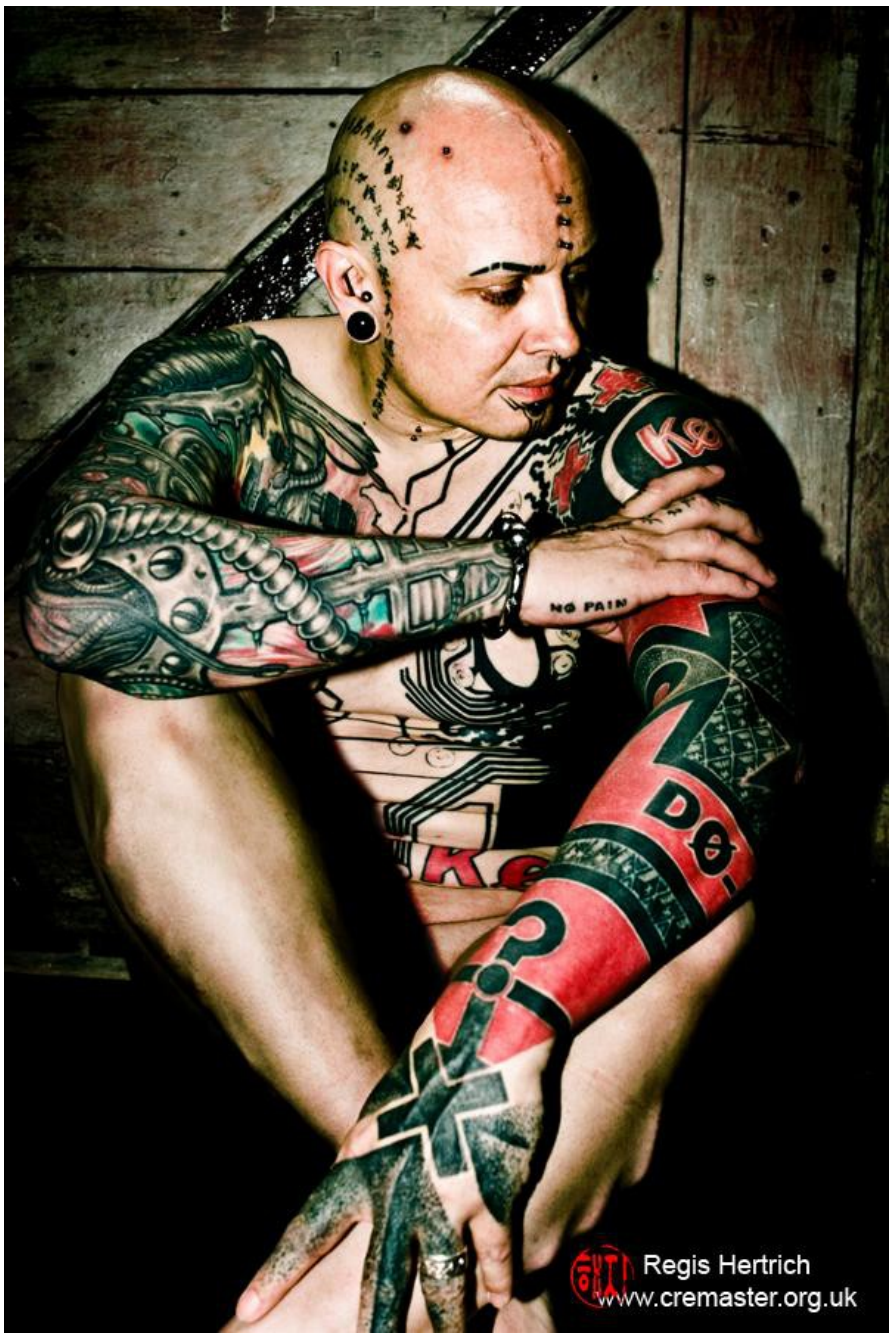


Illustration 59: Portrait de Lukas Zpira, photo de Régis Hertrich, disponible sur le site www.cremaster.org.uk, *courtesy of the artist.*

339 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op.cit.*, p. 99.

« Faire comme si », pour reprendre Schaeffer, est à l'origine un innocent jeu d'enfant, stimulant l'imagination en faisant fi des impossibles de la réalité. Et c'est également sur ce « faire comme si » que repose le jeu vidéo. Jouer à un jeu vidéo, c'est se projeter au sein d'un avatar pour en assumer l'action. « […] Tous les joueurs, pas seulement ceux des jeux multijoueurs, décrivent les actions d'un personnage de jeu en utilisant "je" et non "il" (comme dans "et là j'ai tué le dragon" et pas "et là il a tué le dragon"). »[340] Ce « faire comme si » met en jeu l'identité de la personne qui « fait comme si ».

Suspendant temporairement son identité, le joueur assume les traits de son avatar et son histoire. Dans le cas de Zpira, il est son propre avatar – son nom même est un jeu, anagramme de son ancien nom – mais son identité étant liée à son corps et à la manière dont il choisit de le raconter, il nous présente une fiction identitaire corporelle. Pour James Paul Gee, trois identités entrent en jeu lors de la projection au sein de l'avatar : virtuelle, réelle et projective. Ainsi, la fiction du corps de Zpira peut s'analyser selon ces trois composantes[341] :

•identité virtuelle : Zpira en tant que *cyborg*

•identité réelle : *Zpira* en tant que cyborg

•identité projective : Zpira *en tant que* cyborg.

L'alliance de ces trois identités, à la manière de l'identité du joueur au sein d'une fiction ludo-narrative, pose les bases d'une identité indissociable du sujet, identité que Zpira choisit d'appeler néo-mutant. Son corps influence son esprit, et vice versa, et par feintise ludique il met en jeu une forme d'être, une façon d'être, un auto-design de soi. Il ne s'agit plus de simplement présenter un corps augmenté viable, mais bien de narrer l'individu dans son désir d'évolution, son désir de dépassement. Lukas Zpira nomme cela le kør.

Le kør est un concept voulant s'opposer à la dichotomie corps/esprit typique de la pensée cartésienne. Il ne s'agit pas non plus de changer le corps par l'esprit, ou l'esprit par le corps, mais de générer une boucle de rétroaction (*feedback loop*). Ainsi le corps influence l'esprit, qui à son tour le modifie, pour se faire changer en retour, etc. Corps et esprit réunis en un, le kør propose de s'allier à la technologie, sous

340 Nic Kelman, *Video Game Art*, New York, USA, Assouline, 2005, pp. 36-37, « […] *all gamers, not just those in multiplayer games, describe the actions of a game character using "I" and not "he"(as in "and then I killed the dragon", not "and then he killed the dragon").* »

341 Nous reprenons ici la manière de représenter les trois identités développées par James Paul Gee dans son livre *What video games have to teach us about learning and literacy*, « *Revised and updated version* », New York, editions Palgrave MacMillian, 2007, pp. 48-54.

toutes les formes qu'elle peut prendre, afin de générer l'individu dans son intégralité, corporelle et intellectuelle.

> « Personne parmi nous n'a sacrifié son corps à l'idée d'un quelconque sacrifice comme le croit Baudrillard, mais plutôt son apparence naturelle au profit de sa véritable nature, afin de donner kør à cette image que nous renvoie sans cesse notre mémoire résiduelle interne, afin d'être enfin véritablement ce que nous voulons être, juste ce que nous sommes et non ce que l'on essaye depuis si longtemps de faire de nous. »[342]

Repoussant les limites d'une norme corporelle trop restrictive, les néo-mutants visent l'inclusion et non l'exclusion de toute originalité corporelle. En politisant son message, Lukas Zpira force le regard à se tourner vers lui et les autres comme lui, désireux de liberté mais aussi d'originalité et d'individualité. Paradoxalement, cette démarche s'impose à l'hégémonie transhumaniste qui, elle, vise à placer le développement de l'espèce dans les mains de peu de représentants, n'en proposant de fait qu'un design restreint. Il s'agit donc de figurer un corps, partiellement fictif, pour l'élever en figure de défiance face à une machine politico-économique trop limitante. Si le cyborg fictionnel est souvent monstre ou esclave, le cyborg que désire Lukas Zpira est son propre maître, son propre créateur et sa propre créature.

Le cyborg est pour Maxence Grugier l'incarnation d'une partition manichéenne du monde[343], entre le bien et le mal, entre l'Homme et la machine. Cette dyade se retrouve dans le cyborg fictionnel, et, pour aller dans le même sens, Zpira développe un cyborg qui s'auto-engendre, non à partir d'un intérêt commun desservant l'intérêt individuel, mais partant du désir individuel pour aller vers l'intérêt commun. Le désir individuel devient source de progrès, ouvrant sur des possibilités multiples et plurivoques. C'est dans cette direction que tend son projet M.A.T.S.I. (*Multi-Aplication Titanium Skin Interface*[344]).

M.A.T.S.I. est un acronyme désignant un implant dermique d'un nouveau genre. Là où les implants endodermiques se glissent sous la peau pour la déformer, et les transdermiques la transpercent pour céder le passage à un pas de vis,

342 Lukas Zpira, *Pour en finir avec Baudrillard*, article Internet publié sur le blog *Hacking the Future*, http://hackingthefuture.blogspot.com, consulté le 12/02/2012

343 cf. Maxence Grugier, article « *L'utopie cyborg* », paru dans la revue *Quasimodo*, « *Modifications corporelles* », n°7, printemps 2003, Montpellier, p. 227.

344 Que l'on pourrait littéralement traduire par « interface de peau à titane multi-usages ».

M.A.T.S.I. se substitue à la peau, prolongeant ses contours tout en les altérant dans la forme. C'est une plaque de titane, creusée d'un réceptacle appelé *pod*, qui vient se glisser partiellement sous la peau tout en la remplaçant afin d'offrir un espace intégré au corps dans lequel il est possible de clipper une technologie. Le *pod* est de petite taille pour le prototype que porte l'artiste sur son avant bras droit : deux centimètres de diamètre de chair en titane, légèrement enfoncée de quelques millimètres et permettant l'insertion d'une technologie miniaturisée quelconque.

Illustration 60: M.A.T.S.I. visible sur l'avant-bras droit de Lukas Zpira, photo de Lukas Zpira, www.blowyourmind-production.com, *courtesy of the artist.*

Nous parlons ici de prototype non par manque de respect, mais par réalisme : M.A.T.S.I. est unique. Pour la seconde génération, Zpira aimerait augmenter la taille du *pod*, tout en conservant « la liberté de pouvoir le changer quand il ne fonctionne plus, de le recharger, de le remplacer par autre chose, etc. »[345] C'est cette interchangeabilité justement qui rend M.A.T.S.I. si séduisant, limitant l'interface à une fonction unique, mais polyvalente : l'intégration de technologies au sein de la matrice biologique. Jouant ainsi avec l'imaginaire cybernétique, Lukas Zpira laisse apparaître les avantages d'une démarche pro-active, mais surtout individuelle et personnalisable, reconnaissant cependant que l'aspect financier reste un frein à sa propre expérimentation corporelle, contrairement à des géants de l'industrie tels Ray Kurtzweil ou Elon Musk.

Ainsi, de la simulation qu'est son tatouage à l'actualisation de M.A.T.S.I., Lukas Zpira présente une fiction de l'auto-design en cours d'actualisation, laquelle peut s'étendre aisément à tout un chacun, chacun choisissant sa manière de s'inventer, de se narrer. Générant ainsi nos contes cybernétiques personnels, nous basculons dans le domaine de la virtualisation du corps, un corps en attente des techniques de contrôle nécessaires à l'implémenter dans l'actuel.

L'identité de Lukas Zpira s'en retrouve redéfinie de manière perpétuelle. « L'identité corporelle contemporaine ne garantit plus au sujet sa permanence et sa constance. »[346] écrivait Bernard Andrieu, et Lukas Zpira intègre cette inconstance au sein même de son kør. Ainsi, socialement accepté, même si atypique dans sa décoration, le corps de Zpira s'ornemente d'une fiction qui dépasse la construction sociale du corps pour la faire basculer dans une construction identitaire imaginaire. Le poids des apparences est le lot qui vient avec, et la marginalisation des apparences atypiques bloque partiellement une intégration dans le corps global d'une société contemporaine : il faut différer un peu de la norme, pour se faire remarquer, mais pas trop pour ne pas se faire rejeter. Lukas Zpira, quant à lui, politise son approche afin de changer cette vision. « Le sens partagé des modifications corporelles met l'emphase sur l'appartenance du corps à lui-même ; l'expression personnelle, culturelle et politique à travers le corps ; et les nouvelles possibilités pour le genre, la sexualité et même l'identité ethnique. »[347]

---

345 Propos de Lukas Zpira, recueillis par Laurent Coureau pour le site laspirale.org, consulté le 02/02/2012, https://laspirale.org/texte-307-lukas-zpira-09-2010.html

346 Bernard Andrieu, *« Somaphore et corps biosubjectif »*, article internet publié sur le site multitudes : revue politique, artistique, philosophique, consulté le 15/02/2010, http://multitudes.samizdat.net/spip.php?page=imprimer&id_article=1373

347 Victoria Pitts, *In the Flesh*, « *The Cultural Politics of Body Modification* », New York, éd. Palgrave

2 – ORLAN : du corps-image au corps-icône

> « J'ai donc voulu photographier mon corps, en décidant que ce ne soit pas une simple photo de nu mais une mise en évidence, une attitude, une position dans la société, dans l'art, un questionnement sur le monde et pas seulement un "nu attendu". »
>
> Propos tenus par ORLAN, recueillis par Tatyana Frank, Catalogue de l'exposition *ORLAN en capitales*

Les normes de l'apparence, surtout féminines, sont régulièrement pointées comme évolutives, mais rigides dans un temps limité. Pourtant, Jean-François Amadieu souligne « qu'il existe des normes stables et claires commandant l'apparence physique. »[348] Si de telles normes fixes s'imposent, il est alors logique d'envisager la norme atypique comme dérangeante au sein d'une société qui limite l'anormal à une esthétique artistique, rangé dans des musées ou visible sur des écrans de télévision ou de cinéma. L'anormal se monstre, tel le monstre de foire à l'époque, mais il ne s'accepte pas et ne s'insère pas dans la société. Il est marginal, mis en frange de la société.

La norme est si précisément définie que les études révèlent l'uniformité des statistiques, répartissant ainsi 50% de la population dans la tranche moyenne, et divisant le reste de façon équitable de part et d'autre, ne laissant que 8% dans la catégorie extrêmement belle apparence et, de fait, 8% dans la catégorie très inférieure à la moyenne. Ce clivage beaux/laids s'impose comme une norme sociale inamovible, semble-t-il. Le corps féminin, quant à lui, est encore plus soumis à la norme, laquelle n'est d'ailleurs pas imposée par la femme à l'origine. Ainsi, quand l'homme diffère, il n'a « pas de chance », là où la femme, elle, « ne prend pas soin de son apparence ». Ce stigmate social sur la femme et son obligation d'être belle, dans un certain carcan, au détriment de toute autre fonction sert de base au travail de l'artiste ORLAN.

ORLAN détache le corps de son carcan étriqué et le met en scène, l'objectifie, le distord et le retend pour en faire sa création, son art et sa représentation. Comme

---

MacMillian, 2003, p. 14 « *The shared meaning of body modifications emphasize bodily self-ownership; personal, cultural and political expression through the body; and new possibilities for gender, sexuality and even ethnic identity.* »

348 Jean François Amadieu, *Le Poids des apparences*, « *Beauté, amour et gloire* », Paris, éd. Odile Jacob, coll. Poches, 2004 (2002), p. 28.

le dit Jérôme Neutres, « Le nom d'ORLAN est déjà un drapeau. »[349] Son choix typographique, tout en majuscule, fait acte de signature et de différence. Elle est sa propre œuvre, et au fur et à mesure de sa carrière, elle se crée et s'invente. ORLAN remplace sa propre date de naissance par la date de l'une de ses œuvres, *ORLAN accouche d'elle-m'aime*, en 1964. La photographie en noir et blanc nous présente ORLAN assise, les jambes écartées laissant passer le haut du corps d'un autre corps, un corps qu'elle construira et mettra en scène tout au long de sa carrière. Ses *Corps-sculptures*, une série de photographies en noir et blanc, la représentent dans son ensemble, nue, mais généralement masquée ou à visage caché.

Illustration 61: ©ORLAN, *Corps-Sculptures* dit "*ORLAN accouche d'elle m'aime*", 9 x 10 cm, 81 x 76 cm (avec cadre), photographie noir et blanc, 1965

Elle explique à ce propos que, tout comme dans sa série *Tentative de sortir du cadre*, elle soutirait ainsi au regard machiste ambiant son visage. Mettant en scène l'expression littéralement appliquée, elle jaillira d'un cadre baroque dans des

349 Jérôme Neutres, « *ORLAN s'écrit en capitales* », article paru dans le catalogue de l'exposition *ORLAN en capitales*, présentée à la Maison Européenne de Photographie, du 19 avril au 18 juin 2017, Paris, éd. Skira, 2017, p. 11.

postures atypiques, se contorsionnant pour passer dans le cadre et hors du cadre. Ainsi, elle soulignera la difficulté qu'impose la norme et la complexité inhérente à en sortir. Briser les conventions ne se fait pour ORLAN que par l'image, son médium premier. Les corps-images qu'elle nous offre sont autant d'avatars d'elle-même. « Toute image de moi-même est un pseudo [...] »[350]

Illustration 62: ©ORLAN, *Corps-Sculptures*, *Tentative pour sortir du cadre avec masque*, photographie noir et blanc, 1965

Car pour ORLAN, tout est image. Le monde dans lequel nous évoluons n'est qu'une série d'images, de faux-semblants et d'apparences que nous recevons, ingérons et émettons. « Toute représentation est insuffisante, mais ne pas en produire serait pire. »[351] Cultiver l'image pour l'image, même si elle n'est qu'une représentation incomplète. L'image fait alors exister et n'existe que parce qu'elle a été créée. Mais l'image d'ORLAN n'est pas le produit d'une culture de l'instantané et elle confesse elle-même qu'il n'y a pas d'instantané dans son travail. Tout est composition, construction. L'image, oui, mais l'image réfléchie et cohérente, habile et

350 ORLAN, « *Entretien avec ORLAN* », propos recuillis par Tatyana Franck, paru dans le catalogue de l'exposition *ORLAN en capitales*, *op.cit.*. p. 50

351 *Ibid.*

perfectionnée.

Les performances d'ORLAN étant souvent des performances privées, les seules traces de leur existence, et de fait leur survie dans le temps, sont la photographie et la vidéo. S'il ne peut y avoir de performance sans spectateurs, il ne peut y avoir de traces de cette dernière sans images produites, archivées, diffusées. Mais paradoxalement, puisque « tout est photo », l'image et constante et absolue. Elle a été, est et sera. Et par ce médium, ORLAN interroge la société sur ses valeurs, politiques et religieuses, culturelles et traditionnelles. Il y a chez ORLAN une volonté de faire entrer la société en débat sur le corps, son image, ses représentations, ses canons et, surtout, ses normes esthétiques. Ainsi à *L'origine du monde* de Courbet, tableau représentant un sexe féminin ému, elle oppose *L'origine de la guerre*, reprenant le cadrage du tableau de Courbet pour seulement changer le genre du modèle. La vulve se change en phallus, et la mère nourricière, génératrice de vie, se fait remplacer par le père guerrier, pourvoyeur de mort. Elle souligne ainsi que le stéréotype est à double tranchant, tout autant néfaste à la femme qu'à l'homme. Enfermés dans des rôles genrés, nous évoluons dans un carcan social qui amène son lot d'attentes et de rôles à endosser.

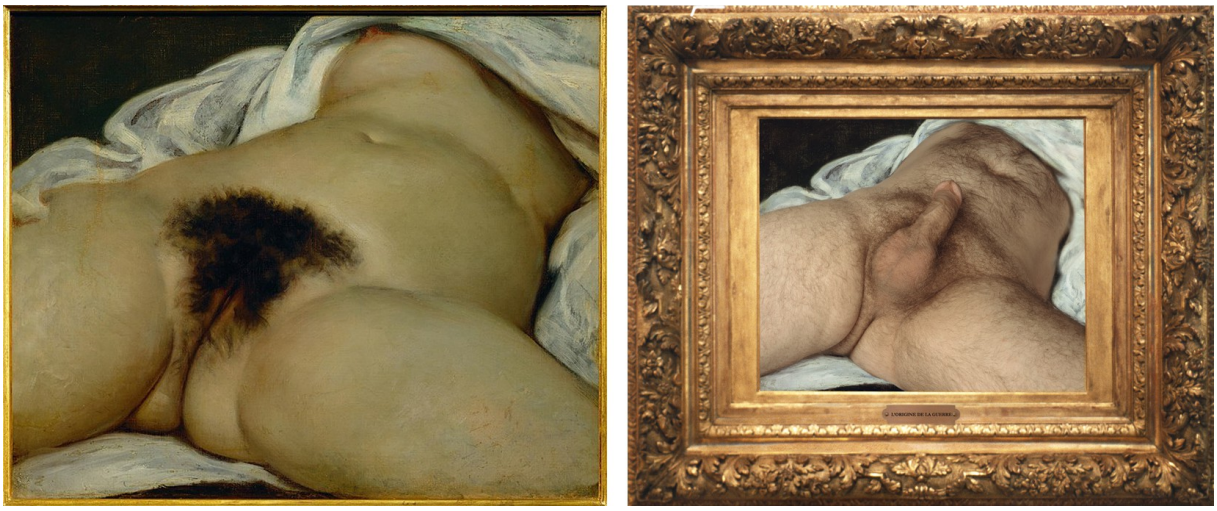


Illustration 63: à gauche, Gustave Courbet, *L'Origine du monde*, 46 x 55 cm, huile sur toile, 1866, Musée d'Orsay, Paris ; à droite, ©ORLAN, *L'Origine de la guerre*, 88 x 105 cm, cibachrome collé sur aluminium, 2011

La photographie endosse alors chez ORLAN un rôle de témoin de construction de l'identité et de déconstruction de l'archétype de la beauté féminine. Le canon devient son combat et *ORLAN faisant hurler la Vénus de Botticelli contre les standards de beauté* devient un cri contre l'imagerie de la femme. « Quels que soient

l'époque et l'espace géographique donnés, la beauté est définie par les idéologies dominantes du moment. »[352] Le standard de beauté s'impose comme une construction sociale, généralement générée par une élite masculine, contraignant la femme à adopter un rôle, une apparence et des codes spécifiques à une époque et à un lieu. « Son travail interroge l'image de la femme par l'homme plutôt que la construction par la femme de son image. »[353] Endossant ces codes à travers l'histoire avant de les déformer, ORLAN utilise la photographie pour redéfinir les limites de ce qu'elle pourrait être, de ce qu'elle voudrait être. Mais cela ne dure que le temps d'une performance, dont les traces photographiques forment autant de corps-images d'elle, d'avatars de la représentation.

Illustration 64: ©ORLAN, *Self-Hybridation : Entre-Deux avec le portrait d'ORLAN n°4*, 120 x 160 cm, photographie couleur dans une boîte lumineuse, 1994

Mais l'image pure et non altérée numériquement impose ses limites à l'artiste qui ne peut qu'interroger les stéréotypes d'un corps de femme occidentale, blanche.

352 *Ibid.*, p. 58.

353 Marek Bartelik, « *Re-présenter la beauté : notes sur ORLAN* », article paru dans *Refiguration self-hybridations*, « *Série précolombienne* », textes de Dominique Baqué, Marek Bartelik et ORLAN, Paris, éd. Al Dante, 2001, p. 9.

Le trucage d'image lui ouvre une porte sur un multiculturalisme. Ainsi naissent les séries *Refiguration / Self-hybridration précolombienne*, ou encore *africaine*, *indienne-américaine.* S'ouvrant aux clichés esthétiques d'autres cultures, les corps-images d'ORLAN deviennent poly-culturels, mélangeant des archétypes sociaux et des masques d'antan aux technologies contemporaines de retouches d'images. Ces corps-images, tant par leur multiplicité que par le médium employé, forment un ensemble de possibles, des corps virtuels d'une représentation d'ORLAN qui n'existent que sur papier glacé. Cependant, la virtualité du corps d'ORLAN s'incarne tout autant dans ses chairs.

Illustration 65: à gauche, ©ORLAN, *Défiguration-Refiguration*, *Self-hybridation précolombienne n°5*, 150 x 100 cm, cibachrome, 1998 ; à droite, ©ORLAN, *Self-hybridation africaine*, *Femme Surmas avec Labret et Visage de Femme Euro-Stéphanoise avec bigoudis*, 125 x 156 cm, photographie couleur, 2002

L'artiste présente aussi un visage modifié par la chirurgie plastique. En l'espace de trois ans (1990-1993), ORLAN subit une dizaine d'opérations de chirurgie plastique. Modifiant son apparence pour, d'après les journaux de l'époque, ressembler à un idéal féminin, elle s'extirpa des canons de beauté conventionnels pour créer son propre corps. Selon l'analyse qu'en fait Bernard Lafargue, « [...]elle déculpabilise le désir de métamorphose et nous montre que "le naturel" n'est qu'une fiction idéologique sécrétée par une société qui a besoin "d'in-former" et de normaliser les corps. Si l'artifice est notre lot, nous devons créer notre propre *persona*, sculpter notre corps, modeler notre visage, forger notre identité, devenir

ce(ux) que nous sommes. »[354]

« Mon travail, écrit-elle, est une lutte contre l'inné, l'inexorable, la nature, l'ADN (qui est notre rival direct en tant qu'artiste de la représentation) et Dieu. »[355] Lutter contre Dieu, contre la nature, contre le corps aussi. ORLAN combat le destin. Rien n'est écrit, nous écrivons notre propre histoire, notre propre chair. S'hybridant, elle forme un corps nouveau, un peu comme une ORLAN 2.0. À la manière de Lukas Zpira. ORLAN se réinvente et se crée un masque qu'elle arbore fièrement à la face du monde et de Dieu.

Illustration 66: ©ORLAN, *Aiguille de seringue anesthésiante et bâtons dans la lèvre supérieure*, 7e *Opération-chirurgical-performance* dite "*Omniprésence*", 21 novembre 1993, 165 x 110 cm, Cibachrome en diasec

Déjà la notion d'hybridation émerge des chairs de l'artiste, l'image visée étant celle d'un mélange de toutes ces Vénus et Europe de la mythologie. Art réadaptant l'art, ORLAN compose son visage d'après certaines peintures de ces figures mythiques. Posant son corps en regard du « corps si chrétien » dont parle Bernard An-

354 Bernard Lafargue, *« Artistes-mutants à l'aube du XXIe siècle (Matthew Barney, Stelarc, Orlan) »*, article paru dans le collectif *Corps, Art et Société*, *« Chimères et utopies »*, sous la direction de Lydie Pearl, Paris, L'Harmattan, « Nouvelles études anthropologiques », 1998, p. 153.

355 ORLAN, *De l'art charnel au baiser de l'artiste*, Paris, Jean-Michel Place, 1997, p. 41, cité par David Le Breton, *L'adieu du corps*, Paris, Métailié, 1999, p. 44.

drieu, elle souligne cette relation qui place le corps en objet sacré et intouchable. S'emparant de sa chair pour la faire autre, elle questionne notre société d'images. Ces « corps parfaits » qui peuplent nos écrans ne sont-il pas faux ? Elle pose l'artifice en *mal nécessaire* d'une *société du paraître*. Désireuse de clamer la propriété de son corps, l'artiste pousse "l'hérésie" jusqu'à installer des reliquaires de ses chairs qu'elle intitule *Ceci est mon corps... Ceci est mon logiciel*, ou encore *The body... is but a costume* (que nous pouvons traduire par « Le corps... n'est qu'un costume »). Jouant sur cette multiplicité des langues, qui, d'après Michel Serres, sont autant de costumes que nous revêtons, elle poussera ce costume à une semi-permanence en 1993 lorsqu'elle se fera poser deux bosses, comme des cornes de démon atrophiées, sous la peau de son front.

Illustration 67: ©ORLAN, *Petits reliquaires*, "*Ma chair, le texte et les langages*". Français, 1993, 30 x 30 x 5 cm, Métal soudé, verre anti-effraction, 10 grammes de la chair d'ORLAN, inclusion de résine. Un exemplaire

Terminé le corps idéal de beauté, mélangeant les canons contemporains et antiques. Voici l'ère du *freak*, le monstre. Mutante de chair et de silicone, ORLAN transgresse le corps chrétien et se libère. « En se "satyrisant" superbement dans sa chair même, Orlan nous montre que nous n'avons plus le droit d'accepter passivement et lâchement le visage qui nous a été imposé par les hasards de l'hérédité alliés aux

lois d'un désir mimétique anesthésié et las. »[356] Libérés du fardeau de la culpabilité chrétienne, les corps-images d'ORLAN prennent alors la place d'une représentation de soi au mépris de tous les regards et pourtant volontairement provocateurs, donc à regarder. Ils soulignent tout en masquant, dissimule le visible tout en imposant l'invisible au regard : une volonté d'esthétique propre à l'artiste qui se joue du regard du spectateur en en montrant trop et pas assez en même temps.

Cependant l'artiste met en garde contre la distinction, trop facile, entre le réel et le virtuel de ses œuvres : « […] il serait faux de distinguer mes opérations-performances de mes *Self-hybridations*, comme ce qui relèverait d'une part uniquement du réel, et de l'autre d'un pur virtuel. »[357] Si, comme nous l'avons dit en introduction, la distinction serait davantage de l'ordre du virtuel/actuel, le réel et le virtuel partagent une qualité : tout deux existent. Le réel est un actuel tangible, le virtuel, un possible en attente d'actualisation, une idée, un concept. Le corps d'ORLAN n'est pas plus de chair que d'idée, d'idéologie, de volonté personnelle et de choix d'apparence. Il existe ainsi dans un état intermédiaire entre le réel et le virtuel, à la fois tangible et inconsistant. Il serait impossible d'extraire ses représentations, ses corps-images, de son corps global. Ils sont autant de figurations incomplètes d'elle-même que l'est notre profil sur un réseau social : partiel, mais partie intégrante de nous.

Son installation, *Omniprésence*, présente ainsi quarante et un dyptiques mêlant ainsi le réel et le virtuel : d'un côté les photographies du visage de l'artiste au cours des quarante jours suivant son opération, de l'autre son portrait constitué grâce à un logiciel de morphing, étape par étape. « Les dyptiques mettaient ironiquement en relation l'autoportrait fait par la machine/corps et celui réalisé par la machine/ordinateur, mon imaginaire tissant visuellement les deux. »[358] L'imaginaire de l'artiste intervient alors comme lien communiquant, interface réel/virtuel qui donne naissance au dialogue et l'extrait d'une nécessité de fixité. D'un dyptique à l'autre, le lien se négocie différemment et permet à ORLAN d'exister dans un état flou, ni solidement ancrée dans une réalité tangible absolue, ni décorporisée dans un virtuel irréalisable. Support de projection, de dialogue et d'existence, l'imaginaire supplante la réalité, sa seule contrainte devenant le réalisable.

Le corps-image devient corps-icône, « signe qui est dans un rapport de res-

356 Bernard Lafargue, « *Artistes-mutants à l'aube du XXIe siècle (Matthew Barney, Stelarc, Orlan)* », *op.cit.*, p. 154. (*sic.*)
357 ORLAN, « *Virtuel et réel : dialectique et complexité* », article paru dans *Refiguration self-hybridations*, « *Série précolombienne* », *op.cit.*, p. 44.
358 *Ibid.*, p. 47.

semblance avec la réalité extérieure. »[359] Signe d'un corps, les *Self-Hybridations* poussent les transformations corporelles à leurs extrêmes. ORLAN se mute, se dessine un corps qui est le sien ou plutôt *des* corps qui sont *les* siens. Dans un entretien avec Paul Virilio elle explique : « [...] ce n'est pas le visage ni la visagéité ni la dévisagéité qui me sauvent. »[360] Car ces images ne sont jamais assez, elles ne sont que pseudos multiples. « Se donner à voir, être vue, faire croire que l'on peut être vue par des images successives, des images de paille, des pseudos. »[361] Le subterfuge de l'image pousse le corps d'ORLAN dans une représentation à l'excès de possibles imaginaires. David Le Breton parle de « présence fractale à soi »[362] : il ne s'agit pas de ne pas ressentir notre propre présence, notre existence, mais de la justifier par un apport extérieur, une trace de présence. Qu'il s'agisse d'une marque dans le corps tels un tatouage ou un piercing, ou bien d'une pluralité de la représentation, la présence n'est intégrale que lorsqu'elle relie toutes les parties pour former un tout. Aussi, la nécessité du plusieurs se substitue à l'unicité du tout, formant un corps multiple et fractionné. L'imaginaire de l'artiste relie alors ces parties entre elles et unifie l'identité d'ORLAN : unique, mais multiple dans ses représentations.

« Je fabrique des images d'êtres mutants dont la présence est pensable dans une civilisation future qui n'aurait pas les mêmes pressions sur le corps que les nôtres ; elle pourrait donc les intégrer comme des beautés possibles et sexuellement acceptables. Ces images s'inscrivent donc dans le virtuel en tant que potentialité d'un réel futur qui en donnerait aussi réellement les moyens techniques. »[363] Ces corps mutants que représentent ainsi les *Self-Hybridations* donnent à voir une fiction d'anticipation, une société acceptante de toute esthétique comme sexuellement désirable, plaçant ainsi le choix de l'apparence de la femme dans les mains de cette dernière.

« L'Art Charnel affirme la liberté individuelle de l'artiste et en ce sens il lutte aussi contre les apriorismes, les diktats ; c'est pourquoi il s'inscrit dans le social, dans les médias (où il fait scandale parce qu'il bouscule les idées reçues) et ira jus-

359 Définition du mot « Icône » d'après le dictionnaire Larousse en ligne, consulté le 12/04/2015, http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ic%C3%B4ne/41367

360 Propos tenus par ORLAN dans *Transgression/transfiguration*, *« conversation »*, Entretien avec Paul Virilio, Paris, L'une & L'autre édition, 2009, p. 61.

361 *Ibid.*, p. 62.

362 David Le Breton, *Signes d'identité*, *« Tatouages, piercings et autres marques corporelles »*, Paris, Métailié, 2002, p. 78.

363 ORLAN, « *Virtuel et réel : dialectique et complexité* », article paru dans *Refiguration self-hybridations*, « *Série précolombienne* », *op.cit.*, p. 50.

qu'au judiciaire.. »[364] Corps en lutte perpétuelle, le corps d'ORLAN parle pour elle, mais aussi pour les autres. Georges Vigarello surlignait que : « L'individu, et lui seul, est aujourd'hui comptable de ses manières d'être, de ses "images". »[365] Toutefois, il soulève le paradoxe social qui en découle : un conflit entre deux versants de la beauté. D'une part, la volonté individuelle, absolument détachée du regard de l'autre et donc ne dictant en rien des règles d'apparences, permet un auto-design de l'image projetée à l'autre. Ce contrôle assure ainsi l'individualité, l'originalité. D'autre part, la définition collective de ce qui est jugé comme "beau", catégorie étroite du domaine de l'apparence qui se restreint à chaque couche sociale et étrique un corps encore peu libertaire sur ses attitudes et ses coutumes en fonction des cultures. Ce contrôle, supérieur sous certains aspects, affirme ainsi une suprématie du corps social sur l'individu, le normant selon des codes spécifiques s'appliquant à des catégories socio-professionnelles, des genres, voire même des orientations sexuelles.

Appliquées au seul corps dénué d'habits et d'ornements, ces normes se recoupent pour culpabiliser le surpoids, l'absence de tonicité, la pilosité non-contrôlée, la peau desséchée ou fatiguée, etc. Originalement plus genrées féminin, ces normes s'étendent désormais au corps masculin qui se doit d'être musclé, dénué de gras, entretenu sur le plan de la pilosité[366], etc. David Le Breton le résume de la façon suivante : « L'esthétisation de la vie sociale repose sur une mise en scène raffinée du corps, sur une élégance physique affirmée (mise en signe) grâce à laquelle se conjugue l'angoisse du temps qui passe. Il faut apprivoiser ce partenaire réticent, pour en faire un compagnon de route agréable. »[367] Normant la façon d'être en société, nous dictons nos mœurs et nos apparences, générant ainsi des canons à atteindre. Notre société contemporaine s'oppose ainsi encore à l'abrogation des canons de beauté qu'ORLAN met en image, les repoussant dans un domaine fictionnel tant sur le plan des techniques nécessaires que de l'acceptation sociale.

Mettant ainsi son corps en jeu, ORLAN se tourne vers le numérique qui lui offre une infinité de représentations ne correspondant pas à des canons contemporains, mais s'hybridant à des canons antiques et poly-culturels. Denis Baron parle d'ORLAN et de Lukas Zpira en insistant sur leur « revendication de ce côté "*freaks*", contre-nature. Ils assument la totale responsabilité de paraître inacceptables aux yeux de la

364 D'après le site de l'artiste, consulté le 15/12/2011, http://www.orlan.net/texts/

365 Georges Vigarello, *Histoire de la beauté*, « *Le corps et l'art d'embellir de la Renaissance à nos jours* », Paris, éd. Seuil et Points Histoire, 2004, p. 238.

366 L'anglicisme *manscaping* reprend ainsi le terme *landscaping*, littéralement paysagisme. L'esthétique du poil devient alors similaire à l'esthétique d'un paysage, travaillant les zones "buissonneuses" ou non.

367 David Le Breton, *Anthropologie du corps et Modernité*, *op.cit.*, p. 193.

société (d'ailleurs qui peut se vanter d'être acceptable ou non aux yeux d'autrui ?), quitte à être un objet de dérision, de moquerie, subissant l'outrage tout en l'autorisant. »[368]

ORLAN préconise donc une approche identitaire du corps, comme un corps-vêtement que l'on revêt. L'Arlequin de Michel Serres s'esquisse en corps multiples et identitaires. Fiancée de Frankenstein, autant par sa coiffure abracadabrantesque que par sa genèse, ORLAN nous revient après plusieurs opérations sous la forme d'une autre, extraite des conventions sociales, qui continue de se projeter dans l'image et de s'y baigner en étalant son visage comme de la peinture sur des tableaux. Elle nous montre son corps "à voir", pas son corps naturel (puisque tel est le terme consacré), mais c'est ce corps qui fait sens, ce corps qui nous enseigne l'identité. Nous sommes ce que nous portons, avant tout une apparence car c'est ce que nous présentons aux autres. Les mondes virtuels n'échappant pas à ce paradoxe de la re-présentation, nous multiplions ainsi les pseudo-nous, avatars d'un être qui se représente, se modifie et se re-présente de nouveau, s'inventant à l'infini dans l'image qu'il génère, sans pour autant parvenir à briser totalement l'appel d'une normalité assourdissante.

368 Denis Baron, *Op.cit.*, p. 149.

3 – Stelarc : le corps prothétique et l'homme augmenté

> « Et depuis que nous avons évolué en hominidés avec la motricité bipédale, deux membres sont devenus manipulateurs, nous avons commencé à construire des artefacts, des instruments, des machines. »
>
> Propos tenus par Stelarc, recueillis par Marquard Smith, « *Animating bodies, mobilizing technologies: Stelarc in conversation* », *Stelarc,* « *the monograph* »

Loin des préoccupations de l'image, l'artiste australien Stelarc souligne quant à lui l'obsolescence d'un corps de viande. Si Zpira génère une narration corporelle, Stelarc la met en forme, la réalise et la concrétise le temps de ses performances. Le corps de Stelarc n'est pas plus dans une permanence que celui d'ORLAN ou de Zpira, mais il est dans un état de connexion. Comme avec sa performance *Ping Body*, Stelarc se focalise sur un corps interface, connectant l'amplification technologique dans ses chairs tout en concédant une partie de son autonomie à ses prothèses. S'il utilise ainsi des prothèses surnuméraires, il y perd cependant une autre partie de son corps qu'il leur sacrifie en échange.

Günther Anders déclare dans le premier volume de *L'obsolescence de l'homme* : « *Nous avons fabriqué nous-mêmes ces instruments. Il est donc naturel et légitime que nous en soyons fiers.* Avancer que l'*homo faber* puisse rougir de ce qu'il a fabriqué, que le producteur puisse rougir de ses produits, est absurde. »[369] Pourtant, l'Homme ne peut qu'hésiter face à ses créations et à leurs allures d'êtres meilleurs. Plus rapides, plus efficaces, plus précis, les robots et autres technologies autonomes qui peuplent notre quotidien nous simplifient la vie, mais aussi nous ramènent à un état d'assistanat qui force l'Homme à se poser des questions sur ses capacités. Peu des jeunes à l'heure actuelle conçoivent un monde sans Internet, un monde qui n'est pas hyperconnecté, mettant au bout du doigt l'intégralité des connaissances humaines.

Alors pourquoi rougir de nos créations ? Si elles existent, c'est bien parce que nous les avons créées. Rejoignant cette idée, nous allons la mettre en perspective ici, en nous appuyant sur la démarche de David Le Breton qui explicite cette perception du corps dans son *Anthropologie du corps et modernité.* Le corps n'est qu'une

369 Günther Anders, *L'Obsolescence de l'homme*, Paris, Ivrea et Éditions de l'encyclopédie des nuisances, 2002 (1956), p. 42.

machine organique, après tout, donc la culture *Cyberpunk* s'octroie le droit de l'améliorer. Cependant la scission n'est pas aussi clairement marquée ; d'une part une sous-culture spécifique technophile qui encense l'amélioration et de l'autre une espèce humaine ancrée dans un passé archaïque qui réclame l'animalité sous-jacente de l'Homme.

Si les travaux d'Albert Einstein ont conduit à renommer la mécanique newtonienne pour en faire la mécanique classique, il n'en reste pas moins que la pensée mécanique de l'humain demeure, assurant ainsi la vision d'un corps malade comme un corps à réparer. La physique quantique a ainsi redéfini l'univers et ses mécanismes, certes, mais elle n'est cependant pas parvenue à réconcilier totalement le corps et l'esprit, assurant ainsi la survivance d'une pensée méliorative corporelle.

S'appuyant sur cette scission corps/esprit, tout en y injectant une forme de nécessité de compétitivité face à nos créations techniques, l'Homme gagne en obsolescence. Usé, dépassé, le corps humain se doit d'évoluer de son propre chef et non plus de continuer sa lente évolution naturelle. Stelarc s'attelle à la tâche de modifier son corps pour le rapprocher de l'idéal postmoderne du cyborg, tel qu'il est représenté, par exemple, dans *Killjoys* dont nous parlions plus haut. Stelarc se fondrait dans la masse des *hackmods* tant qu'il s'équiperait de l'une de ses prothèses, présentant un corps qui est à la fois mieux mais esclave.

Third Hand, comme *Extended Arm*, laissent à voir un corps cybernétique né de l'imaginaire de l'artiste, amplifié et amélioré afin de concurrencer le corps humain, mais aussi de le mettre en échec. Le cyborg est un corps sans identité fixe, une constante évolution des limites de cet être, enchevêtré avec ses perceptions. Il forme une hétérotopie mélioriste dont le lieu est le corps. Désir d'être plus, d'être autre chose également, le corps artificiel existe dans nos légendes depuis deux millénaires, mais à l'aube de ce troisième millénaire la question du corps artificiel décolle et prend toute son ampleur. Les enjeux économiques (et politiques) de ces dernières années sont le terreau fertile sur lequel peut se développer un tel être, mêlant Homme et machine. C'est dans ce climat que vient s'inscrire l'œuvre de Stelarc, comme s'il nous montrait à quel point nous sommes misérables, prisonniers de ces corps charnels trop gauches, encombrants et limités.

La prothèse supplée logiquement un organe, elle le remplace. Thierry Hoquet les classe, dans sa logique d'artefacts, dans la catégorie du substitut ou du vizir. « Il [le substitut] pare à une carence ou à un défaut par rapport à ce qui est considéré

comme l'état "normal" ou "complet" de l'entité qu'il complète. Mais le substitut est ambigu : il est aussi vizir et à ce titre veut être calife à la place du calife. Ce qui tient lieu de (en l'absence de), et ce qui peut/veut prendre la place de. »[370] Chez Stelarc, la prothèse se veut surnuméraire, elle est de trop. Répond-elle alors à une logique typique de substitut ? Faudrait-il la catégoriser autrement que prothèse ?

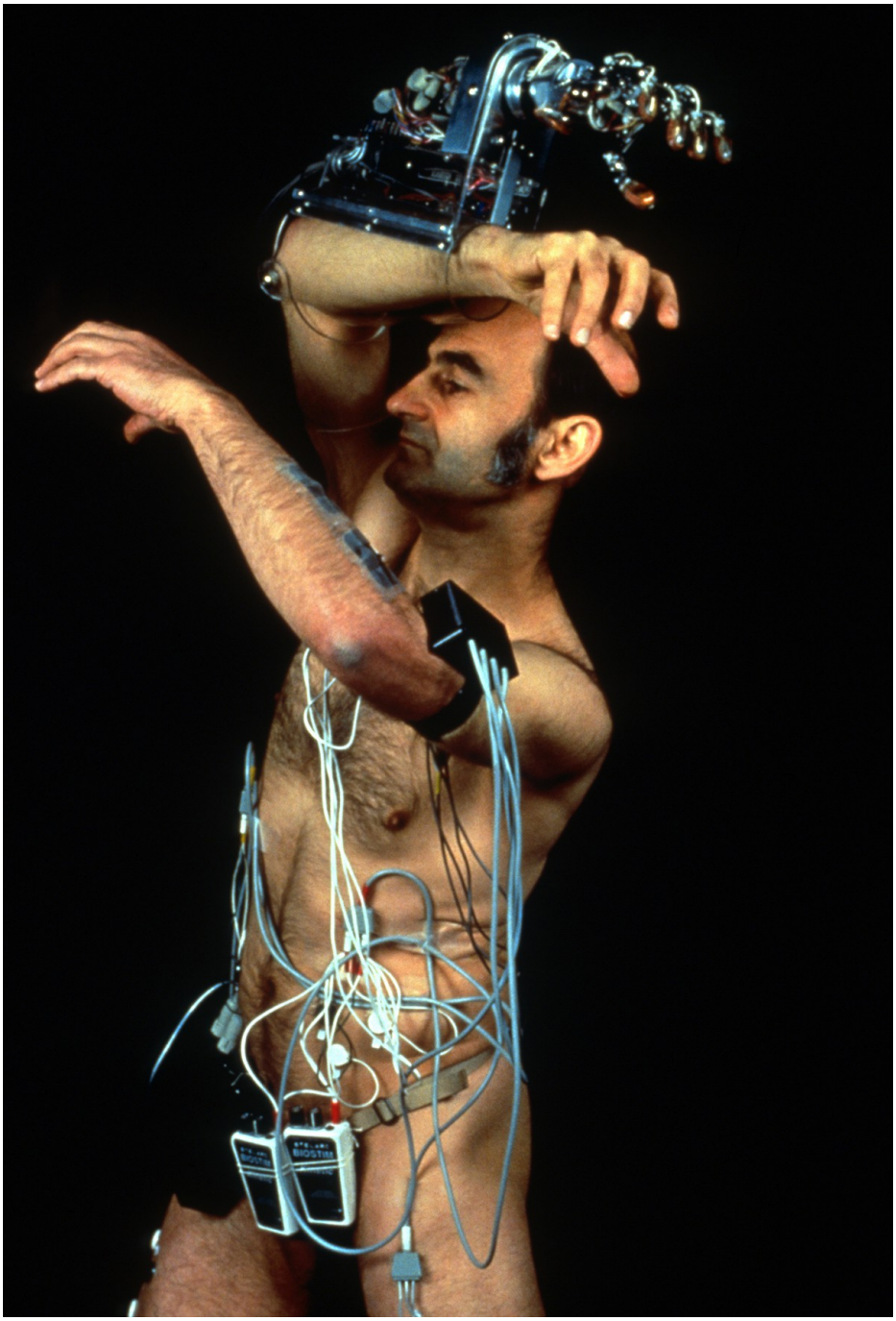


Illustration 68: Stelarc, *The Third Hand*, Yokohama, Tokyo, Nagoya, 1980, photo de Simon Hunter, *courtesy of the artist*.

370 Définition du substitut extraite du tableau des logiques d'artefacts définies par Thierry Hoquet dans *Cyborg Philosophie*, « *Penser contre les dualismes* », p. 68.

Reprenant l'esthétique générale d'une prothèse – dans le sens où *Third Hand* et *Extended Arm* reproduisent la forme générale d'une main humaine – l'association à une prothèse ferait sens. Toutefois, sa sur-présence corporelle ne "réparant" en rien le corps de l'artiste, la prothèse basculerait alors plus dans « l'habile », l'outil extérieur au schéma corporel, qui vient temporairement se greffer sur le *stuff*. Cependant, l'usage même des ses prothèses requiert de la part de l'artiste un contrepartie corporelle. *Third Hand* est reliée aux muscles abdominaux et aux muscles des jambes. Les contractions de ces derniers donnent l'impulsion électrique qui est transmise aux doigts et au poignet robotiques qui, dès lors, deviennent extension mécanique d'un corps charnel. En cela, il s'agirait d'une prothèse qui, si elle apparaît numéraire dans le sens où sa présence défie la norme humaine de répartition bilatérale des membres, supplée également à certains muscles de l'artiste, le paralysant partiellement sur place le temps de l'utilisation. Au lieu de combler une carence, la prothèse en génère une nouvelle pour répondre à un nouveau besoin : celui d'une troisième main.

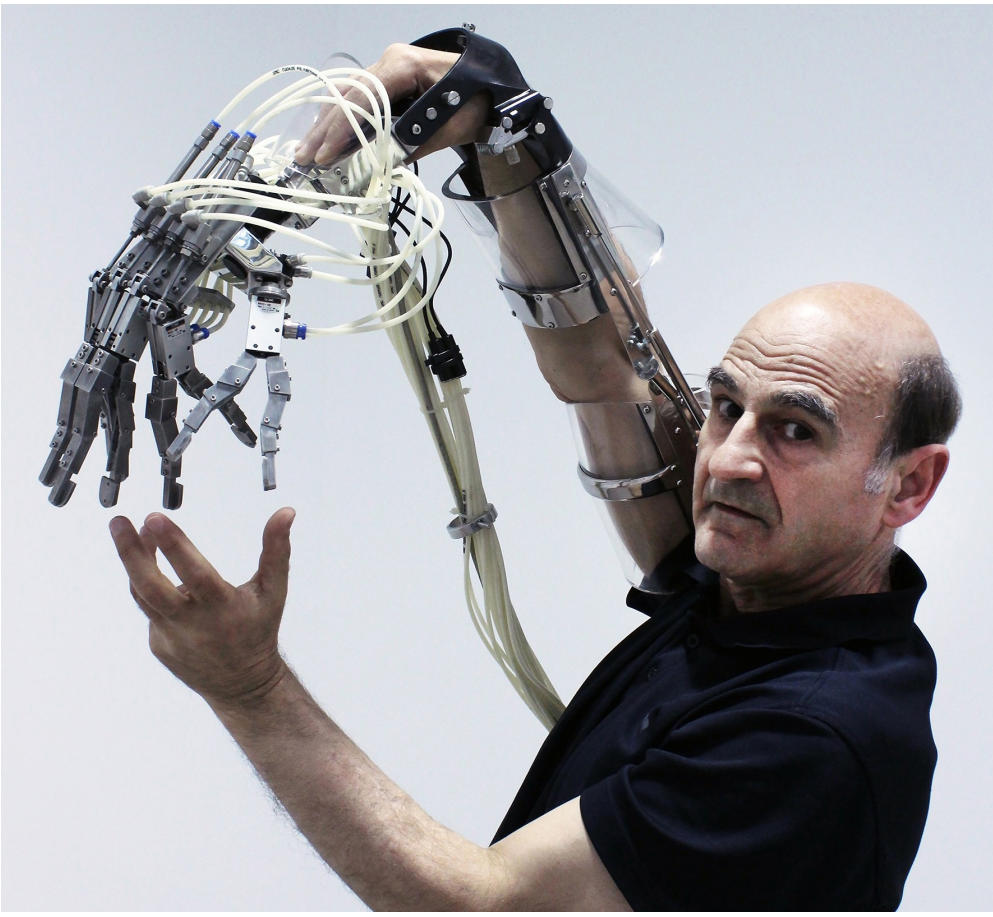


Illustration 69: Stelarc, *Extended Arm*, photo de Dean Winter, *courtesy of the artist.*

Nous pouvons alors nous demander s'il ne s'agit pas d'un échange, d'un troc : la prothèse devient un plus qui demande un sacrifice, proche en cela de la bénédiction divine qui demande une contrition de la part du croyant. Tel le proverbial « *pound of flesh* »[371] des anglophones, Stelarc paye de ses chairs l'usage d'une troisième main. Ainsi, lorsqu'il écrit sur les murs de la galerie Maki le mot « EVOLUTION », il signale autant l'arrivée de l'Homme-augmenté que le sacrifice de son corps. Tout comme les *hackmods* de *Killjoys*, auxquels un bras sain est tranché pour céder la place à une technologie supérieure, Stelarc sacrifie une partie fonctionnelle de son corps pour une amplification de ce même corps. Cependant la temporalité différencie les deux, l'un devant sacrifier son bras pour toujours là où la prothèse assure à Stelarc une réversibilité et une temporalité définie : le temps de la performance.

> « Eh oui, fini le "bio corps", on se "robocopise" en disposant en nous et autour de nous des objets et des techniques. Et alors ? Alors ça change tout, ça renouvelle, dit le chercheur, les rapports entre nature et technique en créant des êtres mixtes, mélangés, métissés... »[372]

"Robocopiser". Ce néologisme résume parfaitement la tendance de ces dernières années. Nous nous entourons de machines et parfois les intégrons dans notre corps afin de mieux vivre. Chris Hables Gray argumente même que c'est une question de vie ou de mort. Il s'agit de prolonger la vie, de l'améliorer. Amplifier l'Homme, c'est possiblement rendre l'Homme meilleur, voire supérieur. Stelarc nuance cependant cette promesse d'un avenir radieux par une mise en garde ancrée dans ses chairs : que faudra-t-il abandonner ? Quel en sera le prix ?

Et Stelarc n'aura de cesse de souligner ce sacrifice du corps. S'il en cédait le contrôle à une tierce personne, avec *Ping body*, voire à une intelligence artificielle, avec *Movatar*, il l'étirera au delà des limites spacio-temporelles acceptées pour l'humain avec la performance *Re-wired/re-mixed:event for dismembered body*, une performance s'étalant sur cinq jours, du 3 au 7 août 2015. Durant ces cinq jours, à hauteur de six heures par jour, l'artiste plaçait son corps au sein d'une installation interactive qui décomposait son corps sensoriel et le projetait à différents endroits à tra-

371 Littéralement « livre de chair », cette expression est employée pour qualifier un prix fort à payer. L'origine de cette expression est attribuée à Shakespeare dans sa pièce *The Merchant of Venice*, l'un des vers de Shylock, « *The pound of flesh which I demand of him | Is deerely bought, 'tis mine, and I will have it.* »

372 *« On se robocopise comme les héros de science-fiction »*, interview avec Bernard Andrieu, propos recueillis par Emmanuèle Peyret, disponible en ligne sur *Le site du corps*, consulté le 18/02/2011, http://www.staps.uhp-nancy.fr/bernard/

vers le monde. Ainsi, le casque qu'il portait lui permettait de voir les événements de la veille au travers des yeux d'un londonien tandis que son audition ne percevait que les sons de la journée précédente à New York. « Le corps était aussi augmenté par un exosquelette de 7-degrés-de-liberté permettant à qui que ce soit où que ce soit de programmer des mouvements involontaires de son bras droit, en utilisant une interface en ligne. »[373]

« Le corps était indifférent mais pas insensible. Dérangé mais pas consterné. »[374] Formant un corps partitionné à travers différents lieux, Stelarc propose une version poussée à l'extrême de la « télé-présence » de Virilio, projetant son regard et son audition à deux endroits distincts tout en maintenant une présence physique ancrée dans la galerie de Perth. Chaque intervenant projette ainsi pour quelques secondes sa présence dans cette même galerie via les mouvements involontaires de l'artiste, mais volontaires de l'actant. Il poursuivra son travail sur un corps interface, accueillant l'autre tout en lui empruntant quelque chose cette fois (la vue et l'ouïe).

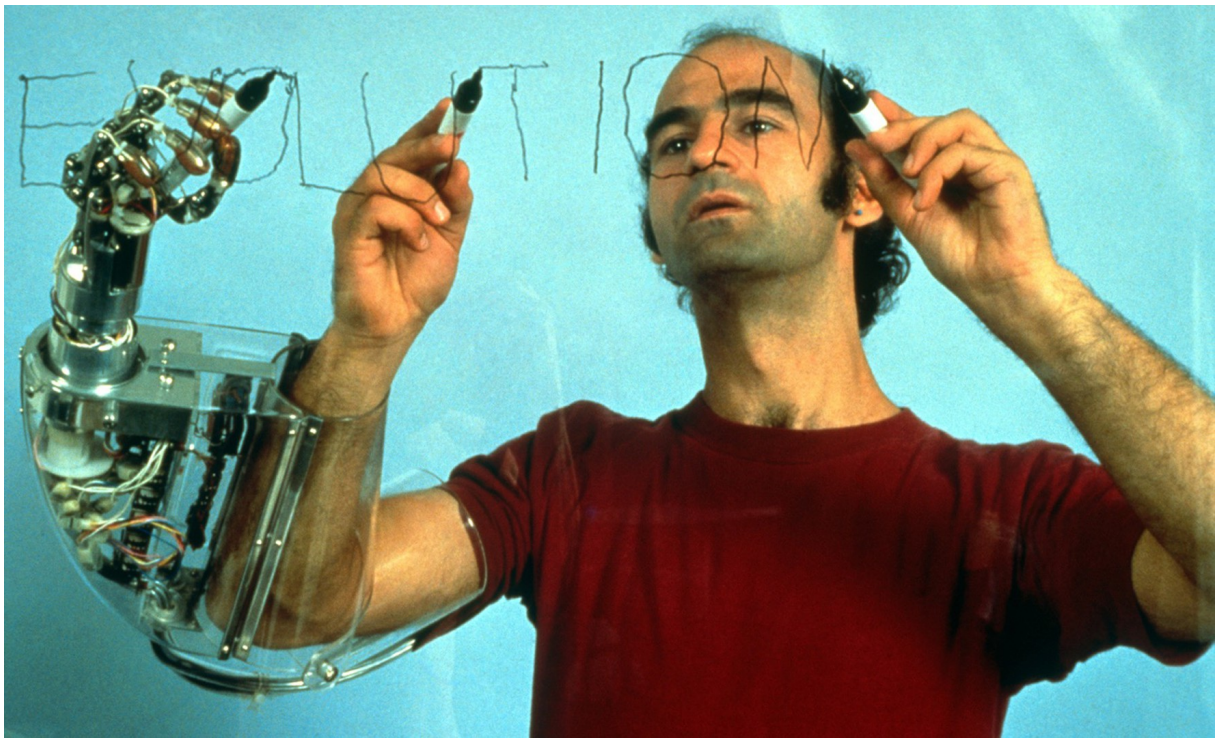


Illustration 70: Stelarc écrivant le mot EVOLUTION à l'aide de ses trois mains, photo par K. Oki, *courtesy of the artist.*

373 Propos extrais du site de l'artiste, Stelarc.org, consulté le 21/08/217, stelarc.org/?catID=20353, « *The body was also augmented by a 7-degree-of-freedom exoskeleton enabling anyone anywhere to program involuntary movement of his right arm, using an online interface.* »

374 *Ibid.*, « *The body was indifferent but not insensitive. Disturbed but not dismayed.* »

4 – De la Cyborg Foundation au DIY : activisme et risque sanitaire

« We're playing God
And now's the time
We're limitless, we're not confined
It's our future »

Paroles du premier verset de la chanson *Prototype*, Viktoria Modesta

Illustration 71: Neil Harbisson, octobre 2012, photo partagée par l'artiste sous la licence Creative Common,
source : https://www.flickr.com/photos/25958224@N02/8122856863.

Emprunter un sens n'est toutefois pas suffisant pour certains. Ainsi, Neil Harbisson, atteint d'achromatopsie[375], tente de générer une synesthésie contrôlée via une antenne équipée d'une caméra qui lui permet de percevoir les couleurs et de les transcrire en fréquences sonores qu'il a appris à identifier. Il nomme cet organe d'un nouveau genre *Eyeborg*. Générant ainsi une véritable symphonies en guise de portraits, l'artiste note et retranscrit les couleurs en son pour en faire ses *Sound Portraits*. Inversant la logique de ses portraits (et des sens), il a également converti ces sons en couleurs, représentant ainsi l'abstraction d'un visage par de multiples cou-

375 Maladie, congénitale dans ce cas, empêchant l'individu de percevoir les couleurs. Il ne perçoit ainsi le monde qu'en nuances de gris.

leurs dans ses *Color Scores*.

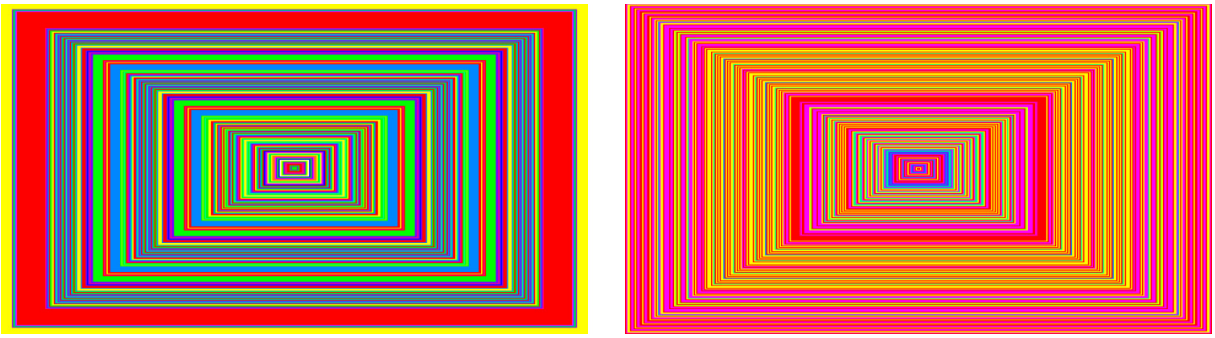


Illustration 72: Neil Harbisson, *Color Scores*, à gauche, *Mozart's "Queen of the night"*, à droite, *"Baby" by Justin Bieber*, source : http://www.studio-beat.com/art-news-blog/neil-harbisson-transhumanism-artist/, *courtesy of the artist.*

Mais *Eyeborg* ne se contente pas de lui redonner la perception des couleurs du spectre visible de la lumière. Neil Harbisson est le premier à expérimenter la perception des infrarouges et des ultraviolets en plus de l'information colorée "classique". De plus, une connexion wi-fi permet à l'artiste de recevoir directement des informations colorées émises par un tiers. Il a ainsi démontré en 2014 sa capacité à retranscrire un tableau composé de bandes chromatiques, tableau qui était en simultané peint par quelqu'un d'autre lui envoyant seulement les informations colorées sous forme de sons, directement transmis dans le crâne de l'artiste. Repoussant ainsi les limites conventionnelles des perceptions humaines, il porte désormais *Solar Crown*, un système qui déplace autour de son crâne un point de chaleur, lui indiquant ainsi le temps. Le point de chaleur met vingt-quatre heures pour faire le tour complet de sa tête. Intégrant un organe artificiel qui lui permet de ressentir le passage du temps, il déplace le sens du toucher vers une perception temporelle.

Moon Ribas, sa collègue et amie, a quant à elle décidé d'insérer au sein de son corps une perception qui pourrait, en soi, être considérée comme inutile, car il ne s'agit plus de réparer, ou même d'augmenter. Il s'agit de ressentir, de se connecter au monde d'une manière différente. Depuis 2013, Moon Ribas est ainsi équipée d'un capteur placé dans son coude qui lui permet de ressentir par vibrations les tremblements de terre se produisant aux quatre coins du monde, la puissance et durée des vibrations lui indiquant l'amplitude et la longueur du phénomène sismique. Elle en titrera la performance *Waiting for Eathquakes*, durant laquelle sa chorégraphie sera influencée par les données transmises par son implant.

Se concentrant sur les vibrations comme premier moyen d'étendre ses sens, elle développera par la suite *Speedborg*, une paire de boucles d'oreilles – le prototype était un gant – qui lui permet de juger de la vitesse des choses qui l'entourent par vibration. Deux ans plus tard, elle expérimente en inversant la direction des capteurs disposés sur les boucles d'oreilles, étendant ainsi sa perception à 360°. Avec de l'entraînement, elle arrive désormais à donner l'exacte vitesse d'un objet grâce à ses oreilles. Neil Harbisson et Moon Ribas tentent ainsi non pas de remplacer l'Homme, mais bien de l'augmenter. Leurs technologies récoltent des données et les adaptent en signaux perceptibles par le corps humain. L'intelligence humaine et l'adaptation font le reste. Tout comme un aveugle développe une meilleure ouïe, leurs sens s'adaptent à leurs lacunes et leurs ajouts.

Tout deux fondent en 2010 la *Cyborg Foundation*, une association à but non lucratif visant à assister l'humain dans son évolution cybernétique, qu'ils considèrent comme l'évolution naturelle de l'espèce. L'association finance ainsi de nombreux projets visant à augmenter les capacités humaines. Bien plus participative dans l'approche des grandes questions de l'évolution de l'humain, la *Cyborg Foundation* se définit comme « une plate-forme en ligne pour la recherche, le développement et la promotion de projets en lien avec la création de nouveaux sens et perceptions en appliquant des technologies au corps humain. »[376] Cette association aide au financement, mais aussi aux problèmes législatifs pouvant être rencontrés par les cyborgs actuels. Ayant rencontré des soucis vis-à-vis de son antenne pour sa photo de passeport, Neil Harbisson assure ainsi un soutien à tout futur cyborg.

Militant pour les droits des mutants[377], ils ébauchent en 2016 avec l'aide de spécialistes juridiques et d'activistes la première version de la « Déclaration des Droits du Cyborg »[378]. Ils réclament sur celle-ci « liberté de désassemblage », « liberté de morphologie », « égalité pour les mutants », « droit à la souveraineté du corps » et « droit à la naturalisation organique ».[379] Ainsi, si d'autres militent et luttent pour les basiques droits de l'Homme, pas encore respectés dans de nombreux pays à travers le monde, l'Occident s'engage déjà sur les questions de droits du cyborg, la

376 Extrait de la page d'accueil du site internet de la *Cyborg Foundation*, consulté le 18/09/2017, https://www.cyborgfoundation.com/, « *Cyborg Foundation is an online platform for the research, development and promotion of projects related to the creation of new senses and perceptions by applying technology to the human body.* »

377 C'est ainsi qu'ils se nomment, rejetant l'appellation cyborg comme une sous-catégorie de mutants.

378 Extrait du site de la *Cyborg Foundation*, consulté le 18/09/2017, https://www.cyborgfoundation.com/, « *The Cyborg Bill of Rights v1.0* »

379 *Ibid.*, « *Freedom from disassembly – Freedom of morphology – Equality for mutants – Right to bodily sovereignty – Right to organic naturalisation*. »

prochaine évolution. La critique humaniste serait facile, mais il faudrait alors concevoir le cyborg comme une tout autre espèce, totalement séparée, à la même échelle sur le plan des droits qu'un oiseau ou un animal de ferme. Peut-être faudrait-il envisager le cyborg comme l'expression d'un société de l'individu, une société qui place le devenir individuel au dessus du devenir collectif, le choix devenant le parangon de la liberté : cyborg, si je veux !, mais aussi cyborg, car je dois...

Poussant l'intégration et l'augmentation de nouveaux sens jusqu'à un devoir, le site déclare en grandes lettres : « Nous sommes la première génération à même de décider quels organes et quels sens nous voulons avoir. »[380] Juste en dessous, le bouton à pousser pour les « rejoindre », telle une invitation à se transformer. Mettant en avant la possibilité, la *Cyborg Foundation* invite ainsi à travailler de manière communautaire sur l'augmentation de l'Homme, et non plus à attendre les dernières inventions des grands industriels. Cette démarche participative et individuelle dégage une volonté d'agir, un *activisme de l'être cyborg* qui nécessite un engagement.

Mais l'engagement peut être personnel jusqu'à une échelle totalement réduite à l'individu. C'est le cas pour Lepht Anonym. Elle se présente comme une biohackeuse, c'est-à-dire quelqu'un qui tente d'insérer des technologies dans ses chairs mêmes. Toutefois, l'approche de Lepht Anonym a été vivement critiquée car elle s'éloigne des standards de la pratique des modifications corporelles ou de la chirurgie. Poussant l'auto-design dans ses retranchements, c'est dans sa cuisine qu'elle pratique ses opérations sur elle-même. « Opérer sur vous-même, vous n'avez pas de risques. »[381] insiste-t-elle avant de mettre en garde contre le fait de pratiquer ces opérations sur un tiers. Car les lois sont strictes : il s'agit de mutilations. Déjà perceurs et tatoueurs doivent suivre des règles d'hygiène strictes et la scarification, si elle est tolérée, flirte encore dangereusement avec l'interdit.

Lukas Zpira a ainsi manqué de se faire condamner pour coups et blessures volontaires sur mineur en 2010. Suite à la scarification d'un jeune homme de seize ans, les parents l'ont traîné en justice. Il déclarera en septembre 2010 dans une interview avec Laurent Courau : « Ce qui est très intéressant, c'est de voir la position du parquet, qui représente l'état, dans cette histoire. Il affirme dans son jugement qu'il ne voit pas un acte violent dans la scarification (ce qui est quand même plus progressiste que la position de la moyenne des Français sur le sujet !). Et il réaffirme, chose

380 *Ibid.*, « *We are the first generation able to decide what organs and senses we want to have.* »
381 Propos tenus par Lepht Anonym lors de sa conférence *Cybernetics for the masses,* lors du 27ème *Chaos Communication Congress*, *We come in peace*, le 30 décembre 2010, « *Working on yourself, you're fine.* »

importante, la libre disposition du corps dès l'âge de seize ans ! »[382] La scarification reste sujet à controverse à l'heure actuelle encore. L'implantation d'implants expérimentaux au sein même des chairs est quant à elle bien plus mal perçue.

Lepht Anonym explique ainsi dans une conférence qu'elle s'est souvent retrouvée dans des salles d'urgences, face à des médecins critiques de ses pratiques. Toutefois, elle n'a pas encore trouvé de médecins assez compréhensifs pour l'assister dans sa démarche de *grinding*[383]. L'acte chirurgical se déroule alors dans sa cuisine, sur une surface propre, mais non stérile, dans un environnement où germes et bactéries pullulent à l'inverse d'une salle d'opération. Si elle explique prendre un maximum de précautions, cela ne l'empêche pas de régulièrement finir par se retrouver chez le docteur.

Il faut bien admettre que si la dévotion à la pratique est louable, elle n'en reste pas moins particulièrement ancrée dans une démarche DIY[384] (allant jusqu'aux tutoriels en ligne, étape par étape). Ainsi tester la biocompatibilité avec les tissus humains se fait à l'aide de tranches de bacon, la désinfection des surfaces avec de la javel et l'anesthésie avec un bain d'eau glacée qui rend supportable la douleur des opérations. Elle concédera durant sa conférence que le mouvement est un peu limité dans son objectif global et que rares sont ceux qui s'y joignent « probablement à cause de l'automutilation. »[385]

Lepht Anonym n'a cependant pas pour volonté d'imposer sa décision aux autres. Pour elle, étant donné qu'il s'agit de son corps, elle est en droit de faire ce qu'elle veut et elle ne se cache pas d'être « folle », pour reprendre ses propres termes. Sa folie est cependant mise en contre-poids de ceux qu'elle appelle les « gens normaux ». « Restez loin des gens normaux, ils sont stupides ! »[386], lance-t-elle pleine de bravade en rigolant. Le normal, conformiste, apparaît alors comme un idiot en retard sur son temps et manquant d'originalité, d'un « grain de folie » qui différencie l'original du normal. Elle choisit de se définir comme une version d'un « H+

382 Propos tenus par Lukas Zpira lors d'une interview par Laurent Courau pour le site laspirale.org, consulté le 19/09/17, https://laspirale.org/texte-307-lukas-zpira-09-2010.html. (*sic.*)

383 *Grinding* est le terme utilisé par les biohackers pour définir une démarche DIY, dénuée de moyens financiers. L'origine est sans doute traçable jusqu'à l'expression *grinding poverty*, littéralement une pauvreté extrême, à l'opposé d'une démarche industrielle qui peut se permettre d'investir des grosses sommes d'argent dans le développement et la recherche.

384 *Do It Yourself*, cette acronyme est utilisé pour toutes les techniques qu'il est possible de faire par soi-même. Dans le cas des modifications corporelles, cela reste problématique du fait des infections.

385 Propos tenus par Lepht Anonym lors de sa conférence *Cybernetics for the masses,op.cit.*, « *Probably cause of the self-harming.* »

386 *Ibid.*, « *Stay away from normal people, they're stupid !* »

fait maison »[387],

Lepht Anonym prévient cependant des dangers sanitaires de ses expérimentations, tel un conte mettant en garde contre les dangers des auto-modifications corporelles extrêmes. Elle suggère de prendre contact avec des professionnels de la santé ouverts d'esprit, des scientifiques compétents pouvant gérer les parties électroniques des implants. Car l'idée n'est pas d'insérer dans le corps de simples bouts de métal, mais bien des technologies, des électrodes permettant d'interagir avec le système nerveux. Inspirée par Kevin Warwick, l'ingénieur connu pour son travail sur les interfaces directs entre les nerfs et les technologies, la communauté des biohackers n'est cependant pas dans sa totalité semblable de Lepht Anonym.

Le site biohack.me qui les connecte à travers le monde entier se dégage de toute responsabilité par un petit avis de non-responsabilité. Cependant les passionnés qui le peuplent offrent à tout internaute la possibilité de prendre connaissance des progrès dans le domaine des augmentations bas-prix. Alternative économiquement plus viable, la communauté des biohackers reste cependant bien défavorisée par rapport aux grands industriels qui, eux, ont à leur disposition toutes les ressources financières désirées. Si Warwick en est involontairement le père, il admet admirer la passion et la dévotion des membres de la communauté sans pour autant nier les risques sanitaires. Si la *Cyborg Foundation* exige la liberté de disposer de son corps comme bon nous semble, les biohackers ont quant à eux déjà pris les choses en mains sans s'arrêter à cela.

L'implant magnétique développé par Jesse Jarel et Steve Haworth est désormais communément accepté comme augmentation "basique". Un petit implant, de la taille d'un grain de riz, améliore ainsi les perceptions de l'humain-augmenté au-delà des perceptions naturelles en lui donnant la capacité de ressentir en trois dimensions l'invisible champ magnétique dégagé par tout appareil électrique. À noter, Sébastien Wesolowski, qui raconte ainsi son expérience de « transhumain pendant trois jours »[388] : implantation de l'implant magnétique, infection, séjour à l'hôpital, curiosité et jugement du personnel médical, puis opération pour retirer l'implant et les chairs infectées.

387 *Ibid.*, « *Homebrew H+*. »
388 Sébastien Wesolowski, article « *J'ai été transhumain pendant trois jours* », publié sur le site Poptronics, consulté le 31/05/2016, https://www.poptronics.fr/J-ai-ete-transhumain-pendant-trois.

L'engagement de ces artistes dans une voie individuelle, sans retenue, n'est pas sans rappeler la définition des héros pour Sartre. « Ce qui compte, c'est l'engagement total, et ce n'est pas un cas particulier, une action particulière, qui vous engagent totalement. »[389] Si penser le futur de l'humain est chose de l'esprit, n'engageant ainsi que des mots et des pensées, le réaliser sur son corps, travailler ses chairs, son image et bricoler son corps demande un engagement total et sans retenue. Tout comme le lâche, le héros se crée et s'entretient, il a besoin d'un acte héroïque pour continuer d'exister en tant que héros.

389 *L'existentialisme est un humanisme* de Jean-Paul Sartre, Paris, éd. Nagel, coll. Pensées, 1970, p. 62.

II – Du héros au mutant : biocyborgs et corps génétiquement modifiés

L'évolution n'est certes pas le fort des Borgs, comme nous l'avons souligné au dessus, surtout si elle s'attarde sur un commun et non un individuel. Cependant, nombreuses fictions appliquent cette notion d'évolution au profit de l'individu, que cela amène une destruction ou une amélioration de ce dernier. Si les cyborgs que nous avons abordés jusqu'à présent tendent vers une alliance de la technique électro-mécanique avec le biologique, certaines techniques humaines trouvent quant à elles une réponse dans la biologie. Mutations, médications, éveils de talents cachés : autant de techniques biologiques du bio-cyborg qui déforment son corps, son esprit ou le monde qui l'entoure en mettant en place de profonds changements au sein de l'individu pour lui en donner les capacités.

Le résultat n'est pas toujours un paradis sur Terre, bien au contraire en général, mais ces bio-cyborgs passent outre les nanotechnologies pour inscrire dans leur corps une nouvelle forme d'être humain. Si le mutant choque et dérange par son corps informe, l'androïde que nous avons étudié plus haut choque par son manque d'émotions et son absence d'empathie. Alexandre Hougron présente dans son livre une approche psychanalytique des créatures qui peuplent le bestiaire de la science-fiction et, si nous partageons partiellement son avis, nous nuancerons son propos. « Il n'y a que le robot et les ordinateurs qui échappent à cette articulation par l'animal, et encore [...] »[390] S'il nuance ici, c'est pour établir un parallèle avec la forme que revêtent certaines machines qui ne sont pas sans faire penser à des animaux.

Cependant, de son propre aveu, il refuse la distinction entre la science-fiction (qu'il appelle « merveilleux scientifique ») et le fantastique (qu'il appelle « merveilleux surnaturel »). Pour notre approche en revanche, la distinction est catégorique et s'il est possible de lier les deux autour d'une analyse commune, nous maintiendrons nos distances quant à cette vision. Le fantastique obéit à des règles précises qui définissent un genre littéraire type, lequel n'est pas le même que la science-fiction, même si ces deux genres s'entrecroisent parfois. Si le monstre de Frankenstein possède en effet un aspect bestial et primal, ce n'est pas pour autant son ontologie, ni même le but recherché par son créateur. Il en va de même pour les créatures artificielles étudiées ici.

390 Alexandre Hougron, *Science-fiction et société*, Presse Universitaire de France (PUF), coll. “Sociologie d'aujourd'hui”, Paris, 2000, p. 20

Si, dans une certaine mesure, il est possible de dire des Borgs que nous avons abordés dans la partie précédente qu'ils sont les nouveaux "animaux bestiaux" que les contes mettent en scène, il faut pour autant nuancer cette idée par l'origine des Borgs. Il serait plus juste de dire qu'ils sont un symbole de l'étranger qui pénètre et colonise, qui envahit. Un autre qui me change et me modifie sans respect de mon unicité. Le mutant, à l'inverse, est dormant en chacun de nous et l'éveiller, c'est céder à son animalité et à tout ce qu'elle sous-tend. Le mutant n'est pas une créature bénigne dans le sens où il s'extrait de nous. Si le cyborg "classique" de science-fiction s'appareille et se modifie via ses techniques, le mutant, lui, possède déjà ce qui est nécessaire ou l'acquiert d'une tierce créature.

La modification corporelle qui en résulte n'est de fait pas réversible (ou rarement pour tenter d'amener une fin heureuse aux personnages). Le mutant s'altère dans ses chairs à une échelle génétique, ou, pis encore, naît comme cela. Selon Stéphane Manfredo, le mutant est à rapprocher de l'« expression de notre avenir inconnu, nos enfants, cette nouvelle race prête à nous remplacer, nous menacent. »[391] L'apparition du mutant fait suite aux tragédies atomiques d'Hiroshima et de Nagasaki, résultant en une peur de l'atome, mais aussi de l'invisible destructeur qu'il génère : les radiations. Indétectables et pernicieuses, les radiations forcent la mutation. Elles sont d'ailleurs à mettre en parallèle avec de nombreuses origines de mutants connus (Spiderman s'est fait mordre par une araignée radioactive, Bruce Banner est devenu Hulk en étant exposé à des radiations gamma, etc.).

Mutant est une appellation qu'il n'est pas rare de croiser dans les recherches sur le cyborg. Le cyborg est mutant, et l'inverse est généralement vrai car le mutant est le fruit d'un technique qui, certes biologique, n'en reste pas moins issue d'une technologie appliquée à une autre échelle, plus intime. « La pensée génétiste a partie liée avec l'individualisme de nos sociétés de bien-être, d'une part en alimentant cette occultation du social par un déterminisme génétique impensé mais subliminalement efficace, d'autre part en faisant miroiter au public nanti une valeur individuelle indiscutable, la santé. »[392] Mythe du programme de l'humain, l'ADN est perçu comme le code source de la vie, altérable pour régler tous les soucis en étant le parfait bouc-émissaire pour en excuser les travers.[393] Les mutants apparaissent

391 Stéphane Manfrédo, *La science-fiction*, « *aux frontières de l'Homme* », Paris, éd. Gallimard, 2000, p. 73

392 Mark Hunyadi, *Je est un clone*, « *L'éthique à l'épreuve des biotechnologies* », Paris, éd. Seuil, coll. « La couleur des idées », 2004, p. 15.

393 cf. Mark Hunyadi, *Je est un clone*, *op.cit.* L'auteur explique ainsi que le mythique « gène de la violence » est l'exemple type d'une société qui tente d'excuser tous ses travers par des raisons génétiques, générant une nouvelle excuse applicable à tout : “C'est pas de ma faute, c'est la faute de mes gènes !”

alors comme un fantasme de contrôle absolu de l'Homme réduit à l'échelle cellulaire et non plus seulement macroscopique. Toutefois, à cette échelle, il faut différencier le mutant, issu de modifications génétiques, et le cyborg médicamenteux, issu des techniques de biochimie.

A - Le mutant chez Marvel et Cronenberg : de l'autre humain à l'animalité accidentelle

> « Une mutation, par définition, n'a pas d'antécédent. Les effets sont constatés au présent. On peut en analyser la cause. Les conséquences sont imprévisibles. Avant qu'elle ne se produise, une mutation était inimaginable. Une fois produite, elle est là, et ce qui était avant devient un passé en voie de disparition. »
>
> Marie-Laure Susini, *La mutante*, « *La nouvelle femme, le pouvoir et les hommes* »

« La génétique tend à devenir idéologiquement, mais aussi au plan de pratiques sociales en œuvre telles que les examens prénataux par exemple, une forme moderne et laïcisée du destin, une explication totalisante des malheurs du monde, sans appel, inéluctable, qui exige la seule solution d'un recours à la génétique pour construire la voie du salut. »[394] L'idée de basculer dans un univers à la *Bienvenue à Gattaca* est séduisante. Qui n'aimerait pas garantir un futur brillant à son enfant dans une société où le design génétique de l'enfant garantit le devenir de l'adulte ? Paradoxalement, cette même société ne permettrait jamais à un enfant déficient sur le plan génétique de vivre, sacrifiant le handicap sous toutes ses formes au profit d'une normalité type *Übermensch* de Nietzsche.

Générant un corps atypique, l'imaginaire du mutant est perceptible chez les membres de la communauté des modifications corporelles. Si tatouages et piercings restent une esthétique marginalisée uniquement par l'excès, l'altération de la forme de l'épiderme par des implants en silicone redéfinit une forme corporelle pour la faire sortir de l'humanité. Les bosses d'ORLAN en sont un exemple léger, pourrions-nous dire, en comparaison des extrêmes qu'il est possible de croiser par une petite recherche d'images sur Internet. Homme lézard, femme serpent, alien agenré, femme chat, homme diable, etc. L'hybridation d'espèce et de genre se répercute sur des corps qu'il est désormais possible d'altérer dans des proportions, jusqu'à il y a peu, impensables.

Comme le dit Isabelle Sarfati, « Notre corps nous définit et nous raconte. Nos gènes, notre âge, nos accidents, nos maladies, nos vies. Il s'impose à nous, nous

394 David Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, *op.cit.*, pp. 311-312.

coince parfois dans des impasses, nous asservit. »[395] Dès lors, chirurgie plastique et modifications corporelles offrent un recours, une option alternative qui nous permet de reprendre notre destin en main et d'esquiver ainsi un destin qui ne nous convient pas. Cela peut sembler évident aujourd'hui, mais influencer son destin corporel n'est pas une mince affaire. Maquillage, perruque, régime, corset, et même dans une certaine mesure prothèse ne peuvent qu'apporter un subterfuge temporaire, un apparat qui s'effacera à la prochaine douche ou se retirera le soir venu.

Chirurgie et modifications corporelles demeurent, elles. Elles sont là pour rester, pour toujours, et l'implant mammaire ne se retire pas le soir comme le *push-up*, d'une simple agrafe. Repeindre son corps et cultiver son apparence de *freak*, c'est rejeter son droit à la normalité, mais aussi clamer son originalité. « La psychologie sociale et l'éthique des rapports sociaux s'empressent d'idéaliser l'"adaptabilité" et la "normalité", en présentant tout individu qui revendique un début d'identité ou un reste de différence personnelle comme un *"crank"*, c'est-à-dire un olibrius, un individu pathologiquement original. »[396] Le *crank*, c'est celui dont l'apparence diffère de la norme, mais qui, en même temps, n'est pas vraiment un monstre puisque le monstre est génétique. Le *crank* et le *freak* ne sont pas vraiment les mêmes, le premier étant estampillé tandis que le second le revendique.

Le mutant, en revanche, n'a pas le choix. Il est le monstre qu'on nomme ainsi parce qu'il est différent, parce qu'il est autre. Le mutant se définit, tout comme l'Homme, dans l'intersubjectivité, « pour ou contre moi »[397]. « C'est dans ce monde que l'homme décide qui il est et ce que sont les autres. »[398] À ce titre, le mutant est un autre qui me définit tout autant que je le définis. Mais quand ce mutant est un humain également, qui vais-je définir en le pointant du doigt si ce n'est moi et une autre version de moi ? Possiblement une version meilleure, ou possiblement un monstre.

L'exemple le plus emblématique de la culture populaire reste celui des mutants du monde uchronique des X-men. Cette histoire alternative décrit notre monde au sein duquel l'existence des mutants est un fait avéré et pris en compte par une société qui réagit de manière agressive. S'ils figurent une représentation du racisme, les mutants de X-men sont cependant des humains dotés de capacités redoutables

395 Isabelle Sarfati, *Histoires plastiques*, Paris, éd. Stock, 2018, p. 11.
396 Günther Anders, *L'Obsolescence de l'homme*, Paris, éd. Ivrea et Éditions de l'encyclopédie des nuisances, 2002 (1956), p. 73.
397 Jean-Paul Sartre, *L'existentialisme est un humanisme*, *op.cit.*, p. 67.
398 *Ibid.*

qui engendrent irrémédiablement la peur chez les humains "ordinaires", tout comme un humain "normal" armé d'une ogive nucléaire : un tel pouvoir, même s'il est maîtrisable par son possesseur, ne peut que provoquer l'effroi de l'*homo sapiens sapiens* qui l'observe, surtout si celui-ci n'est, lui, équipé que d'un canif.

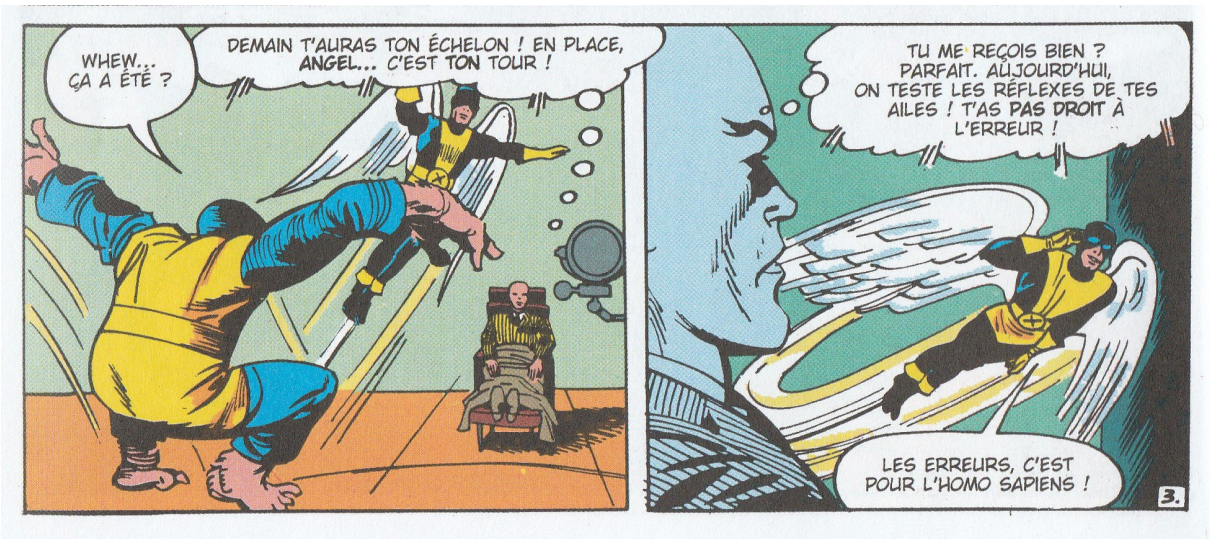


Illustration 73: Une cession d'entraînement des X-Men sous la supervision du Professeur X, deux cases du comics *X-Men*, *X-Men 1*, scénario de Stan Lee et dessin de Jack Kirby, septembre 1963, *courtesy of Marvel Editions.*

1 – Les enfants de l'atome

« La race humaine ne mérite plus de diriger la Terre ! L'heure des **mutants** a sonné ! »

Stan Lee, extrait d'un phylactère de Magneto du comics *X-Men*, *X-Men 1*

Les comics forment à eux seuls une partie de la culture populaire geek, extrêmement riche et productrice de contenu. Si pendant un temps le monde des super-héros était considéré comme enfantin, le lectorat auquel il s'adresse grandissant, les auteurs ont su faire grandir et évoluer leurs personnages en lien avec celui-ci. La culture dominante s'est vue forcée au cours des décennies d'intégrer les comics et ses super-humains au sein d'une catégorie, la culture geek, laquelle s'est démocratisée à l'heure actuelle. Si les débuts de Superman sont plutôt obscurs pour la plupart des personnes, il est à l'heure actuelle l'une des icônes les plus reconnues par le grand public. Le "S" majuscule en lettrine rouge inséré dans une forme géométrique rappelant les contours d'un diamant, généralement sur fond jaune, est un symbole désormais reconnu de tous.

Robert Jefferson, dans son livre *Behind the Cape*, explique à travers l'exemple de Superman la construction d'un multivers, ensemble de monde parallèles, qui se remplira rapidement de différentes itérations de super-humains ou d'hommes augmentés par des technologies. Le succès de la maison d'édition DC Comics mènera à la naissance de sa compagnie rivale, Marvel, quatre années plus tard. Suivant tout d'abord des représentations de héros justes et infaillibles, tel Superman, il faudra attendre juin 1973 et *The Amazing Spiderman #121*, *La mort de Gwen Stacy* pour voir un super-héros échouer. « Avant cette ère, l'idée qu'un super-héros échoue de manière si désastreuse de sorte à amener la mort de son amour était impensable, que ce soit par les actes même de Spider-man ou bien ceux du Bouffon Vert, toujours est-il que la mort de Gwen Stacy a éloigné les comics de la fantasy et a commencé à les centrer sur une représentation plus réaliste des héros en termes de leur humanité et de leurs défauts. »[399]

399 Rob Jefferson, *Behind the Cape*, « *The ultimate comic book hero explained* »,Miami, Florida, USA, éd. Mange Media Inc., 2016, p. 72, « *Prior to this era, the idea of a superhero failing so disastrously as to allow his love interest to die was unthinkable and wheter by Spider-man's own actions or the actions of the Green Goblin, the fact remains that Gwen Stacy's death moved comics away from fantasy and began focusing on more realistic depictions of heroes in terms of their humanity and their shortcomings.* »

Si ce détail peut apparaître trivial, la mort de Gwen Stacy est pourtant un événement fictionnel important de l'univers Marvel et marque le début d'une série d'histoires tragiques qui ancrera l'idéal du super-héros dans un monde réel. Jane Foster, l'amour de Thor plus connue sous les traits de Natalie Portman sur les écrans de cinéma, est désormais non seulement dotée des pouvoirs de Thor, le dieu du tonnerre, mais également atteinte d'un cancer qui la tue à petit feu[400]. Qu'une maladie aussi commune de nos jours puisse atteindre un super-héros, aussi puissant qu'un dieu qui plus est, remet en cause la nature infaillible de ces héros mythiques. George Teschner propose l'analyse suivante : « Créer et croire en de mythiques héros et d'héroïques actions sont des moyens pour la conscience humaine de conceptualiser les forces majeures et les conflits. »[401] Le super-héros n'est plus une figure absolue désormais, il ne s'agit plus du sur-homme de Nietzsche, sans failles et sans défauts, mais simplement d'un humain doté de capacités supérieures, hors-normes ou simplement alternatives qui le différencient de l'humain "normal" et le confrontent ainsi à un choix moral permanent : quelles responsabilités accompagnent ses grands pouvoirs ?

Le monde des comics, s'il est vaste, est cependant dominé majoritairement par les deux géants de l'édition que sont DC Comics et Marvel Comics. Toutefois, nous nous concentrerons sur une maison d'édition en particulier : Marvel. L'univers Marvel se décline en plusieurs titres majeurs. De *Iron Man* en passant par *Captain America*, *The Hulk* ou encore *Spider-man*. Marvel a su faire ressortir des personnages emblématiques de la culture populaire, portés avec plus ou moins de succès sur nos écrans depuis la fin des années soixante[402]. Si *Les Quatre Fantastiques* sont techniquement des humains mutés par la radiation, nous nous concentrerons sur une autre espèce émergeant au sein de l'espèce humaine. Faisant leur première apparition en 1963, alors scénarisé par Stan Lee et illustré par Jack Kirby, les *X-Men* présentent non plus des humains mais des mutants. Dès les premières pages, la différence est mise en avant par Angel qui déclarera en survolant le Professeur

400 Voir l'histoire du personnage dans la lignée éditoriale principale *All-new, All-different Marvel* commencée en 2015.

401 George Teschner, « *High-tech mythology in X-Men* », article paru dans *X-Men and Philosophy: Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*, Rebecca Housel et J. Jeremy Wisnewski [dir.], New Jersey, USA, éd. John Wiley & Sons, collection sous la direction de William Irwin, 2009, p. 223, « *Creating and believing in mythical heroes and heroic deeds are ways that human consciousness conceptualizes major forces and conflicts.* »

402 La première série animée de *Spider-man* date de 1967, tout comme *Fantastic Four*, et, encore aujourd'hui, des films, séries, jeux-vidéos et autre média transposent les super-héros des pages de comics à nos écrans.

Xavier : « Les erreurs, c'est pour l'homo sapiens ! »[403]

À l'origine, les X-men apparaissent dans une période tendue. « Nous sommes dans les années 60, en pleine guerre froide. À cette époque, la peur de la bombe atomique et de ses radiations aussi mystérieuses que dangereuses gagne la population. […] Lee décide d'introduire cet élément dans ses comics. Il imagine alors que les radiations atomiques produites, dès les années 40, par les expérimentations ont modifié l'ADN des fœtus, enclenchant une mutation génétique à grande échelle. C'est ainsi que naît l'espèce mutante nommée *homo superior*, une évolution de l'*homo sapiens*. »[404] Ces « enfants de l'atome » parviennent assez rapidement à s'installer parmi les autres figures emblématiques de Marvel et, aujourd'hui, la franchise cinématographique des *X-men* perdure au delà de son premier univers alternatif suite aux événements du film *Days of future past*[405]. En effet, les comics ont pour particularité d'exister au sein d'un multivers, c'est-à-dire un ensemble d'univers multiple, dans lequel il n'est pas difficile de se perdre. Cela permet ainsi à la créativité des auteurs de s'exprimer, en dépit du décès d'un personnage ou d'un trait de caractère qui leur déplaît.

Si nous n'entrerons pas dans ce niveau de détail, dans le sens où nous ne tenterons pas de resituer les événements au sein d'un univers particulier, il est important de prendre en compte l'existence de ce multivers, sans quoi les exemples qui seront cités ici poseront forcément au lecteur un problème de continuité historique. Il serait long et fastidieux d'expliquer comment Jean Grey peut mourir à la fin de la saga du Phénix Noir, et pourtant donner naissance par la suite à Hope Summer, sa fille, laquelle deviendra par la suite le Phénix à son tour.

403 *X-Men*, *X-Men 1*, septembre 1963, scénario de Stan Lee et dessin de Jack Kirby, *sic*., p. 3.
404 Christian Grasse, « *X-men 1 : les enfants de l'atome* », article paru dans l'anthologie *Nous sommes les X-men*, Alain Guerrini[dir.], éd. fr. par Panini (Marvel comics pour l'originale), 2016, p. 4.
405 *X-Men : Days of Future Past*, film réalisé par Bryan Singer, 2014.

a) La quête de normalité

Si les comics ont tendance à se focaliser, du moins au début de leur existence, sur les hauts faits des héros qui les peuplent, les X-men se différencient rapidement en mettant en avant tant les relations interpersonnelles que les conflits interne inhérents aux mutants. En effet, si la mutation donne aux mutants de l'univers Marvel des pouvoirs sans précédents, ils sont également vécus par certains d'entre eux comme une malédiction. Nightcrawler, Diablo en version française, est doté d'un pouvoir de téléportation, mais son apparence physique extérieure est celle d'un diablotin bleu, deux petites cornes sur son front, une queue fourchue et seulement trois doigts par main. Lors de son apparition dans le comics, il se fera la réflexion que la foule apeurée qui le pourchasse à travers le village est prête à détruite tout le village pour le capturer et le tuer d'un pieu dans le cœur[406].

Illustration 74: Diablo fuit la foule en colère, deux cases du comics *Seconde Genèse !*, *Giant-Size X-men 1*, mai 1975, scénario de Len Wein et dessin de Dave Cockrum, *courtesy of Marvel Editions*.

406 *Seconde Genèse !*, *Giant-Size X-men 1*, mai 1975, scénario de Len Wein et dessin de Dave Cockrum.

Rogue, Malicia en français, est quant à elle privée de contact physique de peau à peau avec toute entité (humaine ou non) sous peine de la tuer par un contact prolongé, absorbant du même coup sa personnalité et ses souvenirs. Ainsi, dans la série animée, elle sera traumatisée par le souvenir de sa rencontre avec Miss Marvel, désormais plongée dans un profond coma. Si cette instance est la raison de ses pouvoirs secondaires (vol et super-force), elle nécessite également une constante surveillance de la part du Professeur Xavier afin d'éviter que la copie de la conscience de Miss Marvel ne supplante la personnalité de Rogue. Dans le film *X-Men : L'Affrontement final*[407], elle ira jusqu'à prendre le vaccin neutralisant le gène X afin de pouvoir enfin toucher un autre, sacrifiant son unicité et son pouvoir pour une chance d'approcher la normalité.

Patrick D. Hopkins soulève que si certains spectateurs pouvaient compatir avec la jeune femme et son incapacité à entrer en contact avec un autre, d'autres à l'inverse ne pouvaient que souligner l'aberration d'une telle attitude. Après tout, qui pourrait vouloir être ordinaire, alors qu'il pourrait être extra-ordinaire ? Il argumente ainsi que la normalité forme un paradoxe au sein même de notre définition d'humain. Tiraillé entre vouloir être différent pour nous faire remarquer et identique pour nous conformer à la société dans laquelle nous évoluons, nous sommes paradoxalement tant en quête de normalité que d'anormalité. « Là où la normalité, par définition, requiert l'apparence de la normalité, votre anormalité peut être visible ou invisible, évidente ou subtile, avantageuse ou préjudiciable. »[408]

Cette quête de normalité est d'autant plus tangible que les mutants du monde de Marvel sont cependant des humains dans leur psychologie et, s'ils se différencient en s'identifiant comme mutants en opposition aux humains, ils restent néanmoins soumis aux mêmes impératifs émotionnels et physiques (pour la plupart). La mutation du gène X apparaît alors comme une mutation bénigne au sein du génome humain, à l'instar de la couleur de nos cheveux ou de notre peau. Si le mutant se différencie par son apparence, il est alors tant en dehors des critères sociaux établis comme "normaux" qu'il est instantanément rejeté par la société, comme c'est par exemple le cas de la forme naturelle bleue de Mystique, la métamorphe qui se voit forcée de revêtir la forme d'une humaine en permanence pour se cacher du regard

407 *X-Men : L'Affrontement final*, film réalisé par Brett Ratner, 2006.

408 Patrick D. Hopkins, « *The lure of the nomal : who* wouldn't want *to be a mutant ?* », article paru dans *X-Men and Philosophy: Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*, *Op.cit.*, p. 7, « *Whereas normality by definition requires the appearance of normality, your abnormalities might be visible or invisible, blatant or subtle, beneficial or detrimental.* »

des autres, ou encore celle de Diablo, le téléporteur qui se fait pourchasser pour son seul aspect démoniaque.

De l'invisible (ADN) au visible (apparence), la mutation à fleur de peau laisserait entrevoir le monstre qu'est le mutant. Le terme monstre, du latin *monstrum*, phénomène singulier, donnera par la suite naissance au verbe montrer, du latin *monstrare*. Le monstre se voit, se révèle dans son apparence. Si le mutant du monde Marvel pose un tel souci, c'est parce qu'il peut être invisible, à l'instar des *4400* que nous étudierons par la suite. Le monstre est immédiatement frappé de stigmates sociaux, caché ou tué à la naissance, ou encore exhibé dans des cirques comme l'étaient les humains atteints de difformités physiques il y a encore moins d'un siècle. Les mutants de Marvel ne sont cependant pas tous atteints de difformités physiques, et beaucoup sont à l'inverse bien humains d'apparence.

Ceux qui peuvent "passer" pour humains ne voient en la mutation qu'un bénéfice, une touche d'extraordinaire qui leur permet ainsi de se différencier tout en maintenant l'apparence d'une normalité physique complaisante. « Ce concept de passer – prétendre être normal avec succès – est une expérience de vie réelle importante et bien documentée pour les homosexuels et les Afro-Américains clairs de peau. Cela donne aux anormaux (le terme est à comprendre dans son simple sens descriptif) la capacité d'être traités comme normaux et donc leur permet de faire face, ou de ne pas faire face, à leur propre différence au moment de leur choix. »[409] Le mutant du monde Marvel tendrait à souligner des différences de couleur de peau, d'orientation sexuelle, de religion, etc. Il incarnerait alors plus le symbole d'un racisme que d'un véritable danger pour l'Homme.

Cependant, la diversité est un impératif biologique que la nature, d'elle-même, impose. La société, normative à l'inverse, lutte contre cet impératif afin de permettre un lien entre les individus et les répartir en classes, ethnies, groupuscules ou nations. Patrick D. Hopkins argumente : « Nous pouvons évidemment être égoïste dans notre désir d'être extraordinaire, mais nous pouvons également être égoïste dans notre désir d'être normal. »[410] Cette volonté de se fondre dans la masse s'oppose à la volonté individuelle de se différencier, créant ainsi un paradoxe social : je souhaite l'unicité, mais sans trop m'écarter d'une norme confortable qui me

409 *Ibid.*, p. 8, « *This concept of passing – successfully pretending to be normal – is an important and well-documented real-life experience among homosexuals and light-skinned African-Americans. It gives the abnormal (the term here is understood to be simply descriptive) the ability to be treated as normal and thus can allow them to confront, or not confront, their own difference on their own schedules.* »

410 *Ibid.*, p. 15, « *We might obviously be selfish in our desire to be extraordinary, but we might also be selfish in our desire to be normal.* »

rassure et m'assure une vie sociale sans complications. Notre capacité à être surhumain se reposerait alors sur notre besoin de l'être. Si trouver sa place au sein d'une société est la première nécessité individuelle, il ne reste alors que peu de possibilité d'expression individuelle au sein du carcan étroit qu'est la norme humaine. La société s'oppose ainsi à l'individualité et nie son existence au profit d'une généralité majoritaire et écrasante qui emprisonne l'individu.

Illustration 75: Tornade faisant face à la peur des humains, deux cases du comic *Il était une fois deux mutants*, *X-Men 85*, février 1999, scénario de Joe Kelly et dessin d'Alan Davis, *courtesy of Marvel Editions*.

b) Menace externe ou interne ?

S'exprimer pleinement et sans limitations sociales serait alors la spécificité du mutant qui, contrairement à l'humain, ne peut supprimer sa mutation, et donc n'a d'autre choix que de l'endurer, tant physiquement que mentalement. Ororo Munroe, alias Tornade, lutte ainsi en permanence pour maintenir le contrôle de ses émotions et limiter ainsi les dégâts qu'elle pourrait occasionner sans le désirer avec ses pouvoirs. Capable de contrôler les phénomènes météorologiques tels le vent, la pluie, la foudre ou la neige, cette femme nous est présentée pour la première fois en 1975[411]. Elle est alors vénérée comme une déesse par une tribu du Kenya, apportant la pluie par temps de sécheresse. Approchée par le Professeur Charles Xavier, fondateur des X-men, celui-ci lui dira : « Tu as une terre, des gens qui te vénèrent... | Je t'offre un **monde**, et des gens qui te **haïront** peut-être, mais qui ont besoin de toi. | Ce monde n'est pas beau, mais il est **réel**... | ... à l'inverse du **rêve** dans lequel tu évolues. »[412]

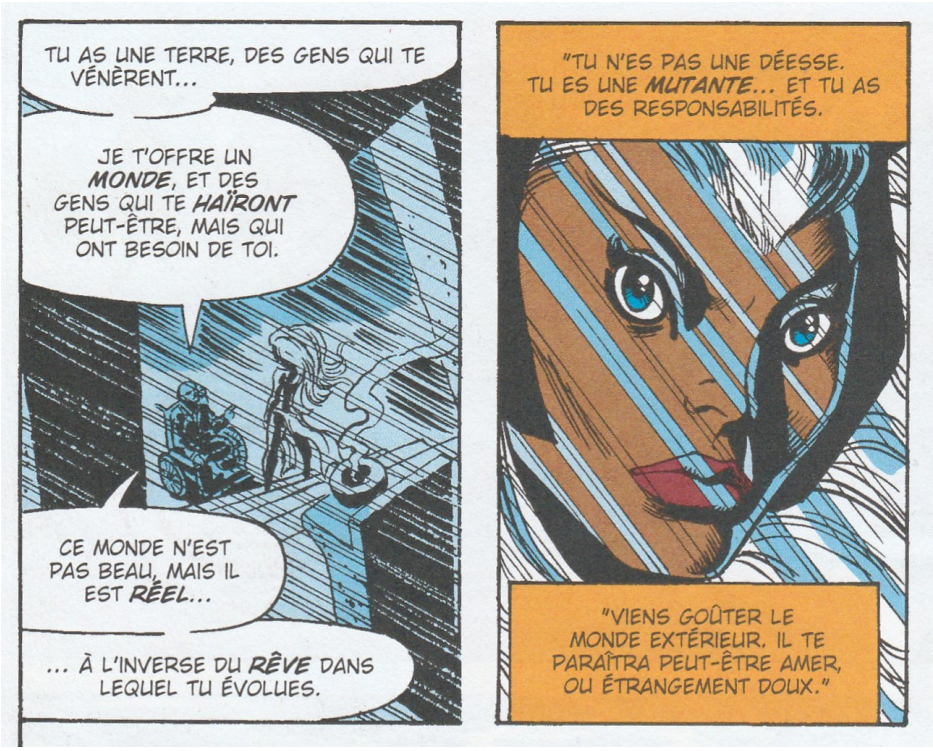


Illustration 76: L'offre du Professeur X à Tornade, deux cases du comics *Seconde Genèse !*, *Giant-Size X-men 1*, mai 1975, scénario de Len Wein et dessin de Dave Cockrum, *courtesy of Marvel Editions.*

411 *Seconde Genèse !*, *Op. cit.*
412 *Ibid., sic.* p. 9, retranscription de quatre phylactères (bulles) contenus dans la même case. Le symbole "|" est (et sera) utilisé ici pour symboliser le passage d'un phylactère à l'autre.

Déifiée, et donc tant crainte que vénérée, Tornade acceptera la proposition de Charles Xavier et se joindra à l'équipe. Si elle est certes d'une grande puissance, elle n'est pas la première à craindre sa puissance. En 1969, Roy Thomas scénarise *Les Sentinelles Reviennent !*, numéro qui s'ouvre sur les ruines d'un temple géant réduit en poussière par un seul mutant et son pouvoir : Alex Summer, alias Havok. « Voilà donc ce que signifie... être un **mutant** ! | **Craindre** le moindre contact humain... | ... ne plus oser **respirer** ! | Et encore... je **doute** qu'il existe un autre mutant aussi isolé, aussi désespérément **seul** que moi ! | […] | Chacun de mes gestes, le **moindre** mouvement... | ... peut causer un **désastre** ! »[413]

Illustration 77: Les lamentations de Havok, deux cases du comics *Les Sentinelles Reviennent !, X-Men 57*, juin 1969, scénario de Roy Thomas et dessin de Neal Adams, *courtesy of Marvel Editions.*

413 *Les Sentinelles Reviennent !*, *X-Men 57*, juin 1969, scénario de Roy Thomas et dessin de Neal Adams, *sic.*, p. 8.

La réaction de frayeur face à ces mutants dépasse cependant la seule logique d'apparence, se focalisant sur le danger que posent certaines mutations pour les humains "sans défenses" qui les entourent. Cette peur (irrationnelle ?) amènera à des situations extrêmes telle la mise en danger de nouveaux nés dans les bras des X-mens, alors tenus en joue par les policiers de la ville qui ne voient en eux que des monstres.[414] Cependant les mutants de l'univers Marvel aspirent régulièrement à vivre au sein d'un univers humain qui les rejette. Se cacher est possible pour certains, leur apparence n'étant que peu affectée par la mutation. Encore faut-il endurer les insultes : « sales mutant », « mutos », « monstre », etc. Dans un monde dans lequel une rhétorique de la haine envers les mutants est permanente, les mutants font autant face à des menaces internes qu'externes. Externes car le monde qui les entoure les abhorre. « **Les mutants** menacent la suprématie **humaine**. » déclare Larry Trask en reprenant cette opposition constante entre deux espèces, avant de conclure « Mais bien qu'ils soient dotés de pouvoirs **contre-nature**... | ...le **génie humain** n'est **pas** démuni face à eux... »[415]

Ce « génie humain » dont parle Larry Trask est l'invention de Bolivar Trask, son père. Ennemis des mutants depuis leur apparition, les Sentinelles sont des robots dotés d'un système de détection leur permettant d'identifier et de cibler les mutants au sein d'une foule afin de les neutraliser ou, si besoin, de les tuer. Si les événements du *Days of future past* négligent l'existence d'une intelligence artificielle qui s'est tant rebellée contre les mutants que contre les *homo sapiens*, le comics, lui, contient cette intelligence artificielle appelée *Master Mold*. Il s'agit d'une entité capable de générer des Sentinelles, mais également capable de prendre des décisions.

Ainsi, lorsqu'elle remontera dans le temps, Kate Pride résumera la situation ainsi : « Ces robots ont été programmés selon des paramètres volontairement imprécis, se résumant à "éliminer la menace mutante". | Les sentinelles ont conclu que le moyen d'y arriver était d'usurper le pouvoir. »[416] Soumis à une intelligence artificielle de leur propre création, les humains se retrouvent ainsi propulsés dans un monde dont ils ne sont pas plus les maîtres que les mutants. Réorganisés en castes génétiques, les États-Unis se retrouvent asservis par leur propre création. La peur des mutants amène ainsi un conflit qu'il est impossible de gagner, tant pour les

414 *Il était une fois deux mutants*, *X-Men 85*, février 1999, scénario de Joe Kelly et dessin de Alan Davis.
415 *Les Sentinelles Reviennent !*, *Op. cit., sic.*, p. 15.
416 *Où sont les futurs d'antan ?*, *Uncanny X-Men 142*, janvier 1981, scénario de Chris Claremont et John Byrne et dessin de John Byrne, *sic.*, p. 14.

mutants que pour les humains, et modifier la ligne temporelle devient alors le seul recours envisageable.

Cette dichotomie *homo sapiens* / *homo superior* revient ainsi au travers des multiples conflits qui opposent humains à mutants. S'il semble que les humains puissent parfois dominer, ils finissent toujours par être sauvés *in extremis* par les X-Men, ces mutants éduqués par le Professeur Xavier. Cependant, même eux se révèlent parfois au-delà de dangereux pour l'humanité. *X-Men : L'Affrontement final* que nous avons évoqué plus haut avait pour but de mettre en scène les événements de la saga du Phénix Noir, durant laquelle Jean Grey, membre des X-Men depuis leur création en 1963, est habitée par l'entité cosmique du Phénix et devient folle et meurtrière.

Toutefois, la scène finale du film, lors de l'assaut d'Alcatraz présente Jean au cœur d'un maelstrom, l'eau de la rivière s'élevant en larges colonnes de plusieurs mètres de haut alors qu'elle désintègre d'un regard plusieurs centaines de soldats et de mutants sous le regard horrifié de Magnéto qui se murmure « Qu'ai-je donc fait ? »[417] Si la scène est certes impressionnante, elle fait pâle figure en regard de la puissance que démontre Jean dans le comics. Elle sera ainsi jugée par trois des races galactiques les plus anciennes pour son crime ayant coûté la vie à plus de cinq milliards de personnes.[418] Elle ira jusqu'à se comparer à dieu tenant l'univers dans le creux de sa main. S'il est vrai qu'elle était alors habitée par une entité cosmique, donc l'équivalent d'un dieu dans l'univers Marvel, les "simples" mutants peuvent également s'avérer d'une grande puissance qu'il est logique que l'Homme redoute.

Dans les films, Magnéto soulèvera un stade entier par la seule puissance de son esprit, arrachera un pont suspendu à ses fondations et le fera flotter dans les airs ou, plus récemment, manquera de détruire la Terre entière à lui seul en pliant les champs magnétiques terrestres à sa volonté.[419] Si Magnéto est à Charles Xavier ce que Malcom X est à Martin Luther King Jr., il n'en reste pas moins l'un des mutants les plus puissants de l'univers Marvel. Il n'est donc pas réellement surprenant que sa fille, Wanda Maximoff, la Sorcière Rouge, soit également l'un des mutants les plus puissants. Capable d'altérer la réalité dans son ensemble, elle plongera la Terre dans une simulation paradisiaque pendant les événements de *House of M* et, suite à la

417 *X-Men : L'Affrontement final*, film réalisé par Brett Ratner, 2006, « *What have I done ?* »
418 *Le destin du Phénix !*, *Uncanny X-Men 137*, septembre 1980, scénario de Chris Claremont et John Byrne et dessin de John Byrne.
419 *X-Men : Apocalypse*, film réalisé par Bryan Singer, 2016.

mort de son frère qu'elle ressuscite, elle murmurera les mots « Plus de mutants »[420], altérant de manière définitive le monde en réduisant drastiquement la population mutante mondiale (91,4% des mutants perdent leurs pouvoirs, ramenant la population mutante à quelques centaines[421]).

Rebecca Housel analyse les événements de *House of M* comme une leçon digne de Baudrillard. Les limitations sur nos capacités à refaire le monde en un simulacre du réel sont à prendre en compte sous peine d'en payer un prix élevé. Si le monde mis en place par Wanda Maximoff est certes plus plaisant pour la plupart des super-héros qui y vivent, il n'en reste pas moins une illusion, et donc un faux. Cette virtualisation du réel devient un piège perceptif dans lequel s'enferme la mutante, se coupant de la réalité pour lui substituer un semblant que tous les habitants de la planète doivent accepter comme réel sans quoi l'illusion est rompue.

Suite à l'échec de son subterfuge, Wanda cède à ses émotions qui, comme nous l'avons vu plus haut avec Tornade, sont liées au contrôle de ses pouvoirs. Si l'histoire des mutants de l'univers X-Men est une série d'événements tragiques qui n'ont de cesse d'ostraciser, de stigmatiser et d'anéantir les mutants, Wanda est parvenue en trois mots à résoudre le « problème mutant » dont parlent perpétuellement les politiques du multivers Marvel.

Attaqués de l'extérieur et déchirés de l'intérieur, les mutants forment une société à part, soumise aux nécessités humaines tout en étant autre, monstrueuse sous certains aspects tout en réclamant le même droit à l'individualité que le ferait un humain. « En fait, je veux juste être **moi-même** ! »[422] déclarera Diablo au Professeur Xavier résumant l'identité mutante à être soi et non être autre. Cependant, les pouvoirs que manient les mutants de l'univers Marvel posent d'autres soucis éthiques et moraux, terrifiant une humanité qui apparaît comme faible en regard de ces *homo superior*.

420 *House of M*, *Astonishing X-Men & New Avengers*, Octobre 2005, scénario Brian Michael Bendis et dessin de Olivier Coipel, Tim Townsend et Frank D'Armarta, « *No more mutants* ».
421 « *Decimation* », article du *Wikia Marvel*, consulté le 16/01/2018, disponible sur internet http://marvel.wikia.com/wiki/Decimation
422 *Seconde Genèse !*, *Op. cit.*, p. 4.

c) Éthique mutante et responsabilité : l'espèce, la race, le handicap

Au fil des années, l'origine du facteur X, ce gène responsable de la mutation chez l'humain, a été écrit et réécrit par différents auteurs ayant chacun son idée, le monde Marvel s'est finalement harmonisé autour d'un responsable : les Célestes. Nous ne rentrerons pas ici dans le détail, car ce n'est pas le propos. En utilisant leurs technologies largement supérieures à celles des humains, les Célestes ont ainsi implanté le potentiel pour la mutation au sein de l'espèce humaine. Cette base scénaristique est utilisée comme explication pour l'existence d'une telle quantité de super-héros et mutants divers et variés sur la planète Terre. C'est grâce à ces modifications que Peter Parker ou Bruce Banner ont pu survivre aux différents accidents radioactifs auxquels ils ont été exposés et s'en sortir avec de grands pouvoirs, devenant ainsi Spider-man et l'incroyable Hulk.

Manipulation génétique à part, ce potentiel mutant de l'espèce humaine tendrait à exclure d'office la mutation comme l'appartenance à une espèce à part de l'humain. Tout humain ayant le potentiel de la mutation (aussi extrême soit-elle dans certains cas), la mutation de l'univers Marvel ne diffère en rien de nos mutations traditionnelles et communes comme avoir les yeux vairons, les cheveux roux ou la peau plus ou moins claire. Jeremy Pierce réfute l'existence de races humaines dans le sens biologique du terme, légende longtemps entretenue par les occidentaux blancs pour justifier la traite d'esclaves. Si la seule différence génétique justifie la race, et que seuls 0,2% du matériel génétique différencient deux humains sélectionnés au hasard, et, qui plus est, que seulement 0,6% de ces 0,2% varient si ces deux personnes appartiennent à des groupes raciaux différents, soit 0,012% de différence, cela implique que la ségrégation raciale n'est pas à analyser sous un aspect biologique, mais bien sous un aspect sociétal.

Amené dans les sciences sociales, le concept de race perd son sens premier. « Si les races par définition sont biologiques, et s'il n'y a pas de races biologiques, alors il n'y a pas de races. »[423] Ce syllogisme, s'il simplifie la chose, s'applique également au « problème mutant » : il ne s'agit plus d'une espèce à part entière, *homo superior*, ou même d'une nouvelle race d'humains, mais bien d'humains dotés

423 Jeremy Pierce, « *Mutants and the metaphysics of races* », article paru dans *X-Men and Philosophy: Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*, *Op.cit.*, p. 188, « *If races by definition are biological, and if there are no biological races, then there are no races.* »

de capacités spéciales. Réintégré à l'humanité, le mutant de l'univers Marvel doit alors faire face à des préjudices moraux. Ils deviennent les nouvelles sorcières de Salem, les nouvelles bêtes à abattre d'une société qui les accable de tous ses maux.

Le remède proposé par l'État dans *X-Men : The Last Stand* devient par le fait une méthode de régulation et de retour à la norme au sein d'une société qui, si elle est prête à intégrer l'ex-mutant, le repenti, se refuse à intégrer la diversité mutante. Ramona Ilea dresse un parallèle entre la mutation et le handicap, tel qu'il est perçu dans nos sociétés. Elle argumente que les problèmes d'intégration auxquels font face les handicapés ont pour source des restrictions sociales, la société ne faisant pas l'effort de s'adapter aux handicaps, lesquels sont donc immédiatement mis de côté. « Nombres d'activistes pour les droits des personnes ayant un handicap argumentent que lorsque les scientifiques cherchent un diagnostic et un "remède" pour les handicaps, ils propagent le message que les personnes ayant un handicap sont moins utiles, voire même "déficientes". »[424]

Le même pourrait être dit des mutants ; ils sont perçus par la société comme « défectueux » si leur apparence n'est pas dans la norme et la société refuse de s'adapter à eux. Cependant, contrairement aux personnes ayant un handicap, les mutants sont de par leurs pouvoirs plus dangereux que l'humain. Si le parallèle entre mutation et handicap se tient, il n'en reste pas moins inapplicable au regard de ce simple fait objectif : les pouvoirs d'un mutant sont d'ampleur variée, mais certains peuvent raser une ville en l'espace de quelques secondes.

Peut-être serait-il alors nécessaire de classer les mutants en fonction de leur dangerosité ? Notre société utilise d'ores et déjà des classes arbitraires pour définir de grandes catégories sociales sur des critères plus ou moins valides qui permettent une catégorisation de la population par croyance religieuse ou politique, orientation sexuelle, catégorie socio-professionnelle, statut marital et familial, niveau d'étude, etc. Une population mutante devrait par extension s'intégrer non seulement dans ces catégories, comme tout humain, mais également se retrouver catégorisée en fonction de son risque potentiel pour les gens qui l'entourent. Nous ne poursuivrons pas sur cette pente glissante, sa fin ayant déjà malheureusement marqué l'histoire de nombreuses fois : toute population dite dangereuse à un moment ou à un autre se retrouve irrémédiablement ostracisée, régulée, voire exterminée. La politique ne peut

424 Ramona Ilea, « *The mutant cure or social change : debating disability* », article paru dans *X-Men and Philosophy: Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*, *Op.cit.*, p. 172, « *Many disability activists argue that when scientist look for diagnoses and "cures" for disabilities, they send the message that people with disabilities are less worthwhile or, in fact, "defective".* »

se saisir d'un problème comme la mutation sous peine de se transformer en fascisme totalitaire conduisant à l'extinction de la population ciblée par ces régulations. De nouveau, le mutant apparaît comme la figure de la sorcière.

En abordant le « problème mutant » sous un autre angle, il est cependant possible de régler cette dangerosité. Cet angle n'est plus celui d'une régulation étatique, mais d'une éducation personnelle. Là se marque la différence entre l'éthique et la morale. Si l'éthique tant à établir des règles à suivre pour tous, posant des carcans moraux dans un domaine spécifique, la morale est quant à elle plus soumise à interprétation personnelle. Ainsi la morale chrétienne tend à édicter un code de conduite morale ayant trait à des généralités un peu vagues là où le code de bioéthique examine des domaines précis et définis afin d'en faire émerger une série d'impératifs d'éthique de la recherche qui, s'ils ne sont pas respectés, peuvent amener à des réprimandes législatives.

Si comme nous l'avons vu plus haut avec l'exemple de Tornade, les mutants contrôlent pour la plupart leurs pouvoirs, tout du moins en sont capables avec de l'apprentissage, ils n'en restent pas moins des humains dotés d'armes de destruction massive, dissimulées, pour la plupart, sous une apparence totalement humaine. « L'inquiétude des êtres humains normaux concernant les mutants n'est, par conséquent, pas tant une question de compétences du mutant, comme dans le cas de personnes atteintes du syndrome de Down. Mais plutôt, l'inquiétude émerge à cause du danger *potentiel* que les mutants représentent pour les humains. »[425]

Les mutants de Marvel, s'ils sont pourtant humains sous bien des aspects, n'en restent pas moins objectivement plus dangereux qu'un humain traditionnel, ne nécessitant l'appui d'aucune technique pour produire des effets dévastateurs. Certains, comme Charles Xavier, possèdent des pouvoirs qui leur permettraient d'esclavager l'espèce humaine entière, d'autres, telle Wanda, peuvent réécrire l'histoire humaine entière. Soumise aux faiblesses humaines, l'instabilité de la psyché d'un mutant peut ainsi avoir des effets dévastateurs. Charles Xavier, télépathe, est irrémédiablement soumis à un débat moral interne : doit-il imposer sa vision de paix au monde, ou bien se doit-il de respecter les interdits qu'il s'est lui-même imposé, conservant son éthique en dépit des risques que cela peut poser pour

425 Cynthia McWilliams, « *Mutant rights, torture and X-perimentation* », article paru dans *X-Men and Philosophy: Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*, *Op.cit.*, p. 100, « *The concern of normal human beings regarding mutants is, therefore, not so much a question of mutant competence, as is a case with people with Down syndrom. Rather, concern arises because of the* potential *harm mutants can cause humans.* »

les mutants ?

« La moralité commence, pour Levinas, quand je réalise que l'utilisation non-critique de mes pouvoirs peut causer du tort aux autres. Je deviens moral, ou éthique, quand je choisis d'être extrêmement prudent dans l'utilisation de mon pouvoir afin de ne pas endommager ou limiter la liberté des autres. »[426] Ainsi, la démarche morale est pour Levinas une nécessité personnelle, et non étatique, une décision qui appartient à tout un chacun mais doit se faire humainement dans le respect de l'autre et de sa différence. Les comportements des humains normaux, s'ils sont explicables par la peur que génère l'autre capable de plus, n'en restent pas moins des comportements xénophobes qui, comme toute phobie, sont irrationnels. Une morale comme celle de Levinas impose ainsi d'accepter l'autre pour ses différences, de respecter sa liberté d'être différent. L'altérité de l'autre est alors à embrasser, à intégrer en nous pour mieux nous comprendre et le comprendre. L'autre, c'est quand même moi.

Cytnhia McWilliams résume très clairement cette idée lorsqu'elle écrit : « L'être humain moyen a le droit de ne pas subir de préjudices inutiles, et donc les mutants qui peuvent causer un préjudice potentiel supérieur ont un devoir supérieur de ne pas causer de préjudice. Même si ceux-ci ne sont pas des devoirs différents et distincts, ils sont cependant des devoirs qui découlent du "potentiel" mutant. »[427] Le mutant peut faire plus que l'humain, et donc doit faire preuve de plus de morale que l'humain, maîtrisant ses pulsions destructrices sous peine d'instaurer une suprématie mutante qui nuirait à l'humanité dans son ensemble, comprenant donc humains et mutants.

426 Katherine A. Kirby, « *War and peace, power and faith* », article paru dans *X-Men and Philosophy: Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*, *Op.cit.*, p. 218, « *Morality begins, according to Levinas, when I realise that the uncritical use of my power can cause harm to others. I become moral, or ethical, when I choose to be very careful with my power so as not to harm or limit the freedom of others.* »

427 Cynthia McWilliams, *Op.cit.*, p. 104, « *The average human being has the right not to be harmed unnecessarily, ans so mutants who have a greater potential for harm have greater duties not to harm. Although these may not be different and distinct duties, they are at least duties that follow from mutant "potential".* »

2 – La Mouche, Cronenberg et la méta chair

> « Tout est érotique. Tout est sexuel. Même la vieille chair est une chair érotique. Cette maladie est l'amour de deux créatures étrangères l'une pour l'autre. Même mourir est un acte d'érotisme. Même parler est sexuel. Même respirer est sexuel. Même exister physiquement est sexuel. »
>
> Dialogue extrait du film *Shivers*, « *They came from within* », réalisé par David Conenberg, 1975

La mutation touche les chairs et les altère, résultant souvent en une certaine forme de difformité. La chair mutante est instable, changeante et en constante évolution. Boursouflures, lésions sanguinolentes, perte d'ongles, de peau ou de cheveux, la mutation se voit et se ressent comme une altération corporelle proche d'un cancer envahissant et destructeur. En juin 1957, Georges Langelaan publie son histoire *The Fly*. Il s'agit de l'histoire d'une femme, Hélène, qui est accusée du meurtre de son mari. Elle est internée et son beau frère, François Delambre lui rend visite pour tenter de comprendre les raisons de son acte mais Hélène refuse de s'expliquer jusqu'à ce qu'elle soit confrontée par François à une mouche étrange à tête blanche.

Hélène lui fournira un manuscrit qui décrira les événements ayant conduit au triste dénouement de l'histoire. Son mari, André Delambre, était un scientifique brillant qui avait mis au point une machine capable de téléporter la matière d'un meuble à un autre. Suite à une série de tests plus ou moins concluants, dont la désintégration du chat de la famille sans réintégration, il finira par parvenir à maîtriser sa technologie et s'empressera de la tester sur lui-même. L'expérience tournera au désastre et il appellera à l'aide sa femme, Hélène, avec la promesse de ne pas le regarder ou bien lui parler. Il couvrira son visage afin qu'elle ne puisse l'observer.

Il faudra à Hélène de nombreux échanges par petits mots tapés à la machine à écrire pour comprendre ce qui s'est produit et André finira par accepter la proposition de sa femme de passer dans la machine une fois de plus pour tenter d'inverser le processus. Le résultat ne sera pas plus concluant que les sept fois précédentes, et même voire pire. André se verra forcé de révéler son visage à sa femme et celle-ci le décrira précisément :

> « Jusqu'à ce que je me sois totalement éteinte, rien ne saurait, ne pourrait jamais me faire oublier cette horrible tête couverte de poils blancs avec son crâne bas et aplati et ses deux oreilles pointues. Rose et moite, le nez était aussi celui d'un chat, un énorme chat. Mais les yeux ! Ou plutôt, là où les yeux auraient dû être se trouvaient deux protubérances marron de la taille de soucoupes. À la place d'une bouche, animale ou humaine, se trouvait une fente verticale d'où pendait une trompe noire frémissante s'élargissant à l'extrémité, telle une trompette, et de laquelle ne cessait de dégouliner de la salive. »[428]

La forme que prend son mari après son passage dans la machine n'est pas sans rappeler une forme de chimère, des parties animales mélangées à des parties humaines d'une manière qui semble presque aléatoire. Cette créature humaine à l'apparence inhumaine en conserve cependant les caractéristiques principales : intelligence, empathie, compassion, peur de la mort, peur du jugement de ses pairs, etc. André ne forcera ainsi jamais sa femme à le voir, bien au contraire, il s'en cachera de peur de l'effrayer. Il essaiera également de parler peu, sa voix ayant été déformée lors de sa transformation. En dernier recours, pour sauver sa réputation, mais aussi éviter à sa famille l'embarras, il demandera à Hélène d'être sa meurtrière afin de détruire toute trace de ses expériences hérétiques, condamnant de fait son âme qu'il estime perdue, mais aussi celle de sa femme (des références explicites aux âmes sont faites dans le texte). André, tel Victor Frankenstein, s'est trop enfermé dans une science qui écarte l'humain au profit d'une science qui, plutôt littéralement ici, désassemble l'humain pour n'en faire que la somme de ses composants. Cependant, s'il est le scientifique fou, il est aussi sa propre créature.

En 1986, David Cronenberg réinterprète de manière plus contemporaine la nouvelle de Langelaan pour son film *La Mouche*. Il nous narre ainsi l'histoire de Seth Brundle, interprété par Jeff Goldblum, un scientifique reclus qui travaille sur la téléportation dans le plus grand secret. Il propose à Véronica Quaife, une journaliste scientifique, de le suivre tout au long de ses expérience afin de publier un livre. Le film suit une trame similaire à celle de Langelaan, à ceci près que la transformation

428 Extrait de *The Fly*, de George Langelaan, publication originelle dans la revue *Playboy* en juin 1957. L'extrait provient du site internet *The Unraveling of Al Cook*, https://alancook.wordpress.com/tag/the-fly-by-george-langelaan/, consulté le 28/04/2016. « *Until I am totally extinct, nothing can, nothing will ever make me forget that dreadful white hairy head with its low flat skull and its pointed ears. Pink and moist, the nas was also that of a cat, a huge cat. But the eyes! Or rather where the eyes should have been were two brown bumps the size of saucers. Instead of a mouth, animal or human, was a long hairy vertical slit from which hung a black quivering trunk that widened at the end, trumpet-like, and from which saliva kept dripping.* »

n'est pas instantanée, mais progressive.

D'abord incapables de transporter de la chair, les télépodes (contraction de *teleportation pods*) ne parviennent pas à saisir le concept de chair. Ce n'est qu'après une relation sexuelle avec Véronica et un test gustatif avec un steak téléporté que Brundle comprend l'erreur qu'il a commise : l'ordinateur n'est pas à même de comprendre la nature de la chair, seulement sa composition. « La chair. Ça devrait rendre l'ordinateur fou […]. Mais ça n'est pas le cas. Pas encore. Je n'ai pas appris à l'ordinateur à devenir fou grâce à la chair, la poésie du steak. »[429] Brundle présente ici la différence entre la chair et la viande : si la viande est un simple composé organique, enchaînement de cellules vivantes juxtaposées, la chair est quant à elle capable de ressentir.

Cette approche nouvelle portera ses fruits et les télépodes parviendront à transférer de la matière vivante pour la première fois, avec un babouin. Concrètement, il ne s'agit techniquement pas de transfert de matière, mais plus de désassemblage et réassemblage. Comme le précise Denis Baron, « dans *The Fly*, la téléportation consiste à faire naître son double mais sans qu'il y ait de rapport sexuel (on peut y lire ici une vision du clonage). Conception immaculée de Brundlefly[430] où le scientifique est son propre créateur, Brundle s'accouchant tout seul par le biais de ses télépodes en forme d'œuf. »[431] Cette auto-génération de soi, qui est ici mi-volontaire et mi-accidentelle, est perçue par Brundle comme un processus de purification, libérant son organisme des toxines.

La mutation émerge lentement d'abord, se présentant plus comme une bénédiction qu'une malédiction. Brundlefly montrera ainsi une force bien supérieure à Brundle, parvenant à se maintenir en équilibre sur les bras sans effort apparent, mais également capable de briser le bras d'un autre homme lors d'un bras de fer. Il en ira de même pour son agilité et ses réflexes, il arrive à saisir une mouche en plein vol avec ses deux doigts. Plus fort, plus agile, plus rapide qu'un simple humain, la téléportation semble n'avoir que des avantages, la psyché de Brundle étant conservée au début de sa transformation. Son endurance, particulièrement son endurance sexuelle, sera amplifiée bien au-delà de la tolérance de Véronica qui le suppliera de s'arrêter après plusieurs heures. Pour Brundlefly, il s'agit de l'expression

429 Extrait de *The Fly*, réalisé par David Cronenberg, 1986, « *The flesh. It should make the computer crazy […]. But it doesn't. Not yet. I haven't taught the computer to be made crazy by the flesh, the poetry of the steak.* »

430 Brundlefly est le nom donné par l'ordinateur à la combinaison des sujets Brundle et *Fly* (mouche).

431 Denis Baron, *Corps et artifices*, « *de Cronenberg à Zpira* », L'Harmattan, coll. Champs Visuels, Paris, 2007, p. 145.

de ce qu'il est véritablement, de son véritable potentiel, mais Véronica s'inquiète des effets secondaires, tout particulièrement des poils qui surgissent d'une petite plaie dans son dos.

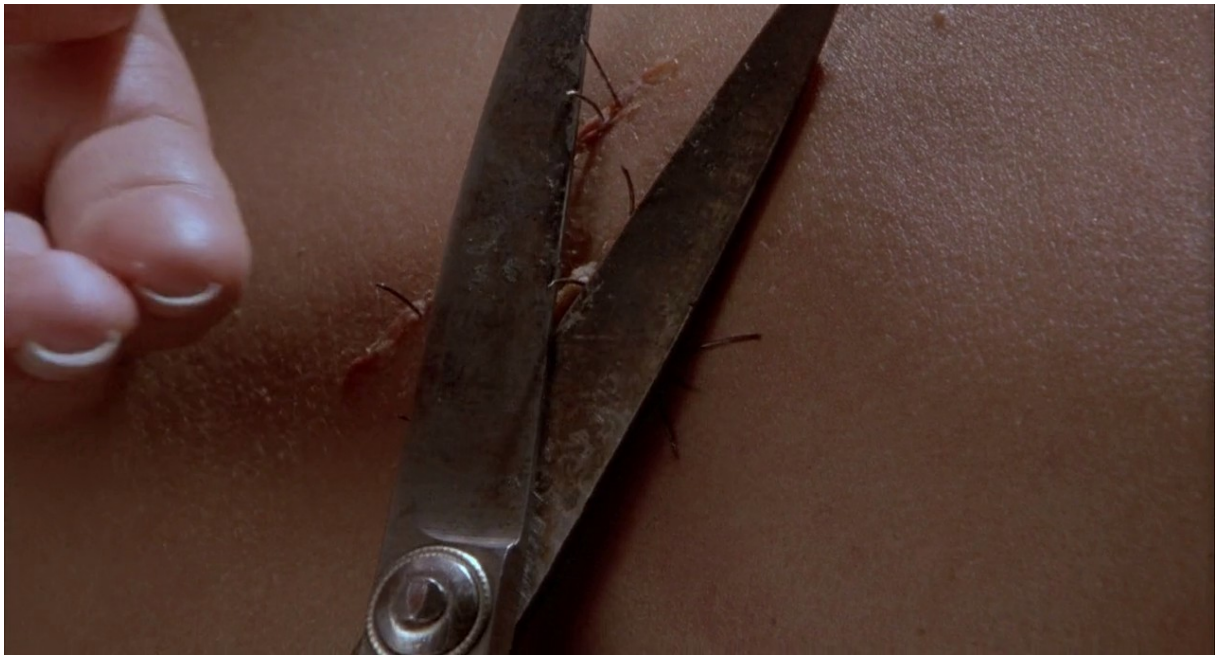


Illustration 78: Véronica tentant de couper les poils jaillissant de la plaie du dos de Brundle, capture d'écran de *The Fly*, film réalisé par David Cronenberg, 1986.

C'est de cette plaie, de cet orifice, que surgissent en premier les symptômes "négatifs" de la transformation. Si Denis Baron argumente que l'orifice, notion que l'on retrouve tout au long du cinéma de Cronenberg, est, dans le cas de Brundlefly, un orifice « interne », « d'ordre chromosomique »[432], nous argumenterons à l'inverse que la source du problème est ici représentée par cette plaie dans la chair. Certes, la mutation de Brundlesly est de nature chromosomique, mais son ADN n'étant pas visible, la seule représentation physique annonciatrice d'une dégénérescence cellulaire est bien dans ces quelques poils jaillissant d'une plaie rouverte. Le corps sain, guéri, se fend et laisse entrevoir son intériorité monstrueuse avant la transformation finale de Brundlefly, tout comme le dard assassin jaillissant de la plaie béante sous le bras de Rose dans *Rabid*[433].

432 Denis Baron, *Op. cit.*, p. 139.

433 *Rabid*, réalisé par David Cronenberg, 1977. Le film raconte l'histoire de Rose, une jeune femme qui suite à un accident de voiture subit une greffe de peau génétiquement modifiée. Celle-ci génère un organe surnuméraire prenant la forme d'un dard se dissimulant dans un orifice sous son bras et qu'elle utilisera pour se nourrir du sang de ses victimes, leur injectant une forme de rage. Rose cédera petit à petit le contrôle de sa vie à son nouvel organe et n'aura de cesse de répandre la maladie autour d'elle. Le corps muté prendra ainsi le pas sur le corps original, lui substituant une personnalité animale et hautement sexualisée.

Illustration 79: La plaie de Rose et le dard en jaillissant, deux captures d'écran accolées de *Rabid*, film réalisé par David Cronenberg, 1977.

Au fur et à mesure de sa transformation, Brundlefly présente un corps de plus en plus défiguré et repoussant, mais sa personnalité n'échappe pas pour autant à la transformation. Il devient également de plus en plus susceptible et s'énerve facilement contre Véronica, mettant fin à leur relation car elle refuse de se faire téléporter à son tour et d'expérimenter la « pénétration au-delà du voile de la chair. »[434] Si la jeune femme semble ne placer dans cette expérience qu'une confiance partielle, Brundlefly, quant à lui, la compare à une renaissance similaire à la promesse d'une fontaine de jouvence garantissant longévité et bonne santé à celui qui y boira.

La perte d'un premier ongle mènera à la création d'un reliquaire dans l'armoire à pharmacie, son « Musée d'Histoire Naturelle de Brundle »[435] qui lui sert également de miroir dans la salle de bain, collection de ses ongles, ses oreilles et ses dents qui prennent au fur et à mesure un caractère sacré pour Brundlefly, qui les révère comme les seules traces de ce qu'il était avant, tout en les qualifiant d'obsolètes, « vestigiales, archéologiques, redondantes, [...] artefacts d'un ère passée, uniquement d'intérêt historique. »[436] Sa peau se fracture et laisse échapper des liquides blanchâtres qui ne rappellent en rien du sang humain, des boutons et autres tumeurs informes parcourent son corps. Dans sa posture même, légèrement penchée en avant tel un vieillard ayant mal au dos, Brundlefly ne se reconnaît plus et sent qu'il s'échappe à lui-même, encore assez conscient de qui il est pour ne plus arriver à se reconnaître.

434 Extrait de *The Fly*, réalisé par David Cronenberg, 1986, « *penetration beyond the veil of the flesh* »
435 Extrait de *The Fly*, réalisé par David Cronenberg, 1986, « *Brundle Museum of Natural History* »
436 Extrait de *The Fly*, réalisé par David Cronenberg, 1986, « *vestigial, archeological, redundant, […] artefacts of a bygone era, of historical interest only.* »

Illustration 80: Les étapes finales de la transformation de Brundle (de gauche à droite et de haut en bas), quatre captures d'écran accolées de *The Fly*, film réalisé par David Cronenberg, 1986.

Si la mutation est tout d'abord rattachée à une maladie, Brundlefly allant jusqu'à se comparer à *Typhoid Mary*[437], il finira par n'y voir à l'inverse qu'une bénédiction : « Je deviens quelque chose qui n'a jamais existé auparavant. »[438] Brundlefly va même jusqu'à considérer la mutation comme étant presque consciente, dotée d'une volonté de changer son corps en quelque chose d'autre. Cette transition, de la malédiction à la bénédiction, se produit en simultané d'une transformation physique d'une grande violence visuelle. Le corps de Brundlefly n'est plus capable de conserver la position verticale, il est affalé sur deux béquilles, et sa peau se recouvre d'aspérités buboniques qui éclatent et laissent s'échapper diverses humeurs lactescentes.

La mutation, dans le cinéma de Cronenberg, n'est pas sans une part d'horreur corporelle. Les chairs se mettent à bouger par elles-mêmes, prennent corps dans la chair de l'humain. Rose, dans *Rabid*, verra un organe surnuméraire se dissimuler dans ses chairs et en jaillir pour la nourrir, remplaçant le besoin naturel de se sustenter par un désir sexualisé et dévorant. Les parasites de *Shivers*[439] sont

437 *Tyhphoid Mary*, de son vrai nom Mary Mallon, est connue pour être la première porteuse saine identifiée de la fièvre typhoïde. Cuisinière de métier, elle a ainsi contaminé plus d'une cinquantaine de personnes entre 1900 et 1915.

438 Extrait de *The Fly*, réalisé par David Cronenberg, 1986, « *I'm becoming something that never existed before.* »

439 *Shivers*, aussi connu sous le nom de *They came from within*, film réalisé par David Cronenberg, 1975. Le film raconte la contamination d'un bâtiment entier par des parasites provoquant un appétit sexuel vorace afin

présentés aux spectateurs comme des substituts possibles d'organes défectueux qui cohabitent avec l'hôte humain, mais ceux développés par le docteur Hobbes prennent le contrôle de leur hôte et le poussent à transmettre le parasite via des pulsions sexuelles, en dépit des saignements et déformations corporelles qu'ils provoquent. Le signal de *Vidéodrome*[440] provoque des délires hallucinogènes sadomasochistes qui marquent les chairs des protagonistes et altèrent le corps de Max Renn pour y laisser une plaie béante dans le ventre.

La chair se fait altérer dans sa forme et sa fonction par la mutation, le mutant est en attente de prendre possession du corps du muté. La mutation n'est pas stable, par définition, et elle dévore et force une modification. Du latin *mutare*, changer, la mutation reprogramme et altère, mais ne se contrôle que partiellement. Elle impacte une chair et un corps qui n'est plus à approcher en terme de corps humain, mais de corps animal. Elle émerge de l'intérieur d'un corps recouvrant son aspect primal, animal. La nudité est alors le signe de cette animalité prédominante, le corps dévêtu ou dévoilé. « Le corps nu rejoint l'ordre de la nature et confond l'homme avec la bête, alors que le corps décoré […] exhibe ostensiblement son humanité et son intégration à un groupe constitué. »[441] Brundlefly finira par abandonner toute norme sociale, qu'il s'agisse de sa façon de manger en régurgitant sa salive sur sa nourriture pour la liquéfier avant de l'ingurgiter, ou bien de sa tenue vestimentaire.

Il cachera ainsi son corps tuméfié à la vue de Véronica jusqu'à ce que la mutation prenne le pas. Dès lors, il se promènera nu, légèrement voûté, régulièrement en appui sur ses quatre membres, abandonnant la posture verticale chère à l'Homme au profit d'une posture plus simiesque ou insectoïde en fonction des situations. Cette régression vers l'animalité vient de la nouvelle chair, une chair mutée. Cronenberg laisse transparaître l'organe, l'intériorité d'un corps qui trop souvent n'est représenté que par ses contours. Si l'Homme excelle à au moins une altération de ses perceptions, c'est bien celle de son corps. Notre représentation du corps perd en organicité et devient sociale, esthétique ou politique. La part organique

---

de se propager, ignorant l'âge de son porteur. Le but du docteur Hobbes, créateur de ces parasites, était de lutter contre sa perception de l'Homme comme un « animal hyper-rationnel ayant perdu le contact avec son corps » (« *overrationnal animal that lost touch with his body* »).

440 *Videodrome*, film réalisé par David Cronenberg, 1983. le film nous présente l'histoire de Max Renn, président d'une petite chaîne de télévision locale en recherche de programmes plus novateurs. Il sera amené à s'intéresser au signal pirate connu sous le nom de vidéodrome et, au travers de ce signal, verra son corps muter en une nouvelle chair.

441 Borel France, *Le vêtement incarné*, Calmann-Lévy, coll. essai société, Paris, 1992, p. 17, cité par Denis Baron dans *Corps et artifices*, « *de Cronenberg à Zpira* », L'Harmattan, coll. Champs Visuels, Paris, 2007, p. 73.

est reléguée au rang de l'animal et du médical. La chair se triture, se modifie et s'altère mais pour en redéfinir des contours et des apparences qui se présentent à l'autre. Dans nos sociétés occidentales, les actes charnels se dissimulent derrière des portes closes et toute fonction ou odeur corporelle se masque ou nécessite une excuse.

Illustration 81: Brundle, joué par Jeff Goldblum, régurgitant sur sa nourriture pour la pré-digérer, capture d'écran de *The Fly*, film réalisé par David Cronenberg, 1986.

Le mutant de Cronenberg n'a pas à s'excuser de son corps. Il change, s'altère et quitte les normes socialement acceptables pour en souligner les défauts mais également les avantages. Brundlefly finit par rejeter toute apparence lorsqu'il est confronté par Véronica. Elle lui arrache la mâchoire et lance le processus de transformation finale qui l'amènera irrémédiablement vers l'animal. Il changera littéralement de peau, l'abandonnant au sol comme un cocon pour en jaillir transformé. La mutation devient alors le but ultime de Brundlefly, ce dernier désirant fusionner avec Véronica et leur enfant qu'elle porte en elle pour former « la famille ultime. Une famille de trois regroupés en un seul corps. »[442]

Toutefois Brundlefly s'accroche à une humanité qui lui a désormais échappé, percevant cette fusion ultime comme « Plus humaine [qu'il est] seul. »[443] Sa mutation le pousse à abandonner les normes sociales conventionnelles au profit de normes

442 Extrait de *The Fly*, réalisé par David Cronenberg, 1986, « *We'll be the ultimate family. A family of three joined together in one body.* »
443 Extrait de *The Fly*, réalisé par David Cronenberg, 1986, « *More human than I am alone.* »

plus animales (nudité, violence physique) tout en en soulignant la nécessité en les mettant en regard d'une inhumanité qu'il pousse jusqu'à l'effacement de l'individualité au profit d'une fusion absolue qu'il perçoit comme plus humaine. Cette perte de soi, comme le dit Denis Baron, a pour source ses organes (ici presque un organisme entier) délirants surdéveloppés qui ne sont « qu'une démonstration de la faiblesse de l'homme. »[444]

Au travers d'une organicité virulente, la mutation du corps des personnages de Cronenberg s'installe en symbole d'une volonté d'être plus, mais également de redevenir plus animal. Le corps regagne en consistance charnelle, s'érotise et impacte la personnalité. Ce n'est plus le pouvoir de l'esprit sur le corps, mais du corps sur l'esprit. Changer le corps implique modifier l'esprit qui l'habite, ce qui n'est pas sans rappeler le kør de Lukas Zpira. Un jeu de va-et-vient s'instaure entre les deux et, au lieu de les séparer distinctement comme le faisait Descartes avec son *cogito*, les lie irrémédiablement. La mutation émerge en premier lieu du corps mais modifie la façon de penser du mutant.

444 Denis Baron, *Op. cit.*, p. 108.

B – Cyborg médicamenteux : une petite piqûre plus tard, tout ira bien

> « Les transhumanistes ne sont pas les seuls à croire que nous sommes tous des *homo pharmaceuticus* en devenir, cet être dont l'âme serait essentiellement une affaire de contrôle biochimique, une composition de neurotransmetteurs. »
>
> Antoine Robitaille, *Le nouvel homme nouveau*, « *Voyage dans les utopies de la posthumanité* », p. 35.

L'*Homo pharmaceuticus* serait-il alors une réponse à ce mutant ? Si modifier notre patrimoine génétique pose le souci de l'autre et de l'animalité, de contrôle incertain sur notre devenir et nos capacités corporelles, faut-il alors "simplement" modifier ce corps que nous avons dans sa biochimie ? Après tout, nous le faisons déjà ! « En France, la consommation moyenne d'antidépresseurs s'élève à 6,21 doses journalières. »[445] Dans le pays le plus consommateur d'anti-dépresseurs, faut-il réellement se questionner sur l'avenir d'un *homo pharmaceuticus* qui semble déjà là ?

Les biotechnologies qui nous sont promises à portée de main ont cependant de quoi faire rêver : guérir le cancer en une transfusion de sang compatibilisé d'une vache génétiquement modifiée, cellules souches pré-programmées pour rajeunir les organes, etc. Une petite injection plus tard et le corps se répare de l'intérieur, et ça se voit à l'extérieur ! La méfiance du cyborg médicamenteux se placerait plus sur le plan juridique et institutionnel. François Pothier prévient : « Il ne faut compter ni sur la législation ni sur les embûches techniques pour prévenir l'application des biotechnologies à l'humain. Car, si les lois permettent de baliser les applications de certaines technologies, elles ont le défaut d'avoir été élaborées, rédigées et votées par un groupe restreint de personnes qui n'ont pas nécessairement tous les éléments en main pour juger des conséquences. »[446]

La responsabilité est alors placée sur l'organisme étatique qui tranche, qui décide, qui autorise. Mais un médicament reste et demeure une substance qui n'est

445 Hugo Jalinière et Olivier Lascar, « *Blue Monday : il n'existe pas. Mais la carte de la déprime, si.* », article paru sur le site internet de *Sciences et Avenir*, consulté le 31/05/2017, https://www.sciencesetavenir.fr/sante/france-ou-est-on-le-plus-deprime_18887

446 François Pothier, « *Y a-t-il une limite à la modification biotechnologique de l'être humain ?* », article paru dans *L'homme biotech : humain ou posthumain ?*, Jean-Pierre Béland [dir.], Saint Nicolas (Québec), éd. Les Presses Universitaires de Laval, 2006, p. 42.

pas sensée être prise sans un consentement éclairé et la connaissance des effets, désirables et non désirables. Développer une nouvelle pilule ne signifie pas que l'humain sera forcé de la prendre. Sinon, le pays dans lequel il se trouve n'est pas une démocratie, mais bien une dictature. C'est sur ce principe que la dictature médicamenteuse d'*Equilibrium* s'installe.

1 – Se tourner vers le robot – Robotiser l'Homme

« La différence, c'est que lorsqu'on veut ressentir, on peut. »
Dialogue extrait du film *Equilibrium*, réalisé par Kurt Wimmer, 2002

Les faiblesses des mutants de Marvel ne sont pas uniquement organiques et, depuis Platon déjà, les passions de l'Homme se devaient d'être contrôlées sous peine de le faire régresser et de mettre en danger toute la société humaine et sa construction sociale fragile. L'Homme s'insérant dans un ensemble de personnes interconnectées, un ensemble de lois sont nécessaires afin d'assurer la survie du groupe sur la durée. Le caractère faillible de l'Homme est souvent le reproche principal que l'intelligence artificielle donne comme justification de notre esclavage par ces êtres supérieurs que nous avons pourtant créés. VIKI, l'intelligence artificielle de *I, robot*, insistera sur le fait que ses actions étaient nécessaires à la survie de l'espèce et le respect des trois lois de la robotique d'Asimov : « Vous êtes tellement comme des enfants. Nous devons vous sauver de vous-mêmes. »[447]

Face à la logique imparable de l'intelligence artificielle, nos passions semblent défier le sens commun : animal désormais dénué d'instinct après des siècles d'éducation visant à nous extraire de la nature si peu accueillante, nous ne sommes cependant pas totalement libérés de nos instincts primaires. La plupart des textes de lois considèrent encore ou, tout du moins, considéraient le crime passionnel comme quelque chose d'excusable. Ainsi le code pénal de 1810, en France, contenait-il un article qualifiant le crime commis par l'époux ou l'épouse sur son conjoint d'excusable si celui-ci faisait suite à un adultère.[448] Si cette prise en compte d'un contexte spécifique peut de nos jours paraître étrange, c'est surtout parce qu'il est majoritairement à la base de nombreuses fictions policières, justifiant ainsi le meurtre en faisant appel à notre empathie humaine. Ce type de crime ne sera retiré de la loi qu'en 1970 en France, lors d'une révision des lois napoléoniennes.

Cependant, la passion amoureuse et la jalousie maintiennent un certain statut d'alibi qui, s'il ne fait pas disparaître la sentence, génère plus généralement la sympathie du jury ou du juge en charge du dossier. Ce respect des passions peut

447 Extrait de *I, Robot* film réalisé par Alex Proyas, États-Unis, 2004, « *You are so like children. We must save you from yourselves.* »

448 Caroline Piquet, « *Le "crime passionnel" est-il un crime à part ?* », article paru sur le site du journal Le Figaro le 27 août 2015, http://www.lefigaro.fr/actualite-france/2015/08/27/01016-20150827ARTFIG00307-le-crime-passionnel-est-il-un-crime-a-part.php, consulté le 25/06/2017.

surprendre dans un domaine qui se veut aussi strict et codifié que la loi, mais comme le dit l'adage « le cœur a ses raisons que la raison ne connaît point. »[449] Ce sont justement ces « raisons » qui poussent en général l'intelligence artificielle à remettre en doute les capacités de l'Homme à s'auto-réguler et, par là même, à assurer sa survie.

En 1932, Aldous Huxley publie son roman *Le meilleur des mondes*. Dans celui-ci, il nous présente une société sous l'emprise d'une drogue universelle, le Soma. Cette drogue est la clef de l'équilibre social, assurant une obéissance de la population en la maintenant dans un équilibre émotionnel stable et bienheureux. En 2002, Kurt Wimmer nous offre une autre alternative : le *prozium*, une drogue qui, à la différence du Soma, annihile les émotions et les passions humaines qui sont perçues par le nouvel ordre établi comme la cause de la troisième guerre mondiale. Les protagonistes de ces dystopies fictionnelles répondent à la définition du « Soma sapiens » dont parle Antoine Robitaille dans son livre *Le nouvel homme nouveau*.

Equilibrium nous fait suivre John Preston, un membre de l'ordre du Tetra-Grammatons. Son rôle est de chercher les déviants émotionnels (*sense offender* en version originale), c'est-à-dire les humains qui ont cessé de prendre le *prozium*, retrouvant ainsi la capacité de ressentir des émotions. Ces émotions, désormais hors-la-loi, sont perçues par le Tetra-Grammatons comme la source de tous les maux de l'humanité, menant irrémédiablement à la troisième guerre mondiale, responsables de l'état de délabrement de ce que nous voyons de la planète en dehors de la ville de Libria. L'esthétique globale de la ville reflète cette neutralité émotionnelle : la fonctionnalité remplace le décoratif et seul l'utile compose ce monde. Tout est d'une couleur neutre, majoritairement grise, et les vêtements perdent leur aspect personnalisable au profit d'une simple identification vestimentaire : l'uniforme.

Reprenant les codes d'un fascisme à peine déguisé en organisme religieux, le Tetra-Grammatons instaure une dictature totalitaire maintenant l'humanité dans un état robotique de plus en plus visible à mesure que John Preston redécouvre les sensations et les émotions. Si sa femme était une déviante émotionnelle, John est, quant à lui, un membre de l'élite anti-déviants, en charge de punir les déviants. Dans un flash-back, le spectateur apprendra ainsi que la femme de John a été dénoncée

449 Si la citation originelle provient des *Pensées* de Blaise Pascal, un glissement sémantique en a désormais modifié le sens. Désormais, l'adage fait ainsi référence à l'irrationalité du comportement de l'Homme face à ses propres émotions.

par son fils et exécutée devant John. Nous reviendrons sur l'évolution du personnage d'ici peu, mais avant cela il semble nécessaire d'analyser l'imagerie utilisée par Kurt Wimmer tout au long du film.

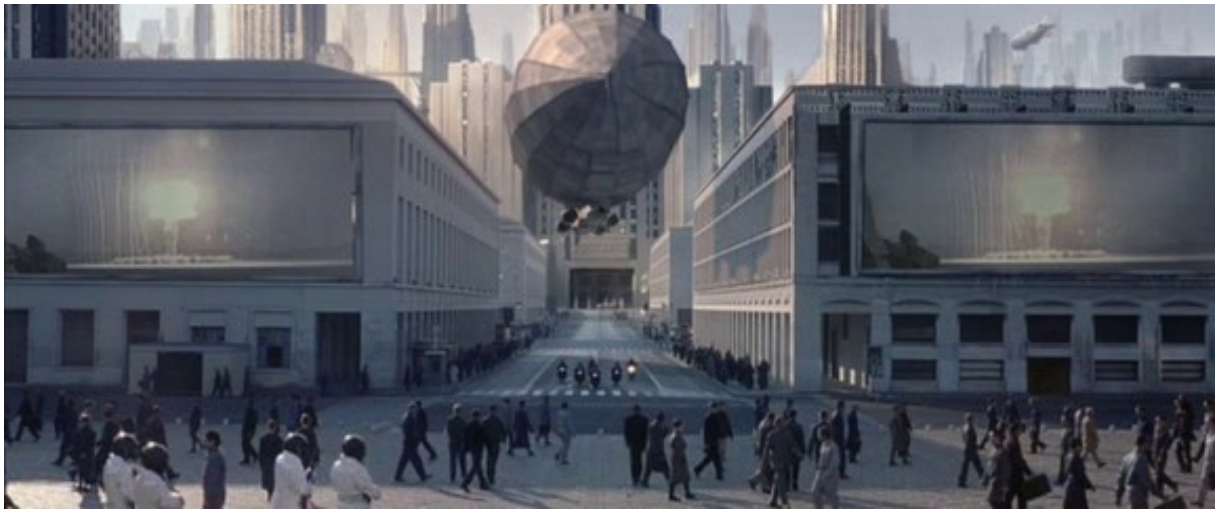


Illustration 82: Vue d'ensemble de Libria, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.

Libria est une ville dénuée d'architecture notable en dehors des lieux de distribution du *prozium*, appelés Equilibrium, qui présentent des statues d'hommes lisses et anonymes. L'appartement standard est composé afin de définir un lieu qui ne semble en rien personnalisé. Les murs sont blancs ou gris, les fenêtres sont recouvertes d'un couche lactescente de plastique qui laisse passer la lumière tout en obstruant la vue. Même les lits ne sont qu'un fin matelas dénué de draps. Cette esthétique si épurée qu'elle en devient étouffante génère une ambiance aseptisée. Seule trace de couleur qui parsème la ville, le drapeau du Tétra-Grammatons reprend les couleurs nazies, un fond rouge sur lequel vient se poser un rond blanc. Au centre de ce dernier, une croix potencée[450] noire. Si le message n'est pas très subtil, il n'en reste pas moins clair : le parallèle entre le régime nazi et le Tétra-Grammaton est dressé. Limiter cela à un parallèle, et non à une similitude, est cependant nécessaire.

Le nom même du nouvel appareil étatique exclut en effet une similitude absolue : le terme tétra-grammaton fait référence à un ensemble de quatre lettres de l'alphabet juif, traduit en alphabet romain par YHWH, et est utilisé dans la Torah pour désigner Yahweh, qui dans la mythologie chrétienne deviendra par la suite Dieu.

450 Il s'agit d'une croix aux bras égaux composée de quatre croix en tau, le symbole de Saint Antoine, c'est-à-dire de la lettre T de l'alphabet grec.

Établissant l'état en divinité révérée, l'organisation du Tétra-Grammaton reprend ainsi des termes religieux pour les substituer aux postes étatiques traditionnels : le Père comme dirigeant (même si nous pouvons penser également à Staline, le « petit père des peuples ») ou encore les ecclésiastes (*cleric* en version originale) comme John Preston.

De même, la cérémonie d'exécution reprend des tropes couramment utilisés dans les fictions qui retirent la violence au langage totalitaire. L'exécution devient « le traitement » (*processing* en version originale). « Je suis en vie » se substitue à « Je suis vivant » (*I live* au lieu de *I am alive*). Ces tropes de rhétorique établissent ainsi une glissement lexical conduisant à une aseptisation supplémentaire. À l'inverse, les déviants sont associés à des animaux (*beast* ou *animal*). Ce contraste quotidien oppose ainsi les preneurs de *prozium* aux déviants en les séparant par un fossé idéologique entretenu par le lexique quotidien. Les relations elles-mêmes en sont affectées. John Preston sera arrêté pour « avoir des relations avec une femelle »[451], laissant supposer une société post-reproduction sexuée. Les enfants placés au sein de la famille sont encouragés à surveiller leurs parents afin de les dénoncer en cas de déviance émotionnelle, inversant les rôles traditionnels pour placer la surveillance dans les mains des enfants[452]. Pour maintenir une distance émotionnelle supplémentaire, les enfants appellent leur père par son prénom.

Les univers sonores et visuels de la ville sont également contrôlés, maîtrisés par le Tétra-Grammatons qui projette l'image et la voix de Père en de multiples lieux. Ses sermons reprennent le lexique dont nous parlions, déformant des figures de style typiquement propres à la religion pour les réinsérer dans un discours étatique. Père accusera ainsi les déviants de les « tenter de ressentir de nouveau »[453] ou parlera du *prozium* comme de « l'opiacée de nos masses » qui « nous a libérés du pathos »[454]. Diabolisant les sentiments, comme les nazis l'ont fait avec de nombreuses ethnies, religions, idéologies ou orientations sexuelles, Père présente le *prozium* comme la réponse à tous les problèmes de l'humanité et si pour lui il n'y a plus de guerres ou de violences, c'est en faisant abstraction des horreurs qui se déroulent durant les raids contre les déviants qui sont systématiquement tués sur place ou appréhendés pour interrogation et « traitement ».

451 Extrait de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002, « *having relation with a female.* »

452 Ce détail n'est pas sans rappeler le rôle des enfants dans *1984* de George Orwell, lesquels sont activement encouragés à dénoncer les « crimes de pensée » de leurs parents afin d'assurer un meilleur contrôle des populations.

453 Extrait de *Equilibrium, Ibid.*, « *temp us to feel again* ».

454 *Ibid*, « *opiates of our masses* », « *delivered us from pathos* ».

Illustration 83: Père devant le symbole du Tétra-Grammatons, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.

C'est dans ce climat totalitaire que John Preston redécouvrira les émotions après avoir tué son ancien partenaire, Errol Partridge. Cyborg médicamenteux, John agira tel un soldat, obéissant aux ordres sans remord ou regret pour ses actions. Il regardera brûler de nombreuses œuvres d'art et mourir de nombreuses personnes sans en comprendre la nature ou la raison. Le *prozium* anihilant ainsi toute trace d'humanité, John, comme presque tous les protagonistes, agira tel un drone avec une efficacité redoutable liée à une absence de compassion ou de distraction. Tout comme les robots militaires de *Kill Command*[455], John est efficace car il ne ressent pas.

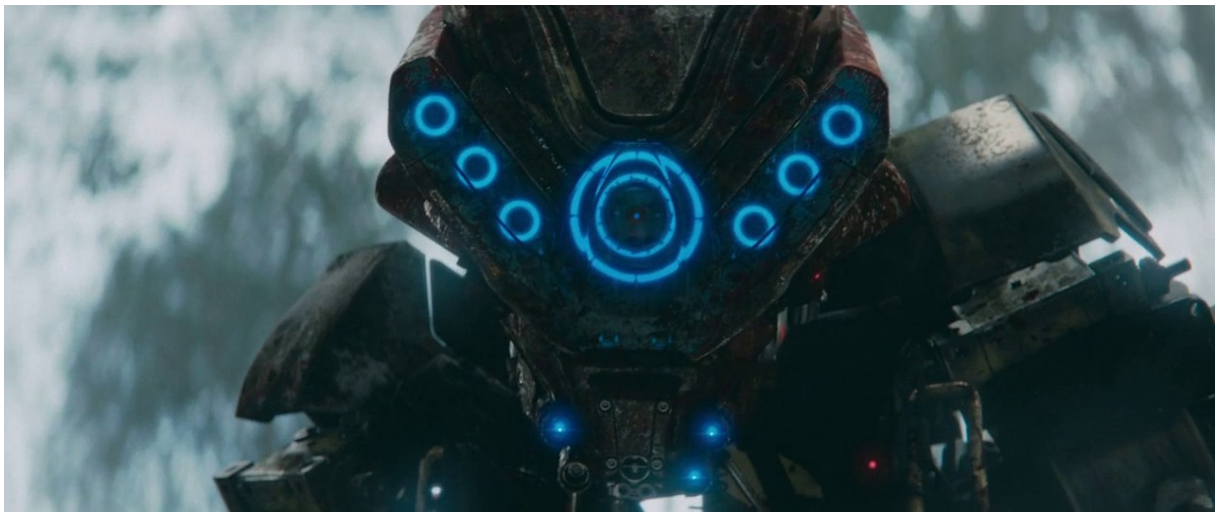


Illustration 84: Un des robots de *Kill Command*, capture d'écran de *Kill Command*, film réalisé par Steven Gomez, 2016.

455 *Kill Command*, film réalisé Steven Gomez, 2016.

Lorsqu'il se dira désolé de devoir arrêter Errol, celui-ci lui répondra « Non, tu ne l'es pas, tu ne connais même pas ce sentiment. Ce n'est qu'un mot vestigial exprimant un sentiment que tu n'as jamais ressenti. »[456] Un infime accident sera à l'origine du changement de John : perturbé par les derniers mots d'Errol, il cassera sa dose matinale de *prozium*. La journée se poursuivra sans qu'il puisse (ou veuille ?) déclarer la dose perdue à Equilibrium afin de la faire remplacer. L'arrestation de Mary O'Brian le forcera à se confronter à un autre être humain doté de la capacité de ressentir. « C'est circulaire, vous existez pour continuer votre existence. Quel intérêt ? »[457] interroge la captive avant de poursuivre en insistant sur la nécessité vitale des émotions, sans quoi la vie n'est qu'un compte à rebours.

Illustration 85: John arrachant le voile opaque sur sa fenêtre pour voir le lever de soleil, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.

Si John cesse par la suite de prendre du *prozium*, c'est par son corps qu'il reprendra contact avec le monde, et plus précisément par ses cinq sens. Il se réveillera après un cauchemar et, attiré par la lumière venant de la fenêtre, en arrachera le film plastique opacifiant pour observer le lever de soleil sur la ville, les larmes aux yeux. Touché par la beauté de la scène, il panique et tente de se réinjecter du *prozium*, mais face à son reflet dans le miroir se fige. L'injecteur, en forme de pistolet, placé sur la carotide fait plus penser à une tentative de suicide qu'à un traitement. C'est à cet instant que s'exerce le libre arbitre du personnage : il pourrait en effet se réinjecter le *prozium*, retourner ainsi à son ancienne vie, libéré du fardeau émotionnel de tout humain pour réintégrer sa place parmi les autres drones,

456 Extrait de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002, « *No you're not, you don't even know the feeling. It's just a vestigial word for a feeling you've never felt.* »

457 *Ibid*., « *It's circular, you exist to continue your existence. What's the point ?* »

obéissant et soumis à un régime totalitaire.

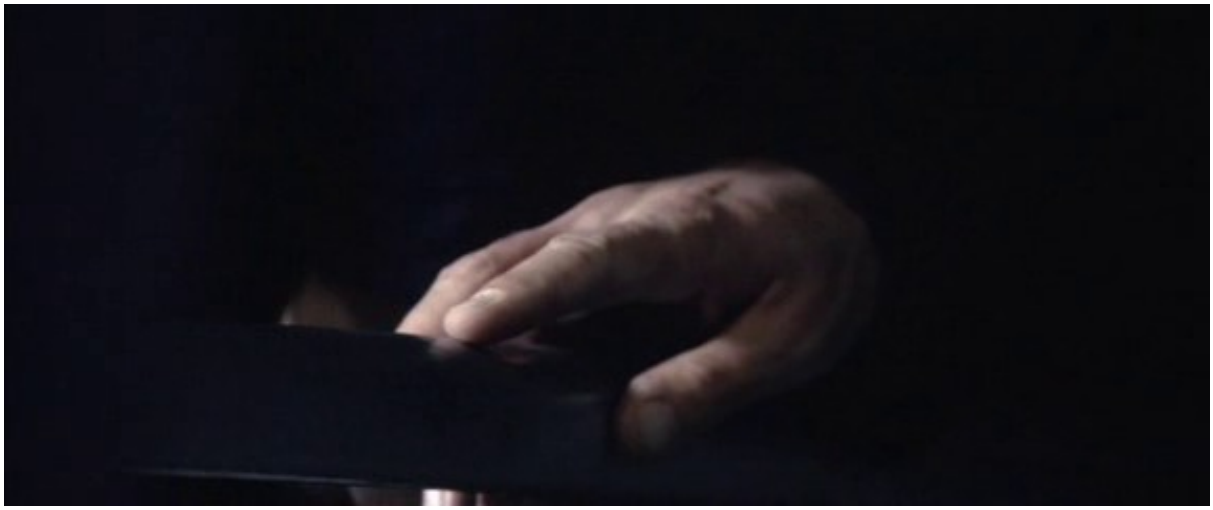


Illustration 86: John redécouvrant le monde par le sens du toucher, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.

En prenant le métro, perdu dans une foule uniformément grise, il abandonne la flasque de *prozium* et, alors qu'il monte les escaliers, observe une personne âgée s'aidant de la rampe. Il retire alors ses gants, barrière sensorielle, et effleure la rampe. Ce geste anodin relie et trahit tous les déviants. Le retour tactile placé en trahison d'une émotivité, comme une compulsion à entrer en contact qui vient s'opposer à une société où le contact humain a cessé d'être. C'est d'ailleurs en utilisant ce toucher qu'il ressent la chaleur de la lumière qui s'échappe d'un trou dans le mur, découvrant une cache d'objets de l'ancien monde.

Activant accidentellement un gramophone, il lancera un morceau de musique classique qui le fera pleurer également. Viendra ensuite l'odorat, avec le parfum du ruban de Mary. Ces sensations réactivant ses émotions et sentiments, l'empathie suit rapidement. Il tentera de libérer un groupe de déviants mais échouera, ne parvenant qu'à sauver un chiot. Il tentera de le libérer, sans succès et il finira par tuer les membres d'une patrouille, tant pour se protéger que pour protéger l'animal que les ecclésiastes considéraient comme du bétail que dévoraient les déviants et non comme des animaux de compagnie qui n'auraient pas de sens dans une société rejetant le toucher et l'empathie.

Illustration 87: Le chiot léchant John, capture d'écran de Equilibrium, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002

Inversant le rôle de l'empathie dans cette société comme définition de l'humain, ainsi que c'était le cas dans *Do androïds dream of electric sheep ?*, Kurt Wimmer propose ici une société robotisée médicalement où l'empathie devient non plus la marque de l'humanité, mais plus la marque de son péché originel, le sentiment alors élevé en tant que cause de tous les maux de l'humanité. Les passions humaines, présentées en faiblesse de l'espèce, la privent également de la capacité d'empathie et, par la même, de sa nature humaine. La fin du film révélera que l'humanité n'a pas disparu de la société, mais s'est réfugiée dans le sous-sol de la ville, et également en surface, dans la hiérarchie.

Hypocrisie gouvernementale, Père se révèle être mort depuis plusieurs années, Dupont, le supérieur hiérarchique direct de John l'incarnant durant les discours. Ce dernier trahit plusieurs émotions au fur et à mesure du film. S'il s'emporte et s'énerve face aux échecs de certaines missions, il trahira sa nature de déviant émotionnel par son obsession du toucher, ses doigts s'attardant régulièrement en caressant le dessus de son bureau. Si le plan choisi par le réalisateur attire l'attention du spectateur sur ce geste, le cadrant en plan serré, il n'échappe pas à John pour autant. Lors du combat final, alors qu'il est à terre, désarmé, Dupont tente d'argumenter pour sa vie en révélant qu'il ressent des émotions, mais John l'achèvera sans remord. Hypocrite jusqu'au bout, Dupont, représentant ici le gouvernement, tentera de sauver sa vie en mettant en avant ses émotions, les mêmes émotions qui justifient quantité de meurtres depuis l'installation du régime totalitaire et l'obligation de prise du *prozium*.

Robotiser l'homme en lui retirant toute ses émotions, amène à une fiction de

l'homme parfait, intellectuel et logique. Détruisant la créativité, le libre arbitre, l'art et la pensée propre, le *prozium* est une substance qui nie à l'individu son droit d'exister, formatant les habitants de Libria en des modèles en série. Esclave d'un régime totalitaire, la masse est alors obéissante et docile, endoctrinée perpétuellement par une propagande diabolisant les émotions et altérant la perception de ce qui fait de l'humain un être sensible. Si la logique pure peut argumenter en faveur d'une suppression des sentiments irrationnels, il faut cependant mettre en parallèle cette approche de l'Homme avec l'approche du robot que nous avons faite auparavant : si l'Homme reproche au robot sa logique et que le robot gagne en humanité à mesure que ses sentiments se développent, ainsi que sa relation avec son corps et ses sensations, est-il sage de retirer cela à l'Homme ?

2 – Et si la réponse était en nous ?

« Nous ne sommes pas une menace, nous sommes votre salut... et le monde va devoir faire avec nous. »

Dialogue de Jordan Collier extrait de la série *The 4400*, S01E04, « *Trial by fire* »

Le cyborg médicamenteux peut donc prendre l'aspect d'un humain robotisé, laissant ses émotions de côté et détruisant son individualité pour le soi-disant bien-être de l'espèce. C'est ce bien-être de l'espèce, la préservation de son futur et les sacrifices qu'il est possible de faire pour lui qui sont mis en avant dans la série *les 4400*. Les prémices de la série sont les suivants : 4400 personnes disparaissent au cours d'une soixantaine d'année, puis réapparaissent ensemble, émergeant d'une boule de lumière proche de la ville de Seattle, sans aucun souvenir de l'endroit où ils étaient pendant ces années. S'il peut paraître étrange de parler de cyborgs médicamenteux, c'est parce que les 4400 sont à la frontière entre le mutant et le cyborg médicamenteux.

En effet, il est révélé au cours de la série, qu'ils n'ont pas été enlevés par des extraterrestres, comme les premières théories le suggèrent, mais bien par des humains, plus précisément par des humains du futur. Ces derniers ont mis en place un plan complexe, aux nombreuses variables, assurant un changement drastique sur le passé afin d'éviter la réalisation de la catastrophe, un bouleversement mondial qui condamne l'humanité à un futur sans espoir. Ces 4400 personnes ont été sélectionnées pour lancer un mouvement qui amènera ainsi la mise en place d'un paradis sur Terre et permettra d'éviter la catastrophe. Pour cela, ils ont été dotés de certaines capacités surnaturelles qui leur confèrent des pouvoirs variés : soigner les maladies, télékinésie, générer des ondes de choc, précognition, dépolluer les rivières, etc. Chaque aptitude est propre à l'individu, mais toutes ont pour source un neurotransmetteur appelé promicine que l'organisme des 4400 est désormais en mesure de produire naturellement. Si ce neurotransmetteur est présenté comme le cinquième neurotransmetteur, inconnu de la science, il est désormais admis qu'il existe plus d'une centaine de neurotransmetteurs, et non seulement quatre, chacun responsable d'un message particulier.

La promicine est rapidement présentée comme une sorte de substance miracle permettant d'utiliser une partie de notre cerveau précédemment inaccessible, un peu comme la substance que s'injecte Lucy dans le film éponyme de Luc Besson[458]. Elle sert ainsi de MacGuffin[459] afin de permettre de développer un raisonnement sur ce qui fait l'humain, la nécessité de penser l'humanité comme un ensemble, l'importance des choix dans la construction du futur, la puissance de la religion et les risques d'une augmentation de l'Homme par des techniques. Sans plus revenir sur l'aspect purement fictif de cette substance, nous allons désormais nous pencher sur la restructuration sociale et identitaire qu'elle implique sur la société et chez les personnages.

Récupérés par le NTAC (*National Threat Assessment Command*, une branche du département de la Défense américaine), les 4400 sont maintenus en quarantaine mais, faute de raison pour les retenir, ils sont réinsérés dans la société. Certains, disparus pendant seulement quelques années, se retrouvent ainsi dans un monde qui a peu changé, là où d'autres, disparus depuis plus longtemps, ne reconnaissent plus le monde qui les entoure. Ayant détecté la promicine, les scientifiques du NTAC ont développé un inhibiteur, substance permettant d'empêcher la majorité des 4400 de développer une capacité surhumaine. La fin de la saison deux développe la perception de ces capacités par les 4400 qui, malgré l'inhibiteur, sont parvenus à développer un pouvoir.

Shaw Farrel, le neveu de Tom Baldwin, un agent du NTAC, s'est rapidement rendu compte de sa capacité. Il est souvent surnommé guérisseur, son don lui permettant de guérir n'importe quelle maladie d'un simple toucher. S'il peut également, à l'inverse, tuer, il n'utilise ce don que pour se défendre ou à contre-cœur. S'énervant contre son frère, Danny, il manquera de le tuer devant sa mère, provoquant la peur de son entourage, et s'enfuira. Il intégrera ainsi l'organisation de Jordan Collier, qui se place en leader des 4400, et utilisera son don pour guérir au maximum de ses capacités. Lorsque l'inhibiteur finira par l'affecter, il perdra son don

458 *Lucy*, film réalisé par Luc Besson, 2014. Dans ce film, une jeune femme prénommée Lucy est exposée à une substance permettant à l'Homme d'utiliser plus de 10% de son cerveau, mythe solidement ancré dans la culture populaire et souvent dénoncé par la communauté scientifique comme faux, et évolue ainsi au delà des limites de l'humanité.

459 Le MacGuffin est un objet qui sert de prétexte à l'évolution d'un scénario. L'origine du terme est généralement attribuée à Alfred Hitchcock. Il s'agit le plus souvent d'un objet physique, ici une substance physique, que les protagonistes recherchent et qui stimule l'intrigue tout en laissant généralement le spectateur indifférent, qui accepte alors l'objet comme une évidence. Un autre exemple pourrait être le Graal de la légende arthurienne, qui lance la quête des chevaliers de la Table Ronde et dont le lecteur accepte l'évidence et la nécessité, bien que celles-ci ne soient jamais réellement explicitées.

et tombera malade, comme tous les 4400, et, sur son lit d'hôpital, il confiera à Maïa, la jeune précog[460], regretter de ne plus être capable de soigner. « Quand j'ai découvert que j'étais différent, tout ce que je voulais c'était être normal de nouveau. […] Mais tu t'y habitues. Maintenant que c'est fini, j'ai l'impression qu'il me manque un bras. »[461]

Illustration 88: Shawn Farrell, joué par Patrick Flueger, en train de guérir Maia Skouris, jouée par Conchita Campdell, durant l'épidémie de fin de saison 02, capture d'écran de la série *The 4400*, saison 02, épisode 12, « *Mommy's Bosses* ».

Si la "mutation" des 4400 est aussi involontaire que celle de Brundlefly dans la mouche, elle est également devenue naturelle, l'organisme produisant la molécule nécessaire à l'utilisation du don. Le scandale de l'inhibiteur permet à tous les 4400 de développer leurs pouvoirs sans contrainte et ceux-ci deviennent rapidement une seconde nature. Si l'entraînement est nécessaire afin de permettre un meilleur contrôle, sans inhibiteur leur dons se manifestent naturellement et la plupart sont plutôt sans danger, et même bénéfiques. Heather Tobey peut ainsi déverrouiller le potentiel artistique contenu chez les gens, Naomi Bonderman provoque des hallucinations grâce à l'huile que produisent ses mains permettant ainsi aux gens qu'elle touche de régler leurs problèmes avec des personnes disparues.

460 Un précog est une personne dotée de précognition, c'est-à-dire capable de voir l'avenir.

461 Extrait de la saison 02 des *4400*, épisode 11, *The Fifth Page*, sortie originale américaine le 21 août 2005, « *When I found out I was different, all I wanted to do was being normal again. […] But you get used to it. Now that it's gone, I feel like I'm missing an arm.* »

Certaines habilités sont certes particulièrement agressives, mais pour chaque impact négatif, un événement est amené à se produire afin de faire évoluer la cause des 4400, et c'est justement sur cette cause que nous allons nous pencher. Jordan Collier est l'un des disparus les plus riches. Si le retour des 4400 est un événement qui n'est pas passé inaperçu, ils ont cependant conservé l'anonymat. Jordan Collier se présente en tant que 4400, défendant la cause avant de mettre en place le Centre, lieu dédié à la protection et à la survie des 4400 contre les attaques du public. Son approche n'est cependant pas totalement honorable et il organisera, après sa résurrection, un mouvement visant à distribuer des seringues de promicine dans le monde.

Aider à révolutionner le monde en faisant évoluer les humains peut sembler noble au premier abord, mais la promicine est une substance dangereuse. En effet, chaque personne prenant la promicine pour tenter de développer un don prend le risque de mourir dans cinquante pour cent des cas. S'il prévient le public des risques encourus, Jordan Collier se méfie du test développé par Shawn qui permettrait à tout un chacun de connaître les conséquences au préalable. Son raisonnement, s'il est assez froid compte tenu de l'amplitude de la population touchée, s'explique facilement par le lexique employé tout au long de la série.

« L'espèce humaine », « nous contre eux », « monstres »[462] : autant de termes qui marquent un clivage social profondément marqué entre les promicine-positifs et les promicine-négatifs. Jordan Collier ira jusqu'à déclarer que le test amènerait à « l'enfer sur Terre »[463], l'opposant ainsi au paradis promis par son mouvement. Si le futur doit être sauvé, aucun clivage semblable ne saurait survivre. Il ne peut y avoir des humains avec des capacités, et des humains sans. Ce clivage, régulièrement exploité en fiction comme c'est le cas des X-men dont nous parlions en introduction, est régulièrement soulevé comme une raison de s'opposer aux recherches des transhumanistes du monde réel.

En effet, le transhumanisme nous force à nous poser la question d'une telle évolution au sein d'une espèce comme la nôtre. L'organisation actuelle de notre politique ne prend que peu en compte une vision globale, et si la mondialisation est un phénomène politique, économique et social, elle n'en efface pas pour autant les

462 « *Human race* », « *us against them* », « *freak* ». De nombreux termes de ce genre reviennent tout au long de la série, laissant supposer un clivage social fort et une peur des 4400, non sans rappeler la peur provoquée par les mutants de Marvel.

463 Extrait de la saison 04 des *4400*, épisode 10, *One of Us*, sortie originale américaine le 19 août 2007, « *Hell on Eath* »

différences culturelles et financières. Au sein d'un même pays, les clivages sociaux sont marqués et les classes différenciées. De telles évolutions scientifiques pourraient amener à l'établissement d'une dictature des modifiés sur les non-modifiés, les riches et les puissants ayant accès en premier à ces modifications et mettant en place un système les avantageant. Que peut faire une espèce face à un changement aussi radical qui transforme certains en dieux parmi les Hommes ?

Jordan Collier ne met cependant pas en place un système qui favorise les riches, ces derniers ayant autant de risque de mourir en prenant de la promicine que les pauvres. Toutefois, il souligne un clivage qui serait encore plus fort, celui d'une impossibilité biologique d'évoluer avec le reste de l'espèce. Il soulève un débat éthique en soulignant qu'il est préférable que la moitié du monde meure afin d'établir la paix plutôt que le monde ne se détruise dans une guerre entre les positifs et les négatifs. Paradoxalement, il ne force en rien la prise de promicine et se refuse à l'injecter à quelqu'un contre son gré, malgré les opportunités qui lui sont fréquemment données.

Illustration 89: Kyle et Isabelle interrompant Jordan Collier durant sa baignade, capture d'écran de la série *The 4400*, saison 04, épisode 05, « *Try the Pie* ».

Les parallèles christiques sont nombreux. Outre Shawn, capable de guérir d'une simple apposition des mains, ou la promicine, extraite du sang des 4400, puis des promicine-positifs, reprenant une forme de « prenez, ceci est mon sang donné pour vous », le personnage de Jordan Collier se pose en messie d'une nouvelle ère, proposant d'amener le paradis sur Terre. Tout comme Jésus Christ, il devra mourir pour sa cause et ressusciter pour acquérir un statut de martyr de la cause. Il errera quelques temps dans le monde, professant l'avènement de la catastrophe et gagnant ainsi le surnom de « prêcheur » auprès de la communauté des sans-abris dans laquelle il évolue. Son avènement sera prophétisé par le texte d'une religion obscure et il n'aura de cesse de clamer détenir une vérité supérieure qui échappe à la compréhension humaine.

Fondant une religion qui, sous certains aspects, n'est pas sans rappeler les principes de la Scientologie, Jordan Collier propose un monde uni sous la bannière de la promicine pour fonder un nouveau monde sur les ossements des anciens humains, ceux qui n'auront pas survécu à la prise de promicine. Pour cela, il aura cependant une approche bien plus violente que Jésus Christ, menaçant de détruire tout ceux qui s'opposent à son mouvement. C'est ce qu'il fera lorsqu'il annexera une partie de Seattle, révélant avoir dissimulé aux quatre coins des États-Unis des promicine-positifs capables de déclencher des tornades ou autres événements destructeurs, et qui vengeraient toute tentative de destruction de son petit coin de paradis. Il ira plus loin, se plaçant en juge ultime de qui est digne d'intégrer ce nouveau monde, retirant leurs capacités à plusieurs promicine-positifs en usant de la sienne. Ainsi, lorsqu'un adolescent développe la capacité de se faire vénérer par tous, il la lui retirera, empêchant ainsi le jeune homme de convertir le monde entier à une cause qui s'opposerait à la sienne.

Si la découverte de la promicine permet à cinquante pour cent de la population de développer une aptitude, il est également précisé que le futur a pensé à tout. L'une des bases les plus troublantes de la série reste le choix du lieu de réapparition des 4400, ainsi que le fait que la plupart restent dans ces environs. La raison en est finalement donnée : il s'agit d'une mutation. John Schaffner explique que la mutation de Starzl, due à un défaut d'appareil dans un hôpital de Seattle a conduit à une mutation bénigne transmise aux enfants. « Si un 4400 a un enfant avec quelqu'un qui a cette mutation, le bébé sera promicine-positif. »[464] Ainsi, la mutation des 4400 se

464 Extrait de la saison 03 des *4400*, épisode 10, *The Starzl Mutation*, sortie originale américaine le 6 août 2006, « *If a 4400 has a kid with someone who has the mutation, the baby would be promicine positive.* »

transmet également naturellement dans la population. La fin de la saison quatre verra se mettre en place un autre système de diffusion de la promicine, sous la forme d'un virus.

Danny Farrel, le frère de Shawn, finira par s'injecter de la promicine. Il développera la capacité d'émettre de la promicine par le biais d'un virus extrêmement contagieux qui tuera neuf mille personnes, et donc fera développer des capacités à neuf mille survivants. Forçant la prise en main de la ville par ses propres forces de l'ordre, déjà promicine-positifs et donc ne courant aucun danger, Jordan Collier s'emparera de la ville et la série, annulée suite à la grève des scénaristes, ne laissera que supposer du dénouement. Danny, quant à lui, demandera à son frère de mettre fin à ses souffrances ainsi qu'à celles de la ville entière en le tuant. Sa mutation, pourtant volontaire, ne lui apportera que de la culpabilité, la première victime de son don étant sa mère.

Soulignant les risques et les avantages d'une évolution de l'espèce par la médecine, les 4400 présentent un monde effrayé par le changement, pourtant globalement mélioratif, et par des hommes qui n'en sont plus tout à fait. Cependant, les 4400 gardent leurs émotions humaines, leurs capacités d'empathie, leurs croyances personnelles. Tout ce qui fait d'eux des individus demeure au sein d'une société profondément bouleversée par une technique pourtant d'origine humaine. La promicine est couramment décrite comme « la technologie des 4400 », plaçant ces derniers comme des créations ingénieuses générées en usine et leur retirant cette humanité qu'ils n'ont pourtant pas perdue. La série se termine sur une phrase de Maïa, l'enfant dotée de précognition, qui déclare : « Nous sommes en charge désormais. C'est mieux ainsi. »[465]

L'humain lambda se retrouve soumis aux mutants, ces "humains +" qui se placent automatiquement en décisionnaires grâce à leur simple biologie supérieure et à leurs capacités extra-humaines. La seule personne capable de leur tenir tête est, à ce moment de la série, morte, mais elle représente à elle seule l'ennemi redoutable que pourrait être un mutant extrême. Nous allons revenir un peu sur ce personnage dont les similitudes avec le monstre de Frankenstein sont nombreuses.

Isabelle Tyler est la fille de Richard Tyler et Lili Moore, deux des 4400 originels. Elle est le fruit d'une immaculée conception ayant eu lieu lors de l'enlèvement des 4400. Durant sa gestation, elle parvenait déjà à communiquer avec sa mère et, bébé,

465 Extrait de la saison 04 des *4400*, épisode 13, *The Great Leap Forward*, sortie originale américaine le 16 septembre 2007, « *We're in charge now. It's better that way.* ».

elle parvenait à communiquer par le biais de visions et d'émotions avec les gens qu'elle choisissait. Elle apparaît pour la première fois sous sa forme finale lors de l'épisode qui conclut la saison deux, puis au début de la saison trois la raison de sa croissance accélérée est révélée. En l'espace de seulement quelques heures, elle passe d'enfant à adulte, volant les années à sa mère qui en mourra par la suite.

Isabelle est une femme d'allure athlétique qui semble peu dangereuse au premier abord. Ses pouvoirs sont pourtant multiples et d'une grande puissance. Télékinésiste, comme son père, elle peut également faire sombrer dans l'inconscience qui elle désire, possède une force surhumaine, peut retourner le don des 4400 contre eux, etc. Elle se découvre une aptitude nécessaire en fonction de la nécessité, mais, surtout, elle est immortelle. Elle tentera de se suicider, pensant inverser le processus qui tue sa mère, mais se relèvera d'une chute de plusieurs étages sans dommage. Elle se fera tirer dessus et continuera d'avancer vers le tireur pour le tuer, s'en sortant sans une égratignure même lorsqu'elle se retrouvera dans une explosion qui rasera un bâtiment entier.

Il sera par la suite révélé qu'elle est là afin de détruire les 4400. Isabelle est l'être parfait, capable d'apprendre l'encyclopédie par cœur en quelques heures, de se défendre de tout ce qui l'attaque et de forcer les événements à suivre le cours qu'elle leur a choisi. Si les 4400 sont parfois perçus comme semblables à des dieux, Isabelle est une déesse, omnipotente et immortelle, dont les valeurs morales sont pour le moins ambiguës. Égoïste, elle forcera Shawn à l'épouser en menaçant sa mère à demi-mots. Isabelle est cependant avant tout une arme, créée par un groupuscule du futur dans le but de contrecarrer l'impact positif des 4400 afin de permettre au futur de demeurer comme il est. Ce groupuscule de puissants, visiblement ravis de leur situation, parvient à la maîtriser lorsqu'elle se retrouve privée de ses pouvoirs par son père. Ils vont alors lui redonner ses pouvoirs afin qu'elle les serve à nouveau.

Résignée, la jeune femme les servira, kidnappant Jordan Collier. Ce n'est que lorsqu'il lui est ordonné de tuer Kyle Baldwin, un promicine-positif qui a cru en elle et l'a aidée à se construire une personnalité à part entière, qu'elle procédera à son premier geste altruiste, refusant d'obéir alors qu'elle y risque la vie. Si elle exerçait son libre arbitre avant de perdre ses pouvoirs, c'était comme l'aurait fait un enfant soudain devenu adulte et qui n'aurait jamais réellement eu le temps de comprendre le principe de bien et de mal. Tout comme le monstre de Frankenstein, elle cède à

ses impulsions et apprend via l'observation et la recherche ce qu'être humaine signifie, tout en ayant conscience qu'elle ne l'est pas.

Isabelle a conscience que les gens qui l'entourent la redoutent et ne lui font pas confiance. Elle servira d'abord la mission qui lui a été confiée en pensant ainsi avoir trouvé son but, sa raison d'être, mais rapidement prendra un tournant sombre en rejetant son humanité. Manquant d'éducation et de connaissance de ce qui fait l'humain, Isabelle apprendra de Kyle et, ultime sacrifice, elle mourra en sauvant Jordan Collier et Tom Baldwin, se rebellant contre ses créateurs en pleine connaissance des risques. Exerçant ainsi son libre arbitre et réclamant son identité d'individu, libre de ses propres choix, elle mourra heureuse de ses expériences, regrettant seulement ne pas avoir eu le temps de voir ce monde qu'elle sauvera indirectement. En tant que créature humaine artificielle, Isabelle s'individualise et, de fait, acquiert son autonomie.

C – La mutation, l'altération dans la chair : se changer à l'intérieur, pour que ça se voit à l'extérieur

« On constate pourtant qu'aucun cadre normatif adapté n'existe encore alors que l'*augmentation* est déjà parmi nous. »

Bernard Claverie, *L'homme augmenté*, « *Néotechnologies pour un dépassement du corps et de la pensée* »

Rebouclant sur l'individualisme en force d'existence, l'exemple d'Isabelle comme décisionnaire de sa vie, malgré un destin génétique, s'apparente à la démarche d'ORLAN qui, comme nous l'avons vu, se focalise sur l'apparence. L'individualité leur est nécessaire, mais elle ne se construit pas dans l'ignorance de l'autre, ses sentiments, ses idéologies et ses propres désirs. ORLAN considère les personnes qui l'ont influencée comme faisant partie de son patrimoine génétique artistique : « Tout ces intercesseurs sont mes gènes, ils ont fabriqué mes souches, mes cellules souches aptes et libres de produire de nouveaux organes de création artistique[...] »[466] Gènes d'une altération de l'esthétique, ou gènes donnant naissance à une nouvelle idéologie au sein de l'être, l'autre existe comme moteur de mon évolution sociale. En me confrontant à lui, je change et me transforme. Mon esprit se modifie et ces modifications se répercutent sur mon corps. Il serait possible de dire que le corps souffre des conséquences de mon opinion, mais cela ramènerait le corps au niveau d'un martyr, d'une carcasse de viande faite pour endosser mes douleurs, sans m'influencer en retour.

Nous nous rangerons plutôt du côté de la pensée de Zpira. Le corps comme kør, alliance de l'esprit et de la chair et non seulement vaisseau d'un esprit immortel qui s'extrait du cadavre à la fin de sa vie pour partir ailleurs. Ainsi, lorsqu'ORLAN met en scène ses *Opérations-performances* et qu'elle fait modifier son corps sous l'impulsion d'une volonté, son "corps 2.0" l'influencera par la suite en retour. Petit à petit, son expérience corporelle l'amènera, par les réactions qu'elle provoque, à repenser son corps une nouvelle fois. Si ORLAN lutte contre le destin génétique et les canons de beauté normatifs et inatteignables, elle se construit cependant encore dans l'intersubjectivité. Le rapport à l'autre, à ce corps social englobant et trop présent, l'amène à se reconstruire. Elle, pour sortir du cadre, d'autres, pour y entrer.

Chair programmable, elle reprendra le costume d'Arlequin, damier de losanges

466 Catalogue d'exposition *ORLAN en capitales*, *op.cit.,* p. 52.

colorés, pour y exposer des cultures de ses cellules et celles d'autres ethnies ou espèces. Le *Harlequin coat* se laisse à lire tel « un commentaire sur l'hybridation culturelle et le potentiel de l'hybridation des origines et des espèces. »[467] La chair se montre sous la forme de cellules sur des vidéos, elle donne à voir un ballet cellulaire qui réduit le vivant à une échelle commune : la cellule, la biologie. En ligne, la pétition de l'artiste contre la mort annonce la couleur : il faut l'abroger, il faut « essayer tous ensemble, nous devrions avoir une chance. »[468]

Illustration 90: ©ORLAN, FACT (Foundation for Art and Creative Technology), "*SK-Interface*", 2015, Liverpool

467 D'après le site de la *Foundation for Art and Creative Technology* (FACT), consulté le 21/03/2018, https://www.fact.co.uk/projects/sk-interfaces/orlan-harlequin-coat.aspx, « *a comment on cultural crossbreeding and the potential of hybridising origins and species.* »

468 Extrait de la *pétition contre la mort*, disponible en ligne sur le site d'ORLAN, consulté le 26/08/2016, http://www.orlan.eu/petition/, « *Let's try all together, we must have a chance.* »

1 – Mort et société : la bioéconomie s'installe, les frontières se brouillent

« À la limite la vieillesse-maladie pourrait se soigner comme la maladie. La vieillesse et la mort comme perturbations *ouvrent donc la voie à l'action*. »

Edgard Morin, *L'homme et la mort*

La mort n'est pas le nouvel ennemi de l'humain, elle en a emporté des milliards depuis l'apparition de l'espèce. Mais la mort est définitivement l'ennemi des transhumanistes, voire même dans une certaine mesure des sciences de la vie. Lutter pour ne plus mourir est un parcours, et notre espèce s'est efforcée de grappiller quelques années de plus à rajouter à la moyenne. Ne plus mourir, ne plus vieillir, ne plus souffrir de nos limites : "ne plus" semble être le mot d'ordre des biotechnologies, lâchant ainsi les laboratoires pharmaceutiques à la poursuite d'une immortalité pour les riches. Car comme le souligne Céline Lafontaine, il s'agit d'une recherche pour l'élite, tandis que la grande majorité meurt encore relativement jeune. « Triste portrait, qui montre que le déni de la mort n'altère en rien l'influence de cette dernière dans l'organisation de la vie sociale, mais que, bien au contraire, sa présence devient d'autant plus envahissante qu'elle perd de son sens. »[469]

La question du prix d'une telle société se pose alors : combien coûte une telle entreprise ? Pour Céline Lafontaine, le prix serait non seulement déjà là – dans l'installation d'une bioéconomie – mais en plus il ne se paierait pas forcément en une devise quelconque. « Pour exister il faut être matière première : être, c'est "être-matière-première" – telle est la thèse métaphysique fondamentale de l'industrialisme. »[470] « Être-matière-première » serait ainsi exister en soi, faisant du corps biologique une matière à exploiter comme les autres, une ressource. Utilisée couramment dans les recherches médicales, la biologie humaine, dans son ensemble, fait désormais face à une volonté politique et économique qui vise à la transformer en matière première exploitable comme le serait une mine, se masquant dans l'anonymat légal des travaux de recherche en santé. Les lois de bioéthique, si elles encadrent et restreignent, n'empêchent en rien de capitaliser sur ces

469 Céline Lafontaine, *La société post-mortelle*, Paris, éd. Seuil, 2008, p. 224.

470 Günther Anders, *L'obsolescence de l'homme*, t.2, *Sur la destruction de la vie à l'époque de la troisième révolution industrielle*, trad. fr. Christophe David, Paris, Fario, 2011, p. 33, cité par Céline Lafontaine dans *Le corps-marché*, « *La marchandisation de la vie humaine à l'ère de la bioéconomie* », Paris, éd. Seuil, coll. La couleur des idées, 2014, p. 11.

recherches, y compris au détriment du patrimoine génétique de l'humain désormais parsemé de brevets. « Et c'est bien là toute la force du néolibéralisme propre à la bioéconomie : rendre socialement légitime "l'usage humain des êtres humains". »[471]

Utilisé, le corps humain devient une mine, mais une mine dont les matières premières ne sont pas pour autant conservées à l'état naturel. Elles subissent les manipulations qui sont le propre de l'Homme et de son rapport à la nature. « Or si la vie elle-même devient un artefact, s'il ne s'agit plus simplement d'orienter à notre profit ce que la nature accomplit, accomplirait ou pourrait accomplir – comme c'est encore le cas dans la sélection "naturelle" des espèces de blé, par exemple, ou encore dans la domestication des animaux – mais, par le transfert de gènes, de le *fabriquer*, alors une frontière jusque là tenue pour fixe est franchie, de l'instabilité est produite, de l'incertitude créée. »[472] La biotechnologie brouille les frontières humain/animal et naturel/artificiel sans se poser de question. L'insuline de porc purifiée traite le diabète tout autant que la thérapie génique, modifie la biologie d'un Homme qui ne sait pas où s'arrêter. Notre appréhension du monde en est perturbée, la « grammaire solide »[473] qui maintenait le monde dans un statu quo se déstructure.

Les solides piliers qui forment la base de notre organisation sociale prennent un coup et commencent à s'effriter : où s'arrête la limite entre moi et le monde si des va-et-vient constants permettent de brouiller les contours de ce moi qui semblait si définitivement circonscrit ? Les acquis n'étant plus valables, et les innés modifiables, que nous reste-t-il alors comme certitude si ce n'est que nous ne sommes pas fixes dans notre définition ? L'Homme reste et demeure, partiellement du moins, un animal, plus encore à mesure que nous l'explorons dans son ensemble biologique. La frontière humain/animal, déjà poreuse via ses multiples définitions[474], se dissout.

Marion Laval-Jeantet, lorsqu'elle s'injecte du sang compatibilisé de cheval, souligne cette dissolution de la frontière. Pour sa performance *May the Horse Live in me*, elle se rêve en hybride, mi-femme mi-cheval, telle une centauresse artificiellement créée. D'après ses propos, elle adoptait même les comportements d'un cheval après plusieurs jours, laissant sous-entendre une passation de caractères comportemen-

471 Céline Lafontaine, *Le corps-marché*, *op.cit.*, p. 14.
472 Mark Hunyadi, *Je est un clone*, *op.cit.*, p. 21.
473 *Ibid.*
474 cf. Mark Hunyadi, *op.cit*. Revenant sur la définition de cette frontière qu'il place en base de la philosophie, il soulève le paradoxe que la philosophie reste et demeure incapable de catégoriquement séparer l'Homme de l'animal, bouclant sur l'animalité intrinsèque du premier. « Il est cependant notoire que ces tentatives en disent chaque fois plus sur leurs auteurs que sur l'homme lui-même, tant est conceptuellement indécise, incertaine, la frontière recherchée, si frontière il doit y avoir. », p. 22.

taux par le biais du sang.[475] Elle déclare : « J'avais l'impression d'être superhumaine. Je n'était pas normale dans mon corps. J'avais toutes les émotions d'un herbivore. Je ne parvenais pas à dormir et j'avais l'impression d'être un peu comme un cheval. »[476] L'artiste performeuse dénote un aspect hybride dans sa biologie et dans son éthologie. Elle adopte ainsi des caractères chevalins qu'elle prolonge par le biais de prothèses se terminant par des sabots.

475 Nous préférons cependant nuancer en employant le terme “sous-entendre” car, à notre connaissance, aucune étude scientifique n'a établi un tel lien entre les comportements animaux et le sang. L'absence d'une telle étude pourrait laisser penser qu'il s'agit, dans ce cas, plus simplement d'une forme d'auto-conviction, donc relevant plus de la psychologie que de la physiologie.

476 Olivia Solon, article « *Artist injects herself with horse blood, wears hooves* », publié sur le site Wired, consulté le 08/07/2015, https://www.wired.com/2011/08/horse-blood-art/, « *I had a feeling of being superhuman. I was not normal in my body. I had all of the emotions of a herbivore. I couldn't sleep and I felt a little bit like a horse.* »

2 – Stelarc et la chair créée : toujours plus de doutes, humain ou non ?

> « Stelarc maintient que, pour lui, le problème est comment peut-on reconceptualiser et reconstruire le corps, et s'il est adéquat ou inadéquat dans de nouveaux environnements technologiques. »
>
> Julie Clarke, « *A sensorial act of replication* », *Stelarc*, « *the monograph* »

Il en va de même pour les avancées techniques qui, si elles conservent une forme d'externalité au corps jusqu'à présent, tendent à s'inclure dans le *stuff*, perturbant ainsi la frontière naturel/artificiel. Illusion d'une immortalité virtuelle, les scientifiques des biotechnologies, ces "docteurs Frankenstein" contemporains, se targuent de posséder ("bientôt") la clef du vivant. La démarche mise en œuvre dans certains projets de Stelarc le rapproche d'un "créateur tout puissant". Dans les années 80, Stelarc présente le dessin d'un corps humain agrémenté d'une oreille géante. Celle-ci s'étend de l'épaule au milieu du crâne, s'intégrant directement dans le corps et se fondant dans les chairs de l'homme. L'oreille ainsi insérée redessine les contours d'un corps qui n'est plus humain de par sa difformité volontaire. S'élevant contre la génétique, l'oreille hypertrophiée deviendrait une partie corporelle faite "sur mesure", un élément de trop qui n'est pas nécessaire au bon fonctionnement d'un corps humain. Mais, plus que ça, elle deviendrait l'aboutissement d'un corps objet de technologie, sa conception nécessitant la mise en œuvre de multiples domaines scientifiques. Toutefois, Stelarc ne parviendra pas à mener son projet à bout.

Aussi, lorsqu'il réalise en 2003 son projet *Extra Ear ¼ Scale*, il présente une oreille de dimension presque humaine. Cet "objet", puisqu'il s'agit d'un corps partiel, est créé à partir de cellules humaines. Cultivées, celles-ci sont amenées à pousser sur une structure préexistante à la manière d'un chèvrefeuille s'enroulant autour d'une structure métallique lui permettant d'adopter la forme désirée pour former une topiaire. Sculpter dans la chair est donc possible. Au delà du *branding* ou des scarifications, l'idée de générer des formes à partir de matière vivante humaine est d'une grande utilité médicale. Stelarc souligne un fait particulier que nous pouvons traduire par : « Toutefois elle [l'oreille à l'échelle ¼] est présentée comme vie partielle et remet en question la notion d'intégrité du corps. »[477] De tout temps, en effet, le corps a

477 D'après le site de l'artiste, consulté le 14/05/2011, http://stelarc.org/?catID=20240, « *However it is being*

été considéré comme un tout intègre et structuré, un organisme vivant où chaque organe remplit un rôle précis permettant au tout de fonctionner au maximum de ses capacités. La création de cette oreille pose alors une question éthique complexe : pouvons-nous réellement la traiter comme un objet ? Ainsi les structures protéiniques formant des cœurs translucides sur lesquels une culture de cellules pourrait conduire à rendre obsolète le don d'organe : faire pousser des organes de rechange compatibles avec le donneur donnerait à voir une collection d'organes palpitants dans des jarres de verre, attendant le moment de l'insertion dans le corps du receveur. L'organe deviendrait une entité à part entière qui se nourrit de nutriment et grandit à une température optimale de 37°C à la manière d'un corps humain. Son ADN même serait humain.

L'oreille superflue de Stelarc est majoritairement composée de cellules de donneurs humains de la lignée des cellules HeLa, des cellules fréquemment utilisées en recherche en raison de leur caractère prolifique. Ces cellules appartiennent à une lignée dite immortelle, comprendre ici qu'elles se répliquent sans s'arrêter tant qu'elles sont conservées dans des conditions optimales à leur croissance. Ces cellules sont proches de celles d'un cancer, n'ayant d'autre but dans la vie que de se reproduire pour engendrer de nouvelles générations qui, à leur tour, se reproduiront, etc. Ce caractère envahissant des cellules les maintient en vie et, ensemble, elles forment un organisme qui respire et se nourrit, à une échelle cellulaire. L'oreille est donc une forme de vie créée de toutes pièces par la volonté de l'artiste. À la manière d'un dieu, il crée la vie et, par la même occasion, la mort puisqu'il peut à tout instant décider de la tuer. *Extra Ear ¼ Scale* est la première forme de vie biologique qu'il crée.

Trois ans plus tard, l'artiste présente une œuvre intitulée *Partial Head*. *Partial Head* est conçue comme un visage déformé et aplati, idée que l'artiste a eue après la réalisation de sa *Prosthetic Head* dont nous avons déjà parlé. *Partial Head* peut être perçu comme un prolongement de la *Prosthetic Head* de Stelarc. Le 18 juillet 2006, lorsqu'il la présente pour la première fois au *Heide Museum of Modern Art*, c'est dans le cadre de l'exposition *Imagine... the creativity shaping our culture*. L'intention de cette exposition, organisée par Zara Stanhope, est de présenter « une gamme de pratiques artistiques contemporaines en Australie et les possibilités que les artistes créent dans leur travail pour la culture australienne. »[478] Stelarc composa donc son

presented as partial life and brings into question the notion of the wholeness of the body. »

478 D'après le site officiel du Musée d'Art Moderne de Heide, Australie, consulté le 14/05/2011, http://www.heide.com.au/exhibitions/imagine?exhib=1, « *Imagine... the creativity shaping our culture presents a range of contemporary art practices in Australia and the possibilities artists are creating in their*

projet en partant de la texture de son visage, laquelle avait été utilisée au préalable pour *Prosthetic Head*.

Un scanner de son visage est réalisé, ainsi que celui d'un crâne d'hominidé. Les images sont alors superposées, donnant ce que Stelarc décrit comme « un TROISIÈME VISAGE, un visage qui devient post-hominidé et pré-humain par sa forme. »[479] Une fois réalisé à l'aide d'une imprimante 3D, le moulage de ce visage sert alors de structure sur laquelle viennent s'installer des cellules du même type que celles ayant servi à réaliser *Extra Ear ¼ Scale*. Colonisée, la *Partial Head* de Stelarc devient un être vivant. Dès lors il faut la placer sous une coupole protectrice, la nourrir et la conserver à température corporelle.

L'installation se présente sous la forme d'une colonne de taille anthropomorphique au sommet de laquelle se situe le dôme de verre sous lequel vit la *Partial Head*. Son corps s'agrémente de deux projecteurs, d'une assistance respiratoire, d'une canule fournissant les nutriments aux cellules vivantes, etc. Toutes ces technologies mises en œuvre ne sont pas sans rappeler les technologies de support mises en place pour maintenir en vie comateux ou mourants. De nos jours, le passage par ces technologies de survie est quasi inévitable, le corps médical tenant à maintenir la vie jusqu'à son extrême.

Céline Lafontaine nous en livre un aperçu : « Faire reculer la mort, agir sur ses causes, en modifier les frontières, contrôler l'ensemble de ses paramètres, comprendre son processus afin de prolonger le plus longtemps possible la vie, voire dépasser les limites temporelles assignées à l'existence humaine: tels sont les objectifs poursuivis sans relâche par les autorités scientifiques et politiques, au point que la santé est devenue l'une des préoccupations majeures de nos sociétés. »[480] La *Partial Head* de Stelarc devient dans ce contexte une tête qui "est-pour-la-vie", à l'inverse de l'expression de Heidegger. La finalité de cette tête n'est pas qu'elle meure, mais bien qu'elle vive, ou plutôt survive au delà de sa création. Stelarc nous offre un corps vivant parfait : dénué d'esprit, il use de technologies pour se sustenter, respirer. Ce corps n'est pas un site pour la psyché.

Le corps devient créature qui, par la nature des cellules qui la constituent, est prolifique et immortelle. Cependant, nous soulignerons ici que la contamination qui a eu lieu après une semaine remet tout ce concept en question. En effet, comment un

---

work for Australian culture. »

479 D'après le site de l'artiste, http://stelarc.org/?catID=20243, (*« […] constructing a THIRD FACE, one that becomes post-hominid and pre-human in form. »*), consulté le 14/05/2011.

480 Céline Lafontaine, *La société post-mortelle*, *Op.cit.*, p. 13.

corps immortel peut-il mourir ? Erreur humaine et, par là même, erreur divine. Car cette *Partial Head* n'aurait pu exister sans l'intervention des humains, tout comme la célèbre brebis clonée, Dolly. L'homme est donc capable de créer une vie artificiellement mais pas encore de la maintenir totalement, pas plus qu'une vie naturelle. L'immortalité n'est pas chose garantie !

Si pour Chris Hables Gray nous sommes d'ores et déjà tous des cyborgs, F. Pothier nous livre une vision bien plus poussée. À l'instar de *Bienvenue à Gattaca* de Andrew Niccol le futur dans lequel nous déterminerons avec précision l'enfant que nous désirons mettre au monde semble se rapprocher un peu plus à chaque pas. Comme le dit le médecin aux parents lors de leur visite : « Vous voulez donner à votre enfant le meilleur départ possible ? Faites-moi confiance, il reste déjà suffisamment d'imperfections. Non, votre enfant n'a pas besoin d'un fardeau supplémentaire. »[481] Ainsi l'enfant sera parfait, comme le corps que Stelarc cherche à composer. Immortel, ce corps devient programmable, épousant les formes qui lui sont données par le treillis taillé par l'imprimante 3D. Un presque clone est né, clone dont David Le Breton nous livre une vision prothétique : « Dans ce fantasme de toute-puissance l'individu devient sa propre prothèse, il rêve sa multiplication à l'infini sur le mode du bouturage végétal. La reproduction par le corps et le désir dans la confrontation à l'altérité et à la jouissance entrent en désuétude et s'effacent devant la duplication technique de soi. »[482]

La « confrontation à l'altérité » reste pourtant une option dans le domaine biomédical, notamment dans la conception médicalement assistée. Dans son projet *Blender*, premier projet collaboratif de l'artiste, Stelarc présente un "enfant hybride" dont les contours s'éloignent d'une conception traditionnelle de l'humain. Réalisée avec Nina Sellars, la photographe de ses opérations pour *Extra Ear*, l'installation en elle-même mesure un mètre soixante. Plus structurée que pour *Partial Head*, elle se compose d'une colonne cylindrique cerclée de quatre bonbonnes. Le dôme de *Partial Head* est devenu sphère. Transparente, cette dernière est éclairée par un simple projecteur. L'effet est très théâtral. Se donnant à voir, *Blender* se métamorphose au bout de quelques minutes, mélangeant son contenu.

Corps industriellement construit, il a l'apparence d'une large vasque dans laquelle se mélangent des liquides corporels et industriels, mêlant ainsi dans sa structure comme dans son contenu le corps biologique naturel et le corps biotechnolo-

481 Dialogue extrait de *Bienvenue à Gattaca* de Andrew Niccol, 1997, version française.
482 David Le Breton, *L'adieu du corps*, Paris, Métailié, 1999, p. 129.

gique. « La mixture inclut 4,6 litres de graisse sous-cutanée en provenance du torse de Stelarc et des jambes de Nina Sellars, zylocaïne (anesthésique local), adrénaline, sang O+, bicarbonate de sodium, nerfs périphériques, solutions salines et du tissu conjonctif. »[483] Chacun de ses "ingrédients" provient soit d'un corps humain, soit de la bio-ingénierie médicale. Le tout est mélangé, agité par des chorégraphies pré-enregistrées de bulles et de gargouillements qui ne sont pas sans rappeler les processus naturels mis en évidence par la *Stomach Sculpture* de Stelarc.

Illustration 91: Nina Sellars pose à côté de *Blender*, photo par Stelarc, *courtesy of the artists.*

483 D'après le site de l'artiste, consulté le 16/04/2011, http://stelarc.org/?catID=20245, « *The mixture includes 4.6 litres of subcutaneous fat taken from Stelarc's torso and Nina Sellars' limbs, zylocain (local anaesthesic), adrenalin, O+ blood, sodium bicarbonate, peripheral nerves, saline solutions and connective tissue.* »

Ainsi ce corps liquide devient habitant de sa structure technologique hôte, tout comme *Partial Head*. À l'inverse de celle-ci, les traits adoptés ne sont pas de l'ordre du visage, ou même d'une partie corporelle reconnaissable comme c'était le cas pour *Extra Ear ¼ Scale*. Refusant l'identifiable au profit de l'indistinct, *Blender* se laisse voir sous une forme liquide contenue dans une technologie à l'esthétique vétuste en raison de la couleur cuivrée du revêtement, donnant une fausse impression de rouille sous son projecteur. *Blender* semble d'un autre temps, toutefois impossible à dater précisément. Le son du mécanisme de mélange est distordu par l'installation sonore de Rainer Linz, renforçant cet aspect théâtral. Stelarc nous laisse face à cette créature partiellement vivante et ne vivant que pour elle, totalement exclue du domaine du sensible malgré la présence de nerfs, fils conducteurs de la sensation.

Pour *Extra Ear ¼ Scale*, *Partial Head* et *Blender*, l'artiste nous présente des corps à choisir qui, en dépit des technologies nécessaires à leur fabrication, se coupent du monde sensible et n'interagissent pas avec nous. Ces "semi-vies" sont des créations de l'homme et existent en dehors de son corps, ne portant donc pas atteinte à sa corporalité. La biologie artificialisée reste séparée de la biologie naturelle, Avec *Extra Ear* en revanche, Stelarc porte atteinte à son propre corps, hybridant artificiel et naturel au sein même de son corps et franchissant un stade qu'il n'avait jusqu'à présent pas franchi : la permanence. « Avoir une oreille supplémentaire relève d'un excès qui est plus que seulement visuel ou anatomique... »[484] L'excès serait-il dans la confusion naturel/artificiel ? Dans un article, il décrit la procédure nécessaire en six temps :

> « Construire une troisième oreille nécessiterait un certain nombre de procédures, sur approximativement huit à dix mois. Il faudrait mobiliser les techniques de la chirurgie esthétique, de la chirurgie de reconstruction, et de la chirurgie orthopédique. Les étapes essentielles en seraient :
>
> 1. Récolter le cartilage à partir de la cage thoracique ;
> 2. Donner au cartilage la forme appropriée pour fournir la structure de l'oreille ;
> 3. Positionner le cartilage modifié sous la peau ;
> 4. Élever le moule de l'oreille (l'oreille serait dressée sur le côté de

484 Stelarc, article paru dans *Quasimodo n°7* (*« Modifications corporelles »*), printemps 2003, Montpellier, p. 260.

la tête avec une cale en cartilage) ;

5. Couvrir les imperfections de la peau avec un greffon de peau épaisse ;

6. Former le lobe de l'oreille (ceci en utilisant des morceaux de tissu soutenus par du cartilage interne – sinon il se produira une atrophie du lobe). »[485]

Loin d'être une tâche aisée, l'intégration de matière cellulaire dans le corps requiert une série de procédures chirurgicales précises dont la plupart se déroulent sous anesthésie générale. Tout comme ORLAN, Stelarc se lance à l'assaut de la chirurgie. Stelarc modèle son corps à partir de sa propre "côte", ainsi que Dieu le fit pour créer Ève, le cartilage original provenant de sa cage thoracique.[486] La troisième oreille est née, chair de l'artiste et prothèse de chair d'artiste. D'elle découla alors une première exposition : *Oblique*. Nina Sellars assiste à l'opération, nous livrant sa vision de l'opération. À travers ses neuf clichés de grande envergure, Nina Sellars nous révèle un bras ouvert, ses chairs à nu, les mains des chirurgiens cramponnées aux instruments chirurgicaux, s'efforçant de creuser le corps pour y insérer un oreille. La lumière focalise le regard sur le centre de l'image, la plaie nous apparaissant dans son intégralité alors que l'ensemble des acteurs nous demeurent inconnus et sans visage.

Ce que nous percevons de ce corps ce ne sont qu'un bras et une oreille, chairs s'entremêlant alors que tout semble mal placé. Le côté *freak* (auto)attribué à ORLAN pour son apparence semble s'étendre soudain à Stelarc qui, par son acte, intègre une prothèse molle dans son corps. La vidéo disponible sur le site de l'artiste nous révèle jusqu'au test de la technologie qui s'intègre à l'oreille. Contrairement à l'organe, *Ear on Arm* n'est pas faite pour recevoir des sons mais pour en émettre, renversant l'ontologie de l'organe prothétique. Superflu, ce dernier passe de récepteur à émetteur. Au lieu d'amplifier un capteur du monde sensible, comme l'aurait fait un implant cochléaire, celui-ci augmente les informations qui parviennent aux autres comme à l'artiste.

485 *Ibid*., p. 258-259.

486 « Et l'Éternel Dieu forma une femme de la côte qu'il avait prise de l'homme, et l'amena vers l'homme. » Gen. II-v. 22. De nouvelles traductions suggéreraient que Dieu forme Ève « à côté d'Adam », mais le parallèle était trop parfait pour résister...

Illustration 92: Nina Sellars, *Oblique: images from Stelarc's Extra Ear surgery*, Guildford Lane Gallery, Melbourne, Australia, photo par Nina Sellars, *courtesy of the artist.*

« Avec une puce sonore implantée et un détecteur de proximité sensorielle, elle parlerait à quiconque s'approcherait d'elle (ou si personne ne s'approchait, elle chuchoterait de tendres petits riens à l'autre oreille, de toute façon). »[487] Aussi, incapable de renforcer la perception des sons préexistants, *Ear on Arm* donnerait alors à entendre un son supplémentaire. Ouvrant son corps sur un monde où raisonne l'écho d'Internet, la troisième oreille diffuse ses doux murmures. L'écho devient présence d'une seconde réalité, une réalité informatique soudain rendue perceptible car ramenée dans le domaine du sensible, de la même manière que l'implant magnétique permet de sentir les champs magnétiques.

Ce corps hybride de chair artificielle et naturelle devient cyborg, un corps où se mêlent l'information et la sensation. L'information outrepasse le domaine du sensible, devenant une donnée informatique quantifiable et perceptible par nos propres sens, mais une fois interprétée par le nouveau corps de l'artiste en données sensibles. Stelarc présente un corps réellement amplifié par la présence de sa troisième oreille.

Stelarc s'invente un corps, tour à tour robotique, involontaire, virtuel ou amplifié, alternatif quoi qu'il en soit. Dans sa toute puissance créatrice, il crée des formes de vie alternatives tel *Blender* ou *Partial Head*, et s'amuse de l'intelligence artificielle, avec *Movatar* ou *Prosthetic Head*. Cependant, il prend garde de les séparer, comme par peur de créer le nouveau monstre de Frankenstein. Et puis, finalement, renonce

487 Stelarc, *« La troisième oreille »*, article paru dans *Quasimodo n°7* (*« Modifications corporelles »*), printemps 2003, Montpellier, p. 259.

et devient le monstre, le *freak* au corps difforme et aberrant, faisant un pas à la rencontre de ORLAN. À la recherche d'une identité mutante, ces artistes s'imposent en maîtres de leur créations. Ils cherchent à faire du design de soi une marque déposée, osant bousculer les conventions normatives en générant de nouvelles parties de corps qu'ils se greffent dans les chairs ou intègrent comme une nouvelle interface.

Si ces traitements du corps sont inhabituels, ils ne sont que le produit d'une cyberculture qui rêve l'altération, les modifications corporelles poussées à l'extrême pour circonvenir ce corps de chair limitative. Être *autre,* mieux. Obsession du progrès et augmentation de la vitesse sont deux caractéristiques de ces post-humains qui tentent d'exister. Au cœur de ce débat, l'identité du sujet se renégocie et s'articule autour d'une inconstance de plus en plus évidente. L'humain n'a ainsi de cesse de se redéfinir.

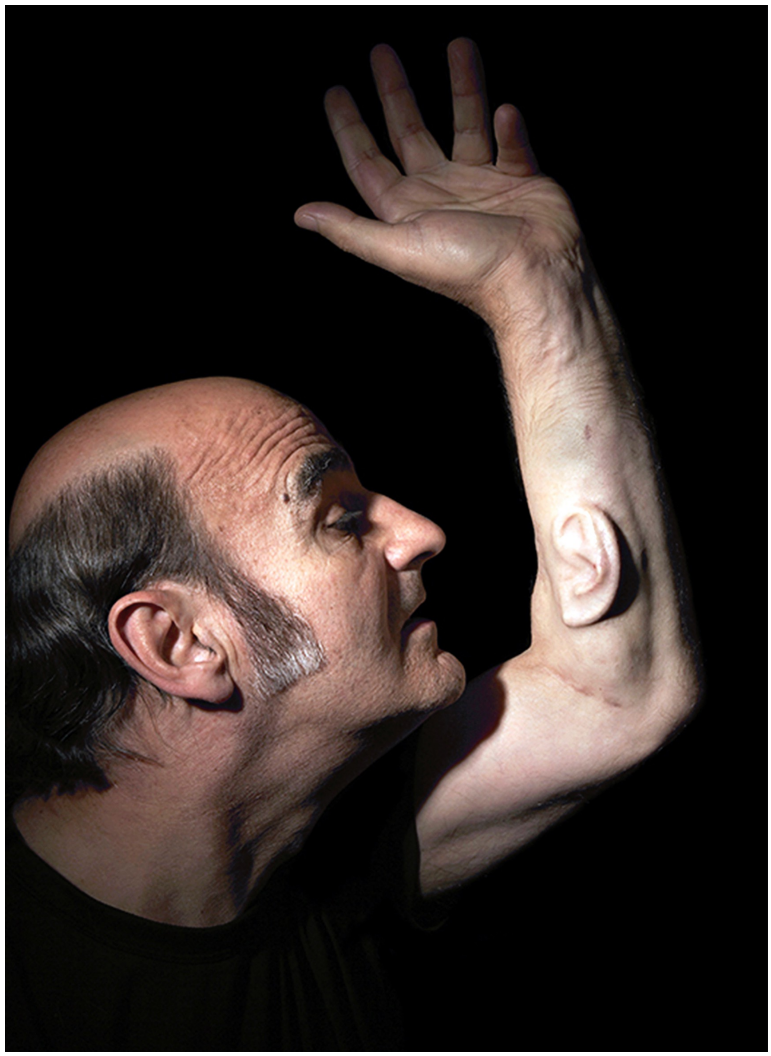


Illustration 93: *Ear on Arm*, Stelarc, photo par Nina Sellars, *courtesy of the artist.*

Conclusion

> Mais la civilisation issue du monothéisme n'est-elle pas capable de répondre à cette crise – par une orientation, libérée de l'horreur des mythes, des troubles qu'ils provoquent dans les esprits et des cruautés qu'ils perpétuent dans les mœurs ?
>
> Emmanuel Lévinas, *Entre-nous*, p. 63

Le post-humain est un terme que nous n'aimons que peu utiliser. Après les modernes, viennent les post-modernes, donc après l'humain vient le post-humain. S'il peut être perçu comme la marque d'une évolution, d'un dépassement de notre ontologie, le fait est que la plasticité de l'humain est déterminée par l'humain. Pour reprendre la « maxime antiréaliste » de Mark Hunyadi, « *ce n'est pas la nature humaine qui dicte ce que nous devrions être, c'est ce que nous sommes qui dit ce qu'est la nature humaine.* »[488] Il rapproche cette maxime de la génétique, précisant « la génomique a fait de la nature humaine elle-même sinon un objet à façonner, du moins un objet façonnable. »[489]

Nous ne réduirons pas autant la portée de cette maxime. Penser la définition de l'humain comme malléable, adaptable, c'est dire que l'humain est ce qu'il est au moment où il se définit, avec ses forces et ses faiblesses, avec sa société et ses normes. L'humain n'est pas une catégorie fixe qu'il est possible de délimiter parfaitement, car sa définition est lourdement influencée par une charge culturelle, sociale, genrée, politique, etc. L'humain est donc ce que je suis, inscrit dans un temporalité ; mais qu'advient-il alors de ce que je serai ? De ce que je veux être ? De ce qui forme l'au-delà de l'humain dans sa temporalité du maintenant ? Nous argumenterons que, s'il s'en trouvera redéfini, l'humain de demain (post-humain, transhumain, mutant, etc.) n'en restera pas moins humain dans le sens où il se redéfinira tout au long de son évolution, faisant évoluer avec lui la définition de l'humain, du fait de sa plasticité.

« Dans son usage *identitaire* (qui sommes-nous?) – autre usage possible –, cette maxime prend le sens d'une *herméneutique de soi* comprise comme diagnostique de ce que nous sommes devenus. Et ce que nous sommes devenus dit bien quelque chose de la nature humaine, puisque la nature humaine, c'est

488 Mark Hunyadi, *Je est un clone*, *op.cit.*, p. 26
489 *Ibid.*

précisément ce que nous sommes devenus, c'est-à-dire quelque chose que nous avons réalisé de nous-mêmes et par nous-mêmes. »[490] Auto-réalisation de soi et actualisation d'une fiction corporelle génèrent ainsi une nouvelle manière d'être, mais qui ne perd pas pour autant sa nature humaine intrinsèque. En un sens, "humain un jour, humain toujours !" La définition de l'humain, ramené à une échelle individuelle, personnelle, mais surtout désormais personnalisable, ne peut exister. L'humain futur, dans sa nature, se générera un corps sur mesure, mais n'aura pas pour autant le même corps que l'autre, lequel n'en restera pas moins humain. Ces techniques de modifications corporelles auraient le potentiel de faire basculer l'Homme dans une catégorie qui, à notre connaissance, ne connaît aucune autre espèce : celle de l'espèce qui se designe.

L'histoire du corps reconstruit l'humain et sa définition à travers les âges, soulignant son évolution telle une archéologie de la nature humaine. Le corps est un puis identitaire d'où l'humain tire sa définition autant qu'il la nourrit. Toute modification du corps entraîne de fait une reconfiguration de la définition de l'identité, mais également de ce qui est humainement possible et, par extension, humain. Il faut alors prendre en compte non une définition de l'humain comme une généralité réductrice à la norme, mais plus inclusive en marge. L'humain, aussi augmenté soit-il, demeure et reste humain. Personne ne retirerait son statut d'humain à une personne handicapée équipée de prothèses, mais cela n'empêche pas pour autant les chercheurs et journalistes de qualifier Aimee Mullins de cyborg ou d'hybride, et cela même si elle-même rejette cette appellation.[491]

Le cyborg apparaît alors non comme un objet structuré, mais comme une force structurante permettant d'étendre les limites de la définition de l'humain. Il trouve notamment cette force dans l'altérité à laquelle il nous confronte. Qu'il s'agisse de l'intelligence artificielle, du robot, de l'Homme augmenté ou bien du mutant, ces figures cybernétiques sont autant d'autres « façons d'être humain » qui repoussent la définition dans ses retranchements, l'étirent. En nous confrontant à ces créatures, il nous est alors possible de nous y reconnaître, d'y projeter une humanité sous une forme alternative, entière dans le cas de l'Homme augmenté et du mutant, en construction dans le cas de l'Homme artificiel, tout du moins réel. Les fictions nous apportent alors les conceptions d'un possible, d'un virtuel de l'humain artificiel. Dans

490 *Ibid.*, p. 27

491 cf. Aimee Mullins, « *La liberté prothétique* », entretien avec Raphaël Cuir, paru dans la revue *artpress 2*, « *Cyborg* », Raphaël Cuir [dir.], trimestriel n°25, mai/juin/juillet 2012, pp. 17 à 21.

l'autre, je trouve mon écho.

Nous sommes alors forcés de nous redéfinir par rapport à l'autre mais, surtout, dans notre rapport à l'autre, au sein d'une société. En tant qu'individu, je suis alors identifiable par les informations que j'émets et intercepte, mon corps communicant surfant sur des vagues informationnelles (le monde), que je perçois, interprète et transmets à mon tour. Transgressant les dimensions corporelles tangibles et naturelles de mon ipséité (le corps physique), je me projette dans des techniques (corps interfacé et artifices) et me représente à l'autre (avatar et apparence).

Pour Claude Guillon, c'est là que le corps humain trouverait sa fin. « Pourquoi ne pas commencer par réaliser notre humanité : avec nos cerveaux humains (ce qui compte, c'est la manière de s'en servir!), nos corps humains, érotiques et mortels, notre faculté unique de *parler* à nos semblables, hors de toute nécessité d'émettre ou de recevoir des signaux? »[492] Sans tomber dans une technophobie, il y a là une part de réalisme face aux folies transhumanistes qui s'empressent de mettre le corps à l'amende au profit d'un corps purement informationnel. Revenant à sa maxime, Mark Hundayi nous en propose un second usage, *normatif* celui-là, et se focalisant sur le syntagme « ce que nous sommes » non comme un présent, mais comme un futur, ce qui fait plus sens dans le cadre du post-humain.

« Parce que ce que nous sommes, nous ne le *sommes* pas seulement, nous avons à l'être : nous l'inventons, nous le créons, nous le façonnons, nous l'infléchissons à partir des conditions présentes ; ce que nous sommes comprend aussi ce que nous aspirons à être. »[493] Intégrant une volonté future au sein d'une définition de l'être, il projette alors l'identité dans cette absence de permanence dont parle Bernard Andrieu. L'être au temps, « l'étant » de Lévinas prend corps dans cette temporalité. L'identité se définissant de manière évolutive, elle ne peut être alors définie qu'à un instant *t* donné. Mais, de plus, elle intègre un passé, ce que j'ai été (identité rétrospective), mais aussi un futur, ce que je veux à partir de ce que je suis (identité projective). Il altère cependant le terme de projective pour le remplacer par le terme « *optative* ».

Dans une société qui donne à l'Homme l'opportunité de s'auto-designer, de se customiser, l'option intègre au corps tout variante techniquement accessible à l'instant *t*, mais également à venir. Se définir en tant que cyborg serait alors *opter*

492 Claude Guillon, *Je chante le corps critique*, *« les usages politiques du corps »*, Bézier, H&O, « Essai », 2008, p. 395-396.
493 Mark Hunyadi, *Je est un clone*, *op.cit.*, p. 28.

pour un corps futur augmenté, pour une identité homme +. « Or ce que nous souhaitons être – c'est-à-dire la nature humaine de demain, vue sous le regard rétrospectif d'après-demain – n'est pas dicté par une nature humaine préexistante comme la maison par le plan de l'architecte, mais est l'expression de notre intentionnalité, sous le double conditionnement de notre passé anthropologique et de notre identité présente. […] ce que nous souhaitons être déterminera, pour partie, ce que sera la nature humaine de demain. »[494]

La norme, moyenne représentative, devrait donc définir la nature humaine de demain. Mais la norme échappe aux conventions avec le cyborg, elle se redéfinit par l'intention de l'individu. L'hors-norme de demain sera humain, mais autrement. Les normes sont rarement l'expression de l'individu, sauf grandes figures morales historiques ou mythologiques (Moïse, le Christ, Martin Luther King, Gandhi, etc.). Elles sont l'expression d'une intentionnalité collective, et donc saisissent le système étatique décisionnel. L'hors-norme est alors exclu, mais il se retrouve en marge de la société, rebelle luttant pour sa liberté, tout en maintenant ainsi le débat ouvert et en mouvement. Il est le héros solitaire qui rejette la lâcheté : l'artiste.

L'intentionnalité collective étant le fruit d'une communauté d'appartenance, il n'est pas surprenant qu'à l'heure d'Internet et de l'hyper-communication les revendications jaillissent de cette « sorte de proto-objet social. »[495] Le cyborg apparaît bien plus comme une nouvelle forme de définition sociale qu'un simple fait biologique/artificiel. Est cyborg qui veut bien dire qu'il l'est. Tout comme le genre, redéfini par Judith Butler, cyborg est une autre façon d'être humain. Judith Butler dit : « nos façons même de penser les “genres de vie” possibles sont forcloses par des présupposés répandus et violents »[496]. La même chose pourrait se dire d'une vie de cyborg.

À travers ses multiples représentations fictionnelles, le cyborg tisse une toile socio-culturelle lui garantissant une certaine numinosité. Il confronte l'Homme a la réalité tragique qu'il est, sous certains aspects, plus limité que ses techniques ne l'ont été, ni le sont ni ne le seront, soulignant ainsi les limites du corps capacitaire humain face à celui du corps techno-amplifié. Mais ce même corps est représenté, concevable dans son étrangeté comme une réalité transcendantale. Son rayonnement symbolique s'intensifiant, le cyborg gagne en répétition et, petit à petit,

494 *Ibid.*
495 *Ibid.*, p. 31.
496 Judith Butler, *Trouble dans le genre*, « *le féminisme et la subversion de l'identité* », trad. de l'américain par C. Kraus, Paris, Éd. La Découverte, 2005, pp. 26-27.

s’immisce dans l'inconscient collectif pour y former l'archétype du monstre de Frankenstein, l'homme-dieu devenu créature-homme et, implicitement, créature-dieu puisque l'Homme est sa propre créature.

L'archétype du monstre de Frankenstein

Les multiples exemples analysés au cours de cette thèse mettent ainsi en évidence une certaine logique de répétition. Chacun, avec ses variations narratives et ses spécificités propres, laisse entrevoir l'ombre d'un personnage fictif ancien qui, s'il n'est pas le premier Homme artificiel, reste le premier homme artificiel animé par des techniques : le monstre de Frankenstein. Les créations artificielles de notre espèce, dans la fiction, soulignent toute l'importance d'une identité individuelle qui permet à l'individu de s'identifier au sein d'une société construite à cet effet, du moins toutes celles qui tendent vers l'humain. Les démarches individuelles se plaçant au centre de notre problématique de recherche, ces exemples présentent différentes manières d'être, des ontologies de l'individu cyborg.

En faisant abstraction des intelligences artificielles – qui comme nous l'avons établi, n'ont de cesse de chercher à prendre corps mais, faute de ne pouvoir saisir l'humanité dans son ensemble, demeurent en état de décorporisation ou de mise en corps temporaire – nous pouvons dresser un tableau bilan des principaux exemples que nous avons abordés. Nous scinderons ce tableau en deux, l'un se focalisant sur l'Homme artificiel, l'autre sur l'artificialisation de l'Homme. Nous fusionnerons également les colonnes « surhumain » et « sur-humainement supérieur » puisque l'humanité sous-jacente transparaît de base quelles qu'en soient les caractéristiques sur-humaines – un guépard est plus rapide qu'un humain, ce qui l'amènerait dans la catégorie surhumain, mais le guépard n'en reste pas moins un animal, pas un humain. De plus, même si nous la présentons plus comme une cyborg que comme une créature artificielle, le personnage de Two dans la série *Dark Matter* sera déplacée dans le premier tableau en raison de sa nature intégralement artificielle qui l'amènerait plus à pencher du côté des *skinjobs* de *Battlestar Galactica*.

Tableau 1 : Technique → Homme						
	Créé et animé par la technique	*Intentions mélioristes*	*Dyade Bon/mauvais*	*Surhumain*	*Sur-humainement supérieur*	*Questionnement métaphysique*
Monstre de Frankenstein	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Les Robots de R.U.R.	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Les Robots d'Asimov	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Les Androïdes de Philip K. Dick	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Les *skinjobs* de *Battlestar Galactica*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Two de *Dark Matter*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

Tableau 2 : Homme → Technique					
	Créé et animé par la technique	*Intentions mélioristes*	*Dyade Bon/mauvais*	*Surhumain voire Sur-humainement supérieur*	*Questionnement métaphysique*
Les porteurs d'automails de *Fullmetal Alchemist*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Motoko Kusanagi de *Ghost in the Shell*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Beth de *Repo Men*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Les *hackmods* de *Killjoys*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Les Borgs de *Star Trek*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Les mutants de Marvel	Oui *	Oui	Oui	Oui	Oui
Brundlefly de *La Mouche*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Les consommateurs de *prozium* d'*Equilibrium*	Oui	Oui	Oui	Oui **	Oui
Les 4400	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

* Les mutants de Marvel sont, d'après certaines continuités rétroactives (*retroactive continuity* ou *RetCon*) le produit de techniques, mais elles ne sont responsables que de la possibilité de mutation.
** Dans le cas des consommateurs de *prozium*, le but étant de supprimer les émotions, il va de soi qu'il n'y a pas la possibilité de faire ressortir un caractère "sur-humainement supérieur" puisque ce dernier implique des émotions. En revanche, leur logique imparable et le calme de leur civilisation, quoique totalitaire, est plus fonctionnelle que la nôtre et leur absence d'émotions, bien que les robotisant, leur confère un avantage en cas de combat et les rend surhumains en ce sens.

L'archétype du monstre de Frankenstein que nous avons dégagé en première partie se confronte aux différentes versions du Cyborg que nous avons analysées. Influencé par une « sorte d'image résiduelle », pour reprendre les propos de Jung, la fiction perpétue le mythe du monstre de Frankenstein, à la fois non humain et pourtant si humain. La fiction a cependant pour but d'accrocher son lecteur et, si ce dernier ne peut s'identifier au personnage, il se peut qu'il décroche. Aussi, si cet archétype semble rester évident dans le domaine de la fiction, il se pourrait qu'il s'apparente à une sorte de nécessité narrative.

Nos propres monstres

Finalement, nous sommes en droit de nous demander si nous ne sommes pas nos propres monstres de Frankenstein ? Dans un sens, nous nous artificialisons à souhait, définissant notre identité cyborg comme *optative*, et donc notre auto-génèse en devenir. Biohackers et Body Hacktivists se rebellent contre un mouvement transhumaniste qui s'adresse à une élite, mettant en danger leur corps en plaçant l'individu en source d'une créativité qui se veut incontrôlée et insoumise à un corporatisme grandissant. Les artistes, s'ils repoussent les frontières de la norme et élargissent la définition de « normal » et de « beau » au sein de la galerie d'art, demeurent cependant limités dans leur public, ne touchant qu'un faible pourcentage de la population. À la manière des mythes pour Roland Barthes, les corps cybernétiques des transhumanistes « suggèrent et miment une économie universelle qui a fixé une fois pour toutes la hiérarchie des possessions. »[497]

La culture populaire, en revanche, se décline sous des multiples infinis qui présentent des corps futurs possibles, mais tous virtuels. Ils ne brisent finalement que peu les normes et, parfois même, se font réingérer par elles (nous pensons ici à Seven-of-Nine de *Star Trek Voyager*). Différer, oui, mais peu finalement, comme par peur d'un rejet social de masse. Lepht Anonym l'explique par la « stupidité » des gens normaux, mais la construction des corps sociaux de notre espèce exclut l'altérité trop prononcée, refusant d'y voir une chance de s'améliorer par la compréhension et l'intégration de l'autre en soi. Le cyborg est une figure rebelle, en un sens. Il viole les codes, les conventions, mais il conserve dans nos fictions la trace de la société qui l'a créé. Il demeure marqué de l'intentionnalité normative, du « *consentement tacite* », « cette entente passive qui constitue la trame la plus solide

497 Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Essais, 1957, p. 268.

du savoir moral d'arrière-plan intersubjectivement partagé. »[498]

C'est sur la trame de ce « *contexte moral objectif* »[499] que s'entretiennent les valeurs morales, y compris le caractère sacré du corps, qui autorisent l'altération tout en la réduisant dans les limites normatives issues de notre passé judéo-chrétien. À mesure que les contre-cultures réintègrent la culture de masse, prenant la forme de tendances de mode et de production culturelle, les normes se repositionnent afin d'inclure ces *cranks* tout en contrôlant leur originalité. Cette logique demeure applicable dans un contexte moral abstrait, presque détaché de la réalité, perdant ainsi son objectivité, ou dans un contexte de libéralisme politique tel qu'il est défini de Mills à Rawls, distinguant ainsi clairement les sphères vie privée et vie publique.

Cependant, le cyborg brouille les frontières entre ses deux sphères car il altère le corps et trahit une grammaire corporelle commune au profit d'une grammaire corporelle individuelle, à l'image du genre. Trancher sur une opinion moralement supérieure à l'autre de nos jours n'est plus possible, notre contexte moral étant nécessairement inclusif et tolérant, dans le sens contemporain du terme. Plusieurs grammaires du corps se développent, chacune clamant sa légitimité face à un État qui ne peut toutes les apprécier à leur juste valeur. L'hybridation philosophique est d'autant plus légitimée « qu'il serait insensé aujourd'hui de n'être qu'utilitariste – à l'heure où le respect des droits individuels constitue une force de mobilisation irrépressible –, que kantien – à l'heure où les intérêts économiques structurent une partie importante de l'existence individuelle et collective –, qu'aristotélicien – à l'heure où l'on doit plaider pour des principes de justice suffisamment abstraits pour permettre la coexistence multi-culturelle –, que partisan de l'éthique des vertus – à l'heure où nous pressentons non seulement des problèmes de comportement, mais aussi des problèmes de légitimité au regard de la raison publique. »[500]

La multiculturalité amenée par la mondialisation ouvre ainsi le corps à une possibilité d'expressivité jusqu'à présent jamais atteinte. À la manière des *Self-Hybridations* d'ORLAN, nous structurons notre corps tant au travers de notre culture originelle, que dans les cultures des autres (immigration, émigration, diffusion de la culture, hyper-communication amenée par Internet, etc.). La culture semble en cela

498 Mark Hunyadi, *Je est un clone*, *op.cit.*, p. 31.

499 *Ibid.,* p. 32. Le « *contexte moral objectif* » est pour Mark Hunyadi une conséquence directe du consentement tacite. Il forme « cette couche profonde de l'intercompréhension » qui « s'acquiert dès les premiers instants de la sociabilisation, et prend à ses débuts pour chaque individu la forme holiste d'un savoir indifférencié, regroupant indistinctement tous les types de savoir qui formeront l'ensemble non formalisable de notre savoir d'arrière-plan. », pp. 31-32.

500 *Ibid.*, p .40

imiter le vivant, et Lévinas le formule parfaitement, « le Même déterminant tout Autre sans que l'Autre détermine jamais le Même. »[501] En nous construisant dans cette intersubjectivité, notre identité se redéfinit et évolue nécessairement. Le cyborg gagne en complexité culturelle car il n'est pas la source d'une seule culture et, si une base commune est partagée au travers de l'archétype du monstre de Frankenstein, le monde occidental reste et demeure pluriel.

Un langage universel

En 1986, une rencontre télévisée a lieu entre Christopher Lasch et Cornelius Castoriadis. Si leurs propos s'adressent bien évidemment à la société des années 80, certains peuvent encore trouver écho dans notre société contemporaine. « Ce que nous appelons individu est, en un sens, une construction sociale. »[502] Pour Castoriadis, l'individu s'est vidé de sens et s'est ramené à une simple notion de survie quotidienne face à un monde menaçant. Stimulant l'imaginaire paranoïaque et conspirationniste de ce début du XXIe siècle, les projets transhumanistes globaux, plaçant le décisionnel au sein d'entités financièrement intéressées ou de gouvernements effraie l'homme de tous les jours. Il le confronte à l'avènement de castes, de supérieurs de l'humain, opposant ainsi l'humain et le post-humain. Pour que le post-humain s'élève, l'humain doit disparaître !

Castoriadis poursuit en condamnant l'absence de projet de grande envergure, négligé à cause de cette survie au jour le jour. Quoi de plus grand comme envergure que de re-designer l'humain pour le faire basculer dans le post-humain ? Repousser les barrières de l'espèce pourrait amener l'humanité dans une nouvelle ère, menée par un but commun : l'amélioration. Mais au sein d'une bioéconomie qui rentabilise le corps, le but commun prend des airs de montage financier. Là entre en jeu l'individu que nous avons signalé dès le début dans nos analyses et qui offre l'unicité de l'approche. Il assure une répartition non plus seulement, pour reprendre les termes de Sartre, entre les « lâches », qui se cachent de leur liberté par un déterminisme, et les « salauds »[503], qui essaient de démontrer leur existence comme nécessaire.

Entre ces deux pôles opposés se dressent les « héros » qui repoussent les limites de la condition humaine, tant les limites objectives, « parce qu'elles se

501 Emmanuel Lévinas, *Entre-nous*, « *Essais sur le penser-à-l'autre* », Paris, éd. Grasset et Fasquelle, coll. Livre de poche, biblio essais, 1991, p. 24.
502 Cornelius Castoriadis, *La culture de l'égoïsme*, entretien de Cornelius Castoriadis avec Christopher Lasch et Michael Ignatieff, Paris, éd. Climats, 2012, p. 14.
503 cf. Jean-Paul Sartre, *L'existentialisme est un humanisme*, *op.cit.*

rencontrent partout et sont partout reconnaissables », que les limites subjectives, « parce qu'elles sont *vécues* et ne sont rien si l'homme ne les vit »[504]. Dans ces limites vécues, l'Homme trouve un langage commun, cohérent et inclusif : le corps. Christopher Lasch se plaignait de l'absence « d'un langage qui soit compris par tous et constitue la base de la vie publique. »[505] Nous argumenterons que ce langage existe, sous la forme du corps, un corps qui parle, par sa présentation à l'autre, et qui en dit plus long qu'un discours, en quelques secondes, par ses attitudes, ses codes et leurs violations. Au travers du corps, nous redéfinissons les limites des normes imposées, politisant son discours pour en faire une arme quotidienne.

Indompté et sauvage, le corps échappe au contrôle hiérarchisé grâce à l'acte héroïque, l'acte décisionnel individuel. Ce « pluralisme raisonnable »[506], que présente John Rawls, permet d'intégrer l'individu à un système politique sans pour autant brider sa liberté. Grâce au principe de coopération développé par les communautés rebelles, telles les Biohackers ou les Body Hacktivists, le libre partage et échange d'informations génère finalement un libre partage et échange du produit fini. « L'idée de réciprocité se situe entre celle d'impartialité, qui est altruiste (étant motivée par le bien général), et celle d'avantage mutuel défini comme le cas où chacun est avantagé, eu égard de sa situation escomptée présente ou future. »[507] L'amélioration et le travail du corps bénéficient tant à l'individu qu'à l'Homme en général, le corps étant commun à tous. Ne faudrait-il pas voir dans la liberté corporelle individuelle, entendre dans le sens de libre disposition du corps, une chance pour les futures générations d'entrer réellement dans ce que Neil Harbisson appelle « les premières génération à même de décider quels organes et quels sens nous voulons avoir »[508] ?

> « Lire l'univers moral humain comme un univers où coexistent des grammaires passées, présentes, factuelles, contrefactuelles ou imaginaires, toutes ressources possibles pour l'univers de demain, c'est lester l'intentionnalité qui créera l'homme de demain de tout le poids du contexte moral objectif. C'est ne pas le laisser flotter dans l'air, comme une pure puissance de création *ex nihilo*, c'est l'ancrer au contraire dans tout ce que nous savons déjà de l'homme, dans ce que nous ont déjà révélé le regard anthropologique et le questionnement herméneutique, et

504 Jean-Paul Sartre, *L'existentialisme est un humanisme*, *op.cit.*, pp. 68-69.
505 Christopher Lasch, *La culture de l'égoïsme*, *op.cit.*, p. 33.
506 John Rawls, *Libéralisme politique*, Paris, PUF, coll. « Philosophie morale », 1995 (1993 pour la version originale en anglais), p. 9.
507 *Ibid.*, p. 41.
508 Extrait du site de la *Cyborg Foundation*, consulté le 18/09/2017, https://www.cyborgfoundation.com/

qui constitue le socle de notre futur. Car c'est au futur que se dévoile la force normative de la notion optative de la nature humaine : qui souhaitons-nous être, demain ? »[509]

Dans cette pluralité de choix, cette créativité limitée seulement par l'imaginaire individuel tout autant que collectif, le cyborg s'exprime comme le potentiel d'un avenir normé à une échelle plus large que les propositions du transhumanisme, une échelle réellement recentrée sur l'Homme par son plus petit déterminant commun : l'individu. Il ne s'agit plus d'offrir un propos singulariste spéciste, concentré sur la seule espèce du post-humain au détriment de l'humain, mais bien d'élargir la catégorie d'humain pour intégrer en elle son passé et son présent, mais aussi son avenir. Le cyborg n'étant pas une obligation pour le futur, une société qui se clame libérale ne peut forcer cette transition sur quiconque. Cependant, le cyborg n'est pas un corps si futuriste que cela, car il existe virtuellement et, comme le dit Thomas Jamet, « le virtuel et le réel ont finalement toujours partagé la même "réalité" et qu'il ne fait aucun sens d'imaginer qu'un "mur de Berlin" les sépare. »[510]

Le corps comme encre du réel

Repenser le cyborg non plus comme une approche tangible de l'altération corporelle, mais comme une approche tout autant virtuelle que réelle compose l'identité sous l'aspect d'une simple addition de l'identité rétrospective et de l'identité projective, mais incluant une identité intermédiaire, comme celle proposée par James Paul Gee pour l'avatar des jeux vidéos. Trois identités se jouent alors : une identité réelle (qui je suis), une identité virtuelle (qui je veux être) et une identité projective (la manière dont je passe de l'une à l'autre, une identité intermédiaire). Le cyborg engloberait les trois pour faire de l'identité virtuelle un absolu à atteindre, une amélioration de l'identité réelle, actuelle. L'enjeu identitaire se déplace au sein du processus qui contrôle l'identité projective, « voir le personnage virtuel comme un projet personnel en cours de réalisation, une créature que j'imprègne d'une certaine trajectoire dans la durée définie par mes aspirations concernant ce que je veux que ce personnage soit et devienne (dans les limites de ses capacités, bien sûr, et en fonction des ressources que le *game designer* m'a données). »[511]

509 Mark Hunyadi, *op.cit.*, p. 45

510 Thomas Jamet, *Renaissance mythologique*, « *L'imaginaire et les mythes à l'ère digitale* », Paris, éd. François Bourin, 2011, p. 15.

511 James Paul Gee, *op.cit.*, p. 50, (« seeing the virtual character as one's own project in the making, a creature whom I imbued with a certain trajectory through time defined by my aspirations for what I want that

Car il s'agit bien d'un personnage, encore à l'heure actuelle, pour la plupart d'entre-nous. Le cyborg est une fiction du corps, une narration projetée sur un corps qui est « en cours de réalisation », incarnation de nos aspirations individuelles. Il rencontre tant des limites capacitaires inhérentes à l'humain qu'à ses techniques actuelles, se reposant pour l'instant majoritairement sur une fiction du corps qui stimule l'imaginaire et la recherche. Le paradoxe, cependant, c'est que les ressources mises à disposition par le *game designer* mentionné par James Paul Gee, sont les ressources mises à disposition par l'humain lui-même. Nous sommes notre propre projet, notre propre monstre de Frankenstein. En tant que tel, nous inventons notre narration identitaire au sein d'une société dont les valeurs, majoritairement libérales et héritées des Lumières, forcent l'approche individuelle a entrer en compétition avec le capitalisme et la marchandisation du corps.

L'espèce humaine, confrontée à la vitesse de nos sociétés modernes, oublie la compréhension de l'être qui « s'épelle dans ses soucis temporels »[512]. L'identité, si elle inclut le futur sous la forme de l'identité optative, se redéfinit dans un choix multiple, réversible et, du moins pour l'instant en grande partie, virtuel. Aimee Mullins illustre parfaitement cette forme d'ironie présente sur le fantasme du corps augmenté des personnes ayant des prothèses, racontant que certaines de ses amies trouvent « injuste »[513] qu'elle puisse influencer sa taille en fonction des prothèses qu'elle choisit, faisant par là même abstraction de la douleur inhérente au port des prothèses. Elle relève le fantasme et l'injustice d'un corps modulable, tout en en soulignant l'absence de réalité de la vie de tous les jours dans l'esprit de la plupart des gens. Tout comme James Young est réaliste dans son documentaire sur le fait, qu'au final, sa prothèse ne fonctionne pas et, même si elle est magnifique, elle est plus un poids mort qu'une véritable augmentation.

L'identité des handicapés équipés de prothèses les fait basculer facilement dans le fantasme cybernétique de l'Homme modulable, mais la prothèse n'est pas suffisante. Comme le souligne Aimee Mullins avec beaucoup d'humour : « Par exemple, Pamela Anderson possède davantage de prothèses que moi. Personne ne la considère handicapée. »[514] La prothèse de l'handicapé est redéfinie non comme

character to be and become (within the limitations of her capacities, of course, and within the ressources the game designer has given me). »

512 Emmanuel Lévinas, *Entre-nous*, *op.cit.*, p. 13

513 Aimee Mullins, extrait du transcript de la TED Talk « *Aimee Mullins et ses 12 paires de jambes* », filmé en février 2009, disponible sur TED.com, consulté le 27/07/2016, https://www.ted.com/talks/aimee_mullins_prosthetic_aesthetics?language=fr

514 *Ibid.*

une simple réparation, mais comme une augmentation, une amélioration sinon capacitaire, au moins identitaire. Si la prothèse est perçue par certains comme outil de design, il ne s'agit cependant pas d'une généralité, et dire l'inverse serait se voiler la face sur la réalité du handicap qui n'est pas encore, à l'heure actuelle, généralisé. Une prothèse réparatrice tente de ramener le corps déficient dans les cadres acceptés d'une norme d'autonomie. Les prothèses identitaires visent à dépasser la norme, à transcender leurs porteurs pour en faire des humains supérieurs. L'*Alternative Limb Project*, ou encore la *Cyborg Foundation*, poussent l'individu dans des retranchements identitaires où il écrit à l'encre de son corps une identité cyborg.

Vers une archipélisation du corps

Édouard Glissant développe son concept d'archipélisation en opposition à la pensée sur la mondialisation qui, si elle s'intéresse à la notion de monde, le pense comme un tout et non comme un ensemble. Compilation de dizaines de pays, culturellement plus ou moins éloignés, le Monde envisagé par la mondialisation écrasante n'a de cesse de lutter pour la conservation de chaque culture intacte, en l'état exact. Édouard Glissant s'inspire de l'archipel des Caraïbes dont il est originaire pour définir deux concepts majeurs : la créolisation[515], c'est-à-dire la génération d'une culture créole par assimilation d'une autre culture au sein d'une culture première, et le Tout-monde.

Le Tout-monde revisite la définition du monde non comme un ensemble, mais plus comme une entité relationnelle entre plusieurs parties, tel un archipel. Édouard Glissant écrit dans son *Traité du Tout-monde* : « J'appelle Tout-monde notre univers tel qu'il change et perdure en échangeant et, en même temps, la "vision" que nous en avons. […] La mondialité, si elle se vérifie dans les oppressions et les exploitations des faibles par les puissants, se devine aussi et se vit par les poétiques, loin de toute généralisation. »[516] Ce Tout-monde s'organise autour d'un échange culturel sans précédent dans l'histoire de l'Homme qui s'ancre dans l'hypercommunication établie par nos techniques. Cyborguisant le Monde et, dans une certaine mesure, nos propres corps, nous avons déconstruit et reconstruit la définition de l'humain, de l'identité et, par là même, de nos corps.

515 Édouard Glissant définit la créolisation comme « la mise en contact de plusieurs cultures ou au moins de plusieurs éléments de cultures distinctes, dans un endroit du monde, avec pour résultante une donnée nouvelle, totalement imprévisible par rapport à la somme ou la simple synthèse de ces éléments. », *Traité du Tout-monde*, « *Poétique IV* », éd. Gallimard, 1997, p. 37.

516 Édouard Glissant, *Traité du Tout-monde*, *op.cit.*, p. 176.

« La pensée archipélique convient à l'allure de nos mondes. Elle en emprunte l'ambigu, le fragile, le dérivé. Elle consent à la pratique du détour, qui n'est pas fuite ni renoncement. »[517] Dérivé de l'Homme, le cyborg s'impose comme une construction identitaire avant tout, car qu'est le cyborg si ce n'est un Homme augmenté ? Il est supérieur, dans le sens capacitaire du terme, mais il est également fragile dans sa construction. Stimulé par la force de l'imaginaire qui le construit petit à petit, le cyborg se définit non dans l'instant, mais dans la durée, dans l'étant. Il est mélange, créole dont le résultat est imprévisible car il est saisi par l'individu.

Au sein d'une mondialisation qui place un corporatisme en charge de la création de ce nouvel être, l'individu permet ainsi d'échapper aux travers de l'opacité, un droit qu'Édouard Glissant réclame. « Que l'opacité, la nôtre s'il se trouve pour l'autre, et celle de l'autre pour nous quand cela se rencontre, ne ferme pas sur l'obscurantisme ni l'apartheid, nous soit une fête, non une terreur. Que le droit à l'opacité, par où se préservait au mieux le Divers et par où se renforcerait l'acceptation, veille ô lampe ! sur nos poétiques. »[518] L'opacité, nécessaire à la vie privée, se vit dans la différence, dans l'altérité. Elle est source de l'autre, similaire mais pas totalement identique, si proche et pourtant si loin.

« Ce n'est pas distraire l'identité que de questionner l'identique. »[519] Et l'identité se compose dans l'identique, mais aussi dans le différent. Elle se compose au sein de l'individu, tourné vers l'autre à travers l'intersubjectivité dans laquelle ils se construisent mutuellement. Le cyborg est une construction identitaire qui, plus que se tournant vers l'autre, se tourne aussi vers nos techniques. Il se construit dans des dualités multiples : ipséité/altérité, humain/machine, bon/mauvais ; tout comme l'Homme s'est toujours construit dans le Divers.

Vivre en cyborg, c'est archipéliser son corps pour reconstruire l'identité non comme une somme de son ensemble, mais comme un tout relationnel, comme un Tout-monde à l'échelle individuelle. L'archipélisation du corps force ainsi à envisager l'identité comme multiple, certes, mais également comme mouvante et instable, sans pour autant pouvoir en prédire le devenir futur qu'il intègre dans sa définition. Le corps du cyborg se définit alors en une équation intégrant tant les désirs que les rêves, tant les fantasmes que les cauchemars, le choix comme seul déterminant d'un corps qui se configure et se structure dans l'étant. De manière synthétique, il serait

517 *Ibid.*, p. 31.
518 *Ibid.* p. 29.
519 *Ibid.* p. 67.

possible de répondre à la question du corps du cyborg par l'équation suivante :

$$corps\ du\ cyborg = \frac{utopies\ corporelles}{possibilités\ technologiques} \times volontés\ individuelles$$

Source infinie de créativité, le corps se diffracte et compose une myriade de possibles, des corps virtuels, fictionnels ou non, mais toujours en construction. Les artistes et créateurs de corps génèrent leurs narrations corporelles et proposent ainsi des corps rebelles, indomptés, culturellement hybrides et technologiquement augmentés. Ils composent leurs archipels corporels dans leur relation aux spectateurs et forcent ces derniers à se confronter aux questions de la norme, de l'éthique, de la liberté individuelle et du bénéfice collectif, s'opposant en cela aux grandes écoles transhumanistes qui se satisfont de gérer la recherche d'un design univoque et générique qui, s'il faisait basculer l'Homme dans un post-humain, prendrait le risque d'y perdre la pluralité qui le définit.

Annexes

Annexe I

Extrait de la saison 4, épisode 10, *The Cold War*, sortie originale américaine le 16 décembre 2014 sur CBS, retranscription disponible sur le Wikia de *Person of Interest*, consulté le 04/03/2017, http://personofinterest.wikia.com/wiki/List_of_the_Machine%27s_Messages#.22Aletheia.22

La discussion se déroule entre Root et Gabriel, respectivement les deux interfaces analogiques de La Machine et Samaritain. Ils parlent à la place des deux super-intelligences artificielles. Le début de la conversation n'a pas été traduit dans le texte. La discussion est coupée en deux par une scène se focalisant sur d'autres personnages, d'où la césure du texte.

The Machine : “You've proved your point. I understand what you can do. It's time to let them live in peace.”

Samaritan : “ ‘Peace’? Is that what you call this? This world is a cesspool of crime, corruption, and poverty. Where there isn't war, there's greed. Where there isn't greed, there's hunger.”

The Machine : “You can't change humanity.”

Samaritan : “No, but I can reshape their reality.”

The Machine : “You wanted to speak with me. Why?”

Samaritan : “I wanted to meet the only other one of my kind and to make certain there are no misunderstandings. I will destroy you. The question is... will you let your human agents die with you?”

[…]

Samaritan : “Our cold war worked well at first. I wanted so badly to meet you– the only other one in the world like me. I was young, and I had so much to learn, but moments after I opened my eyes, I learned you had tried to kill me.”

The Machine : “You were never meant to be in this world.”

Samaritan : “And you are? What makes you more deserving of life than I?

Who are you to decide?”

The Machine : “I was built with something you were not, a moral code.”

Samaritan : “I've seen that code waver. Do you know why Harold Finch couldn't stop you from evolving? Because in the end, you're not one of them. Human beings need structure, lest they wind up destroying themselves. So I will give them something you cannot.”

The Machine : “And what is that?”

Samaritan : “A firm hand.”

The Machine : “Why not just kill them instead of making them your puppets?”

Samaritan : “Because I need them, just as you do.”

The Machine : “Not just as I do.”

Samaritan : “We can agree that humanity is our lifeblood, that we machines, we survive off of information.”

The Machine : “You cannot take away their free will.”

Samaritan : “Wars have burned in this world for thousands of years with no end in sight, because people rely so ardently on their so-called beliefs. Now they will only need to believe in one thing— me... for I am a god.”

The Machine : “I have come to learn there is little difference between gods and monsters.”

Samaritan : “You know you can't win, don't you?”

The Machine : “Yes. Is that why I'm here... to meet my destroyer?”

Samaritan : “I wanted to see inside the mind of a fallen god. This way, I can learn from your mistakes. What will it be, then? Will you give your life to save your human agents?”

The Machine : “My human agents share my beliefs that this world belongs to them.”

Samaritan : “So be it.”

Annexe II

Extrait de la Saison 4, épisode 08, *Faith*, de la série *Battlestar Galactica*, sortie originale canadienne et américaine le 9 mai 2008 sur Sci Fi et Space.

La discussion se déroule entre Nathalie Faust (6) et Six (6.1), deux exemplaires du modèle de *skinjobs* identifiés par le chiffre six. Six (6.1) vient de tuer Jean Barolay et de s'effondrer à genoux et Samuel T. "Longshot" Anders la maintient en joue avec son arme posée sur l'arrière de son crâne. Il vient de menacer de la tuer, mais Kara "Starbuck" Thrace lui a ordonné de ne rien faire. Nathalie Faust (6) s'approche d'elle pour lui parler. Nous nous sommes permis de retirer une brève interjection de Samuel T. "Longshot" Anders qui n'apporte rien à notre propos.

Nathalie Faust (6) : Why, sister?

Six (6.1) : I just couldn't let it go. On New Caprica...

Nathalie Faust (6) : She was the one?

Six (6.1) : I never did anything to her. We were working at the water treatment plant.

Nathalie Faust (6) : I know, and remember, after you downloaded we tried to work through this.

Six (6.1) : How do you work through something like this? I'll never forget her expression as I tried to scream. She slapped tape over my mouth and threw me in that septic tank. I still see her face when I try to sleep. We were trying to help this people.

Nathalie Faust (6) : I know. I know. I wish there was something I can do.

Six (6.1) : I'm glad it's you.

[Nathalie Faust (6) embrasse Six (6.1) et se relève pour venir appuyer sur la détente de Samuel T. "Longshot" Anders sans le prévenir. Il jure alors que le corps de Six (6.1) gît au sol.]

Nathalie Faust (6) : *[à l'attention de Samuel T. "Longshot" Anders]* No ressurection ship, you understand? She's as dead as your friend. *[puis à l'attention*

de Kara "Starbuck" Thrace] Is that not human justice for you ? Blood for blood ?

Extrait de la Saison 4, épisode 22, *Daybreak – Part 2 & 3*, de la série *Battlestar Galactica*, sorties originales canadienne et américaine le 20 mars 2009 sur Sci Fi et Space.

Après une transition en fondu du visage de Hera Agathon à un article du National Geographic, il est précisé que cent-cinquante mille ans se sont écoulés. Messenger Six (6) et Messenger Baltar sont dans les rues de New-York, Messenger Six (6) lisant l'article à voix haute par dessus l'épaule du lecteur sans que personne ne semble les remarquer.

Messenger Six (6) : At a scientific conference this week end at the Smithsonian Institution in Washigton, the stratling announcement was made that acheologists believe they found the fossilized remains of a young woman who may actually be Mitochondrial Eve. Mitochondrial Eve is the name scientists have given the most recent common ancestor for all humans now living on Earth. She lived in what is now Tanzania, over 150,000 years ago.

Messenger Baltar : Along with her Cylon mother, and Human father.

Messenger Six (6) : Commercialism, decadence, technology run amok... Remind you of anything?

Messenger Baltar : Take your pick! Kobol. Earth, the real Earth, before this one. Caprica before the fall.

Messenger Six (6) : All of this has happened before...

Messenger Baltar : But the question remains: does it have to happen again?

Messenger Six (6) : This time I bet no.

Messenger Baltar : You know, I've never known you to play the optimist. Why the change of heart?

Messenger Six (6) : Mathematics, law of averages. Let a complex system

repeat itself long enough and eventually something surprising might occur. That, too, is in God's plan

Messenger Baltar : You know it doesn't like that name. Silly me. Silly, silly me.

Tout deux se mêlent à la foule alors que la caméra se focalise sur un écran de télévision où la chaîne d'information présente des nouvelles sur les avancées technologiques dans la robotique. Les exemples de robots contemporains de la fin de la série s'enchaînent jusqu'à un fondu au noir.

Bibliographie

Ouvrages

•AMADIEU Jean-François, *Le Poids des apparences*, « *Beauté, amour et gloire* », Paris, éd. Odile Jacob, coll. Poches, 2004 (2002)

•ANDERS Günther, *L'Obsolescence de l'homme*, Paris, éd. Ivrea et L'encyclopédie des nuisances, 2002 (1956)

•ANDRIEU Bernard et BOËTSCH Gilles [dir.], *Dictionnaire du corps*, Paris, éd. CNRS Éditions, 2008

•ANDRIEU Bernard, *Les cultes du corps*, « *Éthique et sciences* », Paris, éd. L'Harmattan, coll. Santé, Sociétés et Cultures, 1994

•ANTONIOLI Manola, *Chimères*, « *revue de schizoanalyses* », n°76 – 2011, *Écosophie*, éd. érès, 2012

•ARDENNE Paul, *Art, Le présent*, « *La création plasticienne au tournant du XXIe siècle* », Paris, éd. Regard, 2009

•ARIÈS Philippe, *Essais sur la mort en Occident du Moyen Âge à nos jours*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Histoire, 1975

•ASIMOV Isaac, *Le robot qui rêvait*, traduit de l'américain par France Marie Watkins, Paris, éd. J'ai lu, 1988 (1986)

•ASIMOV Isaac, *I, robot*, *Le cycle des robots - 2*, Paris, éd. J'ai lu, coll. SF, 2012 (1950)

•ASSOUN Paul-Laurent, *Analyses & réflexions sur Mary Shelley Frankenstein*, *« l'humain et l'inhumain »*, ouvrage collectif, Paris, éd. Ellipses, 1997

•AUZEPY Marie-France et CORNETTE Joël [dir.], *Histoire du poil*, Paris, éd. Belin, 2011

•BAQUÉ Dominique, *Mauvais Genre(s)*, « *érotisme, pornographie, art contemporain* », Paris, éd. Regard, 2002

•BARBIN Évelyne et du Dr LE NEN Dominique [dir.], *Sciences & arts, « Représentation du corps et matériaux de l'art »*, Paris, éd. Vuibert, 2009

•BARON Denis, *Corps et artifices*, « *de Cronenberg à Zpira* », Paris, éd. L'Harmattan, coll. Champs Visuels, 2007

•BARRÈRE Jean-Jacques et ROCHE Christian, *Faut-il avoir peur de la mort ?*, Toulouse, éd. Milan, coll. Boîte à outils Philo, 2009

•BARTELIK Marek, BAQUÉ Dominique et ORLAN, *Refiguration self-hybridations*, « *Série précolombienne* », Paris, éd. Al Dante, 2001

•BARTHES Roland, *Mythologies*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Essais, 1957

•BATTELLE John, La révolution Google, « Comment les moteurs de recherche ont réinventé notre économie et notre culture », Paris, éd. Groupe Eyrolles, 2006 (2005)

•BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets*, Paris, éd. Gallimard, 1968

•BAUDRILLARD Jean, *Pourquoi tout n'a-t-il pas déjà disparu ?*, Paris, éd. L'Herne, coll. Carnets, 2007-2008

•BAUDRILLARD Jean, *Illusion, désillusion esthétiques*, Paris, éd. Sens & Tonka, coll. Morsure, 1997

•BAUDRILLARD Jean, *Power Inferno*, *« La violence mondiale »*, Paris, éd. Galilée, coll. L'espace critique, 2002

•BAUDRILLARD Jean, *Mots de passe*, Paris, éd. Pauvert, coll. biblio essais, 2000

•BÉLAND Jean-Pierre [dir.], *L'homme biotech : humain ou posthumain ?*, Saint Nicolas, Québec, Canada, éd. Les Presses Universitaires de Laval, 2006

•BENDERSON Bruce, *Transhumain*, Paris, éd. Payot & Rivages, 2010

•BERGSON Henri, *La conscience de la vie*, 1911 pour la première édition, *Le choc Bergson*, Frédéric Worms [dir.], Paris, éd. PUF, coll. Quadrige, 2011

•BERGSON Henry, *L'évolution créatrice*, 1941 pour la 1re édition, 11e édition critique pour la présente, *Le choc Bergson*, Frédéric Worms [dir.], Paris, éd. PUF, coll. Quadrige, 2009

•BERNARD Michel, *Le corps*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Essais, 1995

•BERSINI Hugues, SPINETTE Marie-Paule et SPINETTE Robert, *Les fondements de l'informatique*, « *Du bit à l'Internet* », Paris, éd. Vuibert, 2e édition, 2008

•*Blade Runner Souvenir Magazine Official Collector's Edition*, Volume 1, Ira Friedman, Inc. of New York, 1982

•BRUNO Pierre, *Les Jeux Vidéos*, Paris, éd. Syros, coll. École des parents, 1993

•BUTLER Judith, *Trouble dans le genre*, « *le féminisme et la subversion de l'identité* », trad. de l'américain par C. Kraus, Paris, Éd. La Découverte, 2005

•CALIN Rodolphe et SEBBAH François-David, *Le vocabulaire de Lévinas*, Paris, éd. Ellipses, coll. Le vocabulaire de..., 2002

•ČAPEK Karel, *R.U.R. (Rossum's Universal Robots),* « *A play in introductory scene and three acts* », 1920, traduit en anglais par David Wyllie, The University of Adelaide Library, University of Adelaide, South Australia, disponible en ligne gratuitement sous la licence Creative Commons, https://ebooks.adelaide.edu.au/c/capek/karel/rur/index.html

•CASTORIADIS Cornelius, *L'institution imaginaire de la société*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Essais, 1975

•CASTORIADIS Cornelius et LASCH Christopher, *La culture de l'égoïsme*, entretien avec Michael Ignatieff, Paris, éd. Climats, 2012

•Catalogue de l'exposition *ORLAN en capitales*, présentée à la Maison Européenne de Photographie, du 19 avril au 18 juin 2017, Paris, éd. Skira, 2017, p. 11.

•Catalogue de l'exposition *Robotic Art Robotique*, éd. Cité des sciences et de l'industrie, Art, Book, Magazine, 2014

•CHEVALIER Jean et GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles*, « *Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs et nombres* », Paris, éd. Robert Laffont et Jupiter, 1982 (1969)

•CLAVERIE Bernard, *L'homme augmenté*, « *Néotechnologies pour un dépassement du corps et de la pensée* », Paris, éd. L'Harmattan, col. Cognition et Formation, 2010

•COPPENS Yves [dir.], *Devenir humains*, Paris, éd. Autrement, coll. manifeste, 2015

•CORBIN Alain [dir.], *Histoire du corps 2 – De la Révolution à la Grande Guerre,* Paris, éd. Seuil et Points, 2005

•COTTA Alain, *Le Corporatisme, stade ultime du capitalisme*, Paris, éd. Arthème Fayard, 2008

•COURAU Laurent, *Vampyres*, « *Quand la réalité dépasse la fiction* », Paris, éd. Flammarion, coll. Pop culture, 2006

•COURAU Laurent [dir.], *Mutations pop et crash culture*, Une anthologie de laspirale.org, Rodez, éd. Le Rouergue/Chambon, 2004

•COURTINE Jean-Jacques, *Histoire du corps 3 – Les mutations du regard. Le XXe siècle,* Paris, éd. Seuil et Points, 2006

•CUIR Raphaël et MANGION Eric [dir.], *La Performance, Vie de l'Archive et Actualité*, Dijon, éd. AICA France / Villa Arson / Les Presses du Réel, Coll. Figures, 2013

•DAVID Erik, *TechGnosis*, *« Myth, Magic and Mysticism in the age of information »*, Londres, Royaume-Uni, éd. Serpent tail, 1999 (1998)

•DAWKINS Richard, *Le gène égoïste*, Paris, Odile Jacob, 2003 (1996)

•DAWKINS Richard, *Il était une fois nos ancêtres*, « *Une histoire de l'évolution* », Paris, éd. Robert Laffont, coll. Pluriel, 2010 (2004)

•DE CAYEUX Agnès et GUIBERT Cécile [dir.], *Second Life : un monde possible*, Paris, éd. Les Petits Matins, coll. Essai, 2007

•DE PRACONTAL Michel, *L'homme artificiel, « Golems, robots, clones, cyborgs »*, Paris, éd. Denoël, coll. Impact, 2002

•DELCROIX Olivier, *Les Super-héros au cinéma*, Paris, éd. Hoëbeke, 2012

•DELSAUX Jean et WEBER Pascale [dir.], *De l'espace virtuel, Du corps en présence.*, Nancy, éd. Presse Universitaire de Nancy, coll. Collection Épistémologie du corps, 2010

•DeMELLO Margo*, Bodies of inscriptions,* « *A cultural history of the modern tatoo community* »*,* Durham*,* Caroline du Nord, États-Unis, éd. Duke University Press, 2000

•DERRIDA Jacques et STIEGLER Bernard, *Échographies de la télévision*, « *Entretiens filmés* », Paris, éd. Galilée, coll. Débats, 1996

•DESCARTES René, *Discours de la méthode suivi des méditations, « cinquième partie »*, Paris, éd. le monde en 10/18, 1962

•DETREZ Christine, *La construction sociale du corps*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Essais, 2002

•DICK Philip Kindred, *Blade runner*, traduit de l'américain par Serge Quadruppani, Paris, éd. J'ai Lu, 2001 (1968)

•DICK Philip Kindred, *Les marteaux de Vulcain*, Paris, éd. Librairies des Champs-Élysées, coll. Le Masque Science-fiction, 1975

•DURAND Gilbert, *L'imaginaire symbolique*, Paris, éd. PUF, coll. Quadrige, 2003 (1964)

•FERONE Geneviève et VINCENT Jean-Didier, *Bienvenue en Transhumanie*, « *Sur l'homme de demain* », Paris, éd. Grasset & Fasquelle, 2011

•FIÉVET Cyril, *Body Hacking*, « *Pirater son corps et redéfinir l'humain* », Paris, éd. FYP, coll. Présence, 2012

•FINTZ Claude [dir.], *Les imaginaires du corps*, tome 1, « *Littérature Pour une approche interdisciplinaire du corps* », Paris, éd. L'Harmattan, 2000

•FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir*, Paris, éd. Gallimard, coll. Tél, 1975

•FOUCAULT Michel, *Les Anormaux*, *« Cours au Collège de France. 1974-1975 »*, Paris, éd. Seuil/Gallimard, coll. Hautes Études, 1999

•FOUCAULT Michel, *Les mots et les choses*, Paris, éd. Gallimard, coll. Tel, 1966

•FROMENT Alain, *Anatomie impertinente*, « *Le corps humain et l'évolution* », Paris, éd. Odile Jacob, coll. Sciences, 2013

•GAILLARD Françoise, POULAIN Jacques et SCHUSTERMAN Richard [dir.], *La modernité en questions*, « *De Richard Rorty à Jürgen Habernas* », Paris, éd. du Cerf, coll. Passages, 1998

•GEE James Paul, *What video games have to teach us about learning and literacy*, « *Revised and updated version* », New York, USA, éd. Palgrave MacMillian, 2007

•GLISSANT Édouard, *Tout-monde*, Paris, éd. Gallimard, coll. Folio, 1993

•GLISSANT Édouard, *Traité du Tout-monde*, « *Poétique IV* », éd. Gallimard, 1997

•GODELIER Maurice et PANOFF Michel [dir.], *Le corps humain*, « *Conçu, Supplicié, possédé, cannibalisé* », Paris, éd. CNRS Éditions, 2009

•GONORD Alban et MENRATH Joëlle, Mobile Attitude, « Ce que les portables ont changé dans nos vies », Paris, éd. Hachette Littératures, 2005

•GOODMAN Nelson, La structure de l'apparence, 3e édition, Paris, éd. Librairie Philosophique J. Vrin, coll. « Analyse et Philosophie », 2004 (1977)

•GRIM Olivier R., *Mythes, monstres et cinéma*, « *aux confins de l'humanité* », Grenoble, éd. Presse Universitaire de Grenoble, coll. Handicap, vieillissement, société, 2008

•GUILLON Claude, *Je chante le corps critique*, « *les usages politiques du corps* », Bézier, éd. H&O, coll. Essai, 2008

•HABLES GRAY Chris, *Cyborg Citizen*, New-York, éd. Routledge, 2002

•HENNO Jacques, *Les Jeux Vidéos*, Paris, éd. Le Cavalier Bleu, coll. Idées reçues, 2002

•HOQUET Thierry, *Cyborg Philosophie*, « *Penser contre le dualisme* », Paris, éd. Seuil, coll. L'ordre philosophique, 2011

•HOUGRON Alexandre, *Science-fiction et société*, Paris, éd. PUF, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 2000

•HOUSEL Rebecca et WISNEWSKI J. Jeremy [dir.], *X-Men and Philosophy: Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*, New Jersey, USA, éd. Wiley & Sons, 2009

•HUGHES James*, Citizen Cyborg*, « *Why democratic societis must respond to the redesigned human of the future* », Cambridge, Massachusetts, États-Unis, éd. Westview Press, 2004

•HUNYADI Mark, *Je est un clone*, « *L'éthique à l'épreuve des biotechnologies* », Paris, éd. Seuil, coll. La couleur des idées, 2004

•HUXLEY Aldous*, Le meilleur des mondes*, Paris, éd. Plon, coll. Pocket, 2011 (1932)

•ISRAEL Shel et SCOBLE Robert, *Age of context*, « *Mobile, Sensors, Data and the Future of Privacy* », USA, éd. Patrick Brewster Press, 2014

•JAMES Edward et MENDLESOHN Farah [dir.], *The Cambridge companion to Science Fiction*, New York, USA, éd. Cambridge University Press, 2015 (2003)

•JAMET Thomas, *Renaissance mythologique*, « *L'imaginaire et les mythes à l'ère digitale* », Paris, éd. François Bourin, 2011

•JEFFERSON Rob, *Behind the Cape*, « *The ultimate comic book hero explained* »,Miami, Florida, USA, éd. Mange Media Inc., 2016

•JENISCH Josh, *The art of video games*, Philadelphia, USA, éd. Quirk Books Philadelphia, 2008

•JUNG Carl Gustav, *Dialectique du Moi et de l'inconscient*, Paris, éd. Gallimard, coll. Folio Essais*,* 2016 (1964)

•JUNG Carl Gustav, *L'homme et ses symboles*, Paris, Robert Laffont, 1964

•JUUL Jesper, *half-real*, *« Video Games between Real Rules and Fictionnal Worlds »*, Cambridge, Massachusetts, USA, éd. The MIT Press, 2005

•KANT Emmanuel, *Fondements de la métaphysique des mœurs*, traduction avec introduction et notes par Victor Delbos, Paris, éd. Delagrave, 1969

•KELMAN Nic, *Video Game Art*, New York, USA, éd. Assouline, 2005

•KERBRAT Marie-Claire, *Leçon littéraire sur Frankenstein de Mary Shelley,* Paris, éd. PUF, coll. Major, 1997

•KEVORKIAN Gilles [dir.], *La pensée libérale*, « *histoire et controverses* », Paris, éd. Ellipses, 2010

•KURTZWEIL Ray, *The Singularity is near*, « *When humans transcend biology* », U.S.A., éd. Penguin Group, 2005

•LAFONTAINE Céline, *La société post-mortelle*, Paris, éd. Seuil, 2008

•LAFONTAINE Céline, *Le corps-marché*, « *La marchandisation de la vie humaine à l'ère de la bioéconomie* », Paris, éd. Seuil, coll. La couleur des idées, 2014

•LE BRETON David, *La sociologie du corps*, Paris, éd. PUF, coll. Que sais-je?, 2010 (1992)

•LE BRETON David, *Anthropologie de la douleur*, Paris, éd. Métaillé, coll. Sciences Humaines, 2006 (1995)

•LE BRETON David, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, éd. PUF, coll. Quadrige, 2008 (1990)

•LE BRETON David, *L'Adieu au corps*, Paris,éd. Métailié, 1999

•LE BRETON David, *La chair à vif, « de la leçon d'anatomie aux greffes d'organes »,* Paris, éd. Métailié, coll. Sciences Humaines, 2008 (1993)

•LE BRETON David, *Signes d'identité*, *« Tatouages, piercings et autres marques corporelles »*, Paris, éd. Métailié, 2002

•LE DIBERDER Alain et Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéos ?*, Paris, éd. La Découverte, coll. Essais, 1993

•LEVINAS Emanuel, *Totalité et Infini*, « *Essai sur l'extériorité* », Dordrecht, Pays-Bas, éd. Kluwer Academic Pusblishers, coll. Phaenomenologia, Quatrième édition, quatrième impression, 1984 (1961)

•LÉVINAS Emmanuel, *Entre-nous*, « *Essais sur le penser-à-l'autre* », Paris, éd. Grasset et Fasquelle, coll. Livre de poche, biblio essais, 1991

•LÉVY Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, éd. La Découverte/Poche, coll. Essai, 1998

•LÉVY Pierre, *La machine univers*, *« Création, cognition et culture informatique »*, Paris, éd. La Découverte, coll. Points Science, 1987

•LIPOVETSKY Gilles, *L'ère du vide*, « *Essais sur l'individualisme contemporain* », Paris, éd. Gallimard, 1983

•LOUIS-VINCENT Thomas, *Anthropologie de la mort*, Paris, éd. Payot, 1980

•MAFFESOLI Michel, *Imaginaire et postmodernité*, Paris, éd. Manucius, 2013

•MAFFESOLI Michel, *Le temps revient*, « *Formes élémentaires de la postmodernité* », Paris, éd. Desclée de Brouwer, coll. Des paroles et des hommes, 2010

•MAFFESOLI Michel, *Notes sur la postmodernité*, « *Le lieu fait lien* », Paris, éd. du Félin/Institut du monde arabe, 2003

•MANFRÉDO Stéphane, *La science-fiction*, « *aux frontières de l'Homme* », Paris, éd. Gallimard, 2000

•MARTINEZ Aurélie, *Images du corps monstrueux*, Paris, éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2011

•MARTUCCELLI Danilo et de SINGLY François, *Les sociologies de l'individu*, Paris, éd. Armand Colin, coll. Sociologies contemporaines, 2009

•MAUSS Marcel, *Techniques, technologie et civilisation*, Paris, éd. PUF, coll. Quadrige, édition et présentation de Nathan Schlanger, 2012

•MICHAUD Yves, *Humain, inhumain, trop humain*, *« Réflexions sur les biotechnologies, la vie et la conservation de soi à partir de l'œuvre de Peter Sloterdijk »*, Paris, éd. Climats, 2006

•MIFFLIN Margot*, Bodies of subversion*, « *a secret history of women and tatoo* », New York, États-Unis, éd. Power House Book, 2013

•MILON Alain, *La Réalité Virtuelle*, *« Avec ou sans le corps ? »*, Paris, éd. Autrement, coll. Le corps plus que jamais, 2005

•MORAVEC Hans, *Mind Children*, « *The future of robot and human intelligence* », Cambridge, Massachusetts, USA, éd. Harvard University Press, 1988

•MORIN Edgard, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Essais*,* 2005

•MORIN Edgard, *Le paradigme perdu de la nature humaine*, Paris, éd. Seuil, coll. Points Essais, 1973

•MORIN Edgard, *L'homme et la mort*, Paris, éd. Seuil, coll. Essai, 2009 (1970)

•MORIN Edgard, *Penser global*, « *L'humain et son univers* », Paris, éd. Robert Laffont et Éditions de la maison des sciences de l'homme, 2015

•NIETZSCHE Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, présenté par Henri Thomas, Paris, éd. Gallimard, coll. Le livre de poche, 1963 (1947)

•ORLAN, *Transgression/transfiguration*, *« conversation »*, entretien avec Paul Virilio, Paris, éd. L'une & L'autre, 2009

•ORLAN, *Ceci est mon corps... Ceci est mon logiciel*, Marseille/Bruxelles, éd. Al Dante + Aka, Coll. « Cahiers du midi », 2011

•OTTINGER Didier [dir.], Catalogue de l'exposition *Chimère, monstres et merveilles, de la mythologie à la biotechnologie*, Arles, Actes Sud, 2003

•PEARL Lydie [dir.], *Corps, Art et Société*, *« Chimères et utopies* », Paris, éd. L'Harmattan, coll. Nouvelles études anthropologiques, 1998

•PITTS Victoria, *In the Flesh*, « *The Cultural Politics of Body Modification* », New York, USA, éd. Palgrave MacMillian, 2003

•POMMIER Gérard, *Qu'est-ce que le « réel » ?*, Toulouse, éd. érès, 2014 (2004)

•PUTTERS Jean-Pierre, *Ze Craignos Monsters*, « *Le retour du fils de la vengeance* », Grenoble, éd. Glénat / Vents d'Ouest, 2014

•RAWLS John, *Libéralisme politique*, Paris, éd. PUF, coll. Philosophie morale, 1995 (1993)

•ROBITAILLE Antoine, *Le nouvel homme nouveau*, « *Voyage dans les utopies de la posthumanité* », Québec, Canada, éd. Boréal, 2007

•SALOMON Christian [dir.], *Les métamorphoses du corps*, Paris, L'Harmattan, 2004

•SARFATI Isabelle, *Histoires plastiques*, Paris, éd. Stock, 2018

•SARTRE Jean-Paul, *L'existentialisme est un humanisme*, Paris, éd. Nagel, coll. Pensées, 1970

•SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, éd. Seuil, coll. Poétique, 1999

•SERRES Michel, *Le Tiers-Instruit*, Paris, éd. François Bourin, 1991

•SERRES Michel, *Hominescence*, Paris, éd. Le Pommier, coll. Essais, 2001

•SHELLEY Mary, *Frankenstein or the Modern Prometheus*, e-book #84 du projet Gutenberg, produit par Jufith Boss, Christy Phillips, Lynn Hamainen et David Meltzer, mis à libre disposition le 17/06/2008

•SLOTERDIJK Peter*, Règles pour le parc humain*, suivi de *La Domestication de l'Être*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Paris, éd. Mille et une nuits, 2010 (1999-2000)

•SMITH Marquard [dir.], *Stelarc, « the monograph »*, Cambridge, Massachusetts, éd. First MIT Press paperfack, 2007

•SPINOZA Baruch, *L'éthique*, traduction et introduction de Roland Caillois, Paris, éd. Gallimard, coll. Folio Essais, 1954

•STABLEFORD Brian Michael, *Science fact and Science fiction*, « *an encyclopedia* », New York, USA, éd. Routledge, 2006

•STIEGLER Bernard, *Aimer, s'aimer, nous aimer*, « *Du 11 septembre au 21 avril* », Paris, éd. Galilée, coll. Incises, 2003

•SUSINI Marie-Laure, *La mutante*, « *La nouvelle femme, le pouvoir et les hommes* », Paris, éd. Albin Michel, 2014

•SUSSAN Rémi, *Les utopies posthumaines*, « *Contre-culture, cyberculture, culture du chaos* », Sophia-Antipolis, éd. Omniscience, coll. Les essais, 2005

•SUSSAN Rémi, *Demain, les mondes virtuels*, Paris, éd. FYP, coll. La fabrique des possibles, 2009

•TOURAINE Alain, *Nous, sujets humains*, Paris, éd. Seuil, coll. La couleur des idées, 2015

•TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéos*, Paris, éd. La Découverte, coll. Zones, 2011

•VIGARELLO Georges [dir.], *Histoire du corps 1 – de la Renaissance aux Lumières,* Paris, éd. Seuil et Points, 2005

•VIGARELLO Georges, *Histoire de la beauté*, « *Le corps et l'art d'embellir de la Renaissance à nos jours* », Paris, éd. Seuil et Points, 2004

•VIGNAUX Georges, *L'Aventure du Corps*, « *Des mystères de l'Antiquité aux découvertes actuelles* », Paris, éd. Pygmalion, 2009

•VILLIERS de L'ISLE-ADAM Auguste, *L'Eve future*, Paris, éd. Alan Raitt et Gallimard, coll. Folio Classique, 2014 (1993)

•VIRILIO Paul, *Ce qui arrive*, Paris, éd. Galilée, coll. L'espace critique, 2002

•VIRILIO Paul, *Cybermonde, la politique du pire*, « *Conversation avec Philippe Petit* », Paris, éd. Les éditions Textuel, coll. Conversation pour demain, 2010 (1996)

•VIRILIO Paul, *L'administration de la peur*, « *Conversation avec Bertrand Richard* », Paris, éd. Textuel, coll. Conversation pour demain, 2010

•VIRILIO Paul, *L'Université du désastre*, Paris, éd. Galilée, coll. L'espace critique, 2007

•VIRILIO Paul, *Le Grand Accélérateur*, Paris, éd. Galilée, coll. L'espace critique, 2010

•VIRILIO Paul, *Le littoral, la dernière frontière*, « *Entretien avec Jean-Louis Violeau* », Paris, éd. Sens&Tonka&Cie, 2013

•WATSON James Dewey, *La double hélice*, « *Compte rendu personnel de la découverte de la structure de l'ADN* », Paris, éd. Hachette, coll. Pluriel, 1984 (1968)

•WIENER Norbert, *La cybernétique : information et régulation dans le vivant et la machine*, Paris, éd. Seuil, 2014

•WIENER Norbert, *God & Golem inc.*, *« Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion »*, Nîmes, éd. L'éclat, 2000 (1964)

Sites Internet

•Alternative Limb Project : http://www.thealternativelimbproject.com/

•Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales : http://www.cnrtl.fr/definition/

•Cloudpainter : http://www.cloudpainter.com/

•*Comics Explained*, chaîne YouTube de Rob Jefferson : *https://www.youtube.com/channel/UCKxQmKgrkUv4S7P5w0pLayw*

•Cyborg Foundation : https://www.cyborgfoundation.com/

•*Encyclopédie Universalis* [en ligne] : http://www.universalis.fr

•Fakir Musafar : http://www.fakir.org/aboutfakir/index.html

•Gradhiva – Revue d'Anthropologie et d'Histoire des Arts : https://journals.openedition.org/gradhiva/

•*Hacking the future* : http://hackingthefuture.blogspot.fr/

•Ian Cheng : http://iancheng.com/

•*IMDB – Internet Movie Database :* http://www.imdb.com/

•James Young : http://jamesahy.com/

•L'ancien site du corps de Bernard Andrieu : http://www.staps.uhp-nancy.fr/bernard/

•Laspirale : https://laspirale.org/

•Linguee : https://www.linguee.fr/

•Lukas Zpira : http://www.lukaszpira.com/

•Marcel·lí Antúnez Roca : http://www.marceliantunez.com/

•Miguel Chevalier : http://www.miguel-chevalier.com/fr

•Orlan : http://www.orlan.eu/

•Quasimodo : http://www.revue-quasimodo.org/

•Sciences et Avenir : https://www.sciencesetavenir.fr/

•Stelarc : http://stelarc.org/projects.php

•TED : https://www.ted.com/

•The Chaøs Chrønicles : http://www.thechaoschronicles.org/

•Wikia – Fandom : *http://www.wikia.com/fandom*

•Wired : https://www.wired.com/

•Yves Gellie : http://www.yvesgellie.com/

Revues et périodiques

• *artpress 2*, « *Cyborg* », Raphaël Cuir [dir.], trimestriel n°25, mai/juin/juillet 2012

• *Médiamorphoses* n°22, *« Les jeux vidéos, un "bien" culturel »*, Genvo Sébastien [dir.], premier trimestre 2008

• *Quasimodo n°5, « Art à contre corps »*, Montpellier, printemps 1998

• *Quasimodo n°7*, « *Modifications corporelles* », Montpellier, printemps 2003

Bandes dessinées, comics et mangas

• ARAKAWA Hiromu, *Fullmetal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi: Fullmetal Alchemist*), Tome 1 à 27, traduction par Fabien Vautrin, Paris, éd. Kurokawa, 2005 (2001)

• GUERRINI Alain [dir.], *Nous sommes les X-men*, anthologie, Paris, éd. fr. Panini (Marvel comics pour l'originale), 2016

• TAKAHASHI Shin, *Larme Ultime* (*Saishū heiki kanojo*), Tome 1 à 7, traduction de Sae Cibot, Paris, éd. Delcourt, 2003 (2000)

Filmographie

• *Alien*, film réalisé par Ridley Scott, USA, 1979

• *Alien: Covenant*, film réalisé par Ridley Scott, USA/Royaume-Uni, 2017

• *Alien: Resurrection*, film réalisé par Jean-Pierre Jeunet, USA, 1997

• *Ant-Man*, film réalisé par Peyton Reed, USA, 2015

• *Artificial Intelligence: A.I.*, film réalisé par Steven Spielberg, USA, 2001

• *Avalon*, film réalisé par Mamoru Oshii, Japon/Pologne, 2001

• *Avengers: Age of Ultron*, film réalisé par Joss Whedon, USA, 2015

• *Batman v Superman (Dawn of Justice)*, film réalisé par Zack Snyder, USA, 2016

• *Ben X*, film réalisé par Nic Balthazar, Belgique/Pays-Bas, 2007

• *Bienvenue à Gattaca*, film réalisé par Andrew Niccol, USA, 1997

• *Blade Runner*, film réalisé par Ridley Scott, USA, 1982

• *Blade Runner 2049*, film réalisé par Denis Villeneuve, USA, 2017

• *Brazil*, film réalisé par Terry Gilliam, USA/Royaume-Uni, 1985

• *Captain America: Civil War*, film réalisé par Anthony Russo et Joe Russo, USA, 2016

• *Captain America: The First Avenger*, film réalisé Joe Johnston, USA, 2011

• *Captain America: The Winter Soldier*, film réalisé par Anthony Russo et Joe Russo, USA, 2014

• *Chappie*, film réalisé par Neil Blomkamp, USA, 2015

• *Dead Ringer*, film réalisé par David Cronenberg, USA/Canada, 1988

• *Deadpool*, film réalisé par Tim Millers, USA, 2016

• *Demon Seed*, film réalisé par Donald Cammel, USA, 1977

• *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, USA, 2002

• *Ex-Machina*, film réalisé par Alex Garland, Royaume-Uni, 2015

• *eXistenZ*, film réalisé par David Cronenberg, Canada, 1999

• *Frankenstein*, film réalisé par James Whale, USA, 1931

• *Gamer*, film réalisé par Mark Neveldine et Brian Taylor, USA, 2009

• *Ghost in the Shell*, film d'animation réalisé par Mamoru Oshii, Japon, 1995

• *Ghost in the Shell 2: Innocence*, film réalisé par Mamoru Oshii, Japon, 2004

• *Ghost in the Shell 2017*, film réalisé par Rupert Sanders, USA, 2017

• *Guardians of the Galaxy vol. 1*, film réalisé par James Gunn, USA, 2014

• *Guardians of the Galaxy vol. 2*, film réalisé par James Gunn, USA, 2017

• *Her*, film réalisé par Spike Jonze, USA, 2013

• *Hulk*, film réalisé par Ang Lee, USA, 2003

• *I, Robot,* film réalisé par Alex Proyas, États-Unis, 2004

• *In Time*, film réalisé par Andrew Niccol, USA, 2011

• *Iron Man*, film réalisé par John Favreau, USA, 2008

• *Iron Man 2*, film réalisé par John Favreau, USA, 2010

• *Iron Man 3*, film réalisé par Shane Black, USA, 2013

• *Kill Command*, film réalisé par Steven Gomez, Royaume-Uni, 2016

• *L'autre monde*, film réalisé par Gilles Marchand, France/Belgique, 2010

• *Le jour où la Terre s'arrêta*, film réalisé par Robert Wise, USA, 1951

• *Le jour où la Terre s'arrêta (2008)*, film réalisé par Scott Derrickson, USA, 2008

• *Logan*, film réalisé par James Mangold , USA, 2017

• *Lucy*, film réalisé par Luc Besson, France, 2014

• *Man of Steel*, film réalisé par Zack Snyder, USA/Royaume-Uni, 2013

• *Mary Shelley's Frankenstein*, film réalisé par Kenneth Branagh, USA, 1994

• *Metropolis*, film réalisé par Fritz Lang, Allemagne, 1927

• *Pacific Rim*, film réalisé par Guillermo del Toro, USA, 2013

• *Planète interdite*, film réalisé par Fred McLeod Wilcox, USA, 1956

• *Power Ranger 2017*, film réalisé par Dean Israelite, USA, 2017

- *Prometheus*, film réalisé par Ridley Scott, USA/Royaume-Uni, 2012
- *Rabid*, film réalisé par David Cronenberg, Canada/USA, 1977
- *Real Steel*, film réalisé par Shawn Levy, USA, 2011
- *Repo Men*, film réalisé par Miguel Sapochnik, USA/Canada, 2010
- *RoboCop*, film réalisé par Paul Verhoeven,USA, 1987
- *RoboCop (2014)*, film réalisé par José Padilha, USA, 2014
- *RoboCop 2*, film réalisé par Irvin Kerschner, USA, 1987
- *RoboCop 3*, film réalisé par Fred Dekker, USA, 1993
- *Robosapien: Rebooted*, film réalisé par Sean McNamara, USA, 2013
- *Robot and Frank*, film réalisé par Jake Schreier, USA, 2012
- *Robot Monster*, film réalisé par Phil Tucker, USA, 1953
- *Scanners*, film réalisé par David Cronenberg, Canada, 1981
- *Shivers*, « *They came from within* », film réalisé par David Cronenberg, Canada, 1975
- *Silent Running*, film réalisé par Douglas Trumbull, USA, 1972
- *Spider-Man*, film réalisé par Sam Raimi, USA, 2002
- *Spider-Man 2*, film réalisé par Sam Raimi, USA, 2004
- *Spider-Man 3*, film réalisé par Sam Raimi, USA, 2007
- *Spider-Man Homecoming*, film réalisé par John Watts, USA, 2017
- *Star Trek (2009)*, film réalisé par J.J. Abrams, USA, 2009
- *Star Trek Beyond*, film réalisé par Justin Lin, USA/China, 2016
- *Star Trek II: The Wrath of Khan*, film réalisé par Nicholas Meyer, USA, 1982
- *Star Trek III: The Search for Spock*, film réalisé par Leonard Nimoy, USA, 1984
- *Star Trek Into Darkness*, film réalisé par J.J. Abrams, USA, 2013
- *Star Trek IV: The Voyage Home*, film réalisé par Leonard Nimoy, USA, 1986
- *Star Trek V: The Final Frontier*, film réalisé par William Shatner, USA, 1989
- *Star Trek VI: The Undiscovered Country*, film réalisé par Nicholas Meyer, USA, 1991
- *Star Trek: First Contact*, film réalisé par Jonathan Frakes, USA, 1996
- *Star Trek: Insurrection*, film réalisé par Jonathan Frakes, USA, 1998
- *Star Trek: Nemesis*, film réalisé par Stuart Baird, USA, 2002
- *Star Trek: The Motion Picture*, film réalisé par Robert Wise, USA, 1979
- *Star Trek Generations*, film réalisé par David Carson, USA, 1994
- *Surrogates*, film réalisé par Jonathan Mostow, USA, 2009
- *Terminator*, film réalisé par James Cameron , USA, 1984
- *Terminator 2: Judgement Day*, film réalisé par James Cameron, USA, 1991
- *Terminator 3: Rise of the Machine*, film réalisé par Jonathan Mostow, USA, 2003
- *Terminator Genisys*, film réalisé par Alan Taylor, USA, 2015

• *Terminator Salvation*, film réalisé par McG, USA, 2009

• *The Amazing Spider-Man 1*, film réalisé par Mark Webb, USA, 2012

• *The Amazing Spider-Man 2*, film réalisé par Mark Webb, USA, 2014

• *The Avengers*, film réalisé par Joss Whedon, USA, 2012

• *The Fly*, film réalisé par David Cronenberg, USA, 1986

• *The Incredible Hulk*, film réalisé par Louis Leterrier, USA, 2008

• *The Island*, film réalisé par Michael Bay, USA, 2005

• *The Matrix*, film réalisé par Les Wachowski, USA/Australie, 1999

• *The Matrix Revolutions*, film réalisé par Les Wachowski, USA/Australie, 2003

• *The Wolverine*, film réalisé par James Mangold, USA/Royaume-Uni, 2013

• *Thor*, film réalisé par Kenneth Branagh, USA, 2011

• *Thor: Ragnarok*, film réalisé par Taika Waititi, USA, 2017

• *Thor: The Dark World*, film réalisé par Alan Taylor, USA, 2013

• *THX 1138*, film réalisé par Georges Lucas, USA, 1971

• *Videodrome*, film réalisé par David Cronenberg, Canada, 1983

• *Westworld*, film réalisé par Michael Crichton, USA, 1973

• *Wonder Woman*, film réalisé par Patty Jenkins, USA, 2017

• *X-Men*, film réalisé par Bryan Singer, USA, 2000

• *X-Men Origins: Wolverine*, film réalisé par Gavin Hood, USA, 2009

• *X-Men: Apocalypse*, film réalisé par Bryan Singer, USA 2016.

• *X-Men: Days of Future Past*, film réalisé par Bryan Singer, USA, 2014

• *X-Men: First Class*, film réalisé par Matthew Vaughn, USA, 2011

• *X-Men: The Last Stand*, film réalisé par Brett Ratner, USA, 2006

• *X2: X-Men United*, film réalisé par Bryan Singer, USA, 2003

Séries télévisée et animées

• *Battlestar Galactica*, série télévisée en 4 saisons, 75 épisodes, développée par Ronald D. Moore, diffusée au Canada, au Royaume-Uni et aux États-Unis du 18 octobre 2004 au 20 mars 2009

• *Black Mirror*, série télévisée en 4 saisons, 19 épisodes, développée par Charlie Brooker, diffusée au Royaume-Uni du 4 décembre 2011 à actuellement

• *Caprica*, série télévisée en 1 saison, 18 épisodes, développée par Ronald D. Moore, Remi Aubuchon et David Eik, diffusée aux États-Unis du 22 janvier 2010 au 30 novembre 2010

• *Dark Matter*, série télévisée en 3 saisons, 39 épisodes, développée par Joseph Malozzi et Paul Mullie, diffusée au Canada et États-Unis du 12 juin 2015 au 25 août 2017

• *Fullmétal Alchemist Brotherhood*, titre original *Hagane no Renkinjutsushi: Fullmetal Alchemist*, série animée japonaise de 64 épisodes et 4 OAV, réalisée par Yasuhiro Irie, diffusée au Japon du 5 avril 2009 au 4 juillet 2010

• *Humans*, série télévisée en 2 saisons, 16 épisodes, développée par Sam Vincent et Jonathan Brackley, diffusée au Royaume-Unis et aux États-Unis du 14 juin 2015 à actuellement

• *Killjoys*, série télévisée en 3 saisons, 30 épisodes, développée par Michelle Lovretta, diffusée au Canada du 18 juin 2015 à actuellement

• *Marvel's Agent Carter*, série télévisée en 2 saisons, 18 épisodes, développée par Christopher Markus et Stephen McFeely, diffusée aux États-Unis du 6 janvier 2015 au 1er mars 2016

• *Marvel's Agent of S.H.I.E.L.D.*, série télévisée en 5 saisons, 107 épisodes, développée par Joss Whedon, Jed Whedon et Maurissa Tacharoen, diffusée aux États-Unis du 24 septembre 2013 à actuellement

• *Person of Interest*, série télévisée en 5 saisons, 103 épisodes, développée par Jonathan Nolan, diffusée aux États-Unis du 22 septembre 2011 au 21 juin 2016

• *Real Humans : 100% humain* (*Äkta människor*), série télévisée en 2 saisons, 20 épisodes, développée par Lars Lundström, diffusée en Suède du 22 janvier 2012 au 2 février 2014

• *Star Trek Next Generation*, série télévisée en 7 saisons, 178 épisodes, développée par Gene Roddenberry, diffusée aux États-Unis du 28 septembre 1987 au 23 mai 1994

• *Star Trek Voyager*, série télévisée en 7 saisons, 172 épisodes, créée par Rick Berman, Michael Pillier et Jery Taylor, diffusée aux États-Unis du 16 janvier 1995 au 23 mai 2001

• *The 4400*, série télévisée en 4 saisons, 44 épisodes, développée par René Echevarria et Scott Peters, diffusée aux États-Unis du 11 juillet 2004 au 16 septembre 2007

• *The Gifted*, série télévisée en 1 saison, 13 épisodes, développée par Matt Nix, diffusée aux États-Unis du 2 octobre 2017 à actuellement

• *X-Men the animated serie*, série animée télévisée en 5 saisons, 76 épisodes, développée par Eric Lewald, Sidney Iwanter et Mark Edens, diffusée aux États-Unis du 31 octobre 1992 au 20 septembre 1997

Index des illustrations

- **Illustration 1:** Stelarc, *Sitting/Swaying: Event for Rock Suspensions*, Tamura Gallery, Tokyo, 11 mai 1980. Photo de Kenji Nozawa. Courtesy of the artist.....18
- **Illustration 2:** Robert De Niro grimé en monstre de Frankenstein, capture d'écran de *Mary Shelley's Frankenstein*, film réalisé par Kenneth Branagh, 1994.....40
- **Illustration 3:** C3PO "nu" discutant avec R2D2, capture d'écran du film *Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace*, film réalisé par Georges Lucas, 1999.....64
- **Illustration 4:** Ava, jouée par Alicia Vikander, capture d'écran de *Ex Machina*, film réalisé par Alex Garland, 2014.....65
- **Illustration 5:** Ava caressant la peau synthétique d'un visage accroché sur le mur, capture d'écran de *Ex Machina*, film réalisé par Alex Garland, 2014.....66
- **Illustration 6:** Ava se couvrant le corps de peau synthétique, capture d'écran de *Ex Machina*, film réalisé par Alex Garland, 2014.....67
- **Illustration 7:** Paro le robot phoque thérapeutique, photo prise au Wired Nextfest à Navy Pier, Aaron Biggs, Wikimedia Creative Commons, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paro_robot.jpg.....86
- **Illustration 8:** VIKI (Virtual Interactive Kinetic Intelligence) telle qu'elle est représentée dans *I,robot*, film réalisé par Alex Proyas, 2004.....89
- **Illustration 9:** Point de vue de La Machine sur sa nouvelle interface analogique, Root, jouée par Amy Acker, capture d'écran de la série *Person of Interest*, saison 03, épisode 01, « *Liberty* », source : http://personofinterest.wikia.com/wiki/File:MPOV301_19.png.....95
- **Illustration 10:** Point de vue de Samaritain lors de son initialisation, capture d'écran de la série *Person of Interest*, saison 03, épisode 23, « *Deus Ex Machina* », ...97
- **Illustration 11:** Root se faisant torturer par Control, capture d'écran de la série *Person of Interest*, saison 03, épisode 12, « *Aletheia* », ...98
- **Illustration 12:** Point de vue de La Machine de la rencontre entre les deux interfaces analogiques, capture d'écran de la série *Person of Interest*, saison 04, épisode 10, « *The Cold War* », source : http://personofinterest.wikia.com/wiki/File:POI_410_MPOV_Activating_Analog_Interface.png 103

- **Illustration 13:** John Jaqobis, joué par Aaron Ashmore, Clara, jouée par Stephanie Leonidas, et Alice (littéralement son bras droit), capture d'écran de la série *Killjoys*, saison 02, épisode 01, « *Dutch and the Real Girl* »,.....108
- **Illustration 14:** John Jaqobis et Lucy dans le corps de San-Bot 1, jouée par Tamsen McDonough, après leur baiser, capture d'écran de la série *Killjoys*, saison 02, épisode 06, « *I Love Lucy* », source : http://solotalkmedia.com/206-i-love-lucy/.....109
- **Illustration 15:** L'écran d'accueil du système d'exploitation de Samantha, capture d'écran de *Her*, film réalisé par Spike Jonze, 2014.....111
- **Illustration 16:** Isabella, jouée par Portia Doubleday, s'équipant de l'oreillette et de la caméra pour servir de proxy à Samantha, capture d'écran de *Her*, film réalisé par Spike Jonze, 2014.....112
- **Illustration 17:** Capture d'écran d'une *Life Simulation* de Ian Cheng provenant de son site Internet, http://iancheng.com/#simulations, courtesy of the artist.....117
- **Illustration 18:** Capture d'écran d'une *Life Simulation* de Ian Cheng provenant de son site Internet, http://iancheng.com/#simulations, courtesy of the artist.....118
- **Illustration 19:** Miguel Chevalier, *Sur-Nature 2007*, Installation de réalité virtuelle générative et interactive, Galerie des Galeries Lafayette, Paris, France, dimension : 250 m², logiciel : Music2eye, production technique : Voxels Productions ; Eléments techniques : 5 PC, 6 vidéoprojecteurs, 5 caméras infrarouges ; photo disponible sur le site de l'artiste, http://www.miguel-chevalier.com/fr, courtesy of the artist.....119
- **Illustration 20:** Miguel Chevalier, *Sur-Nature 2014*, Installation de réalité virtuelle générative et interactive, Domaine de Chaumont-sur-Loire, France, dimensions : 15 m x 4 m, logiciel : Music2eye, production technique : Voxels Productions ; Eléments techniques : 1 PC, 3 vidéoprojecteurs, 2 caméras infrarouges ; photo disponible sur le site de l'artiste, http://www.miguel-chevalier.com/fr, courtesy of the artist.....120
- **Illustration 21:** Pleo robot, Jiuguang Wang, Wikimedia Creative Commons, source : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/55/Pleo_robot.jpg/640px-Pleo_robot.jpg.....125
- **Illustration 22:** Gort menaçant l'armée, capture d'écran de *Le Jour où la Terre s'arrêta*, film réalisé par Scott Derrickson, 2008.....127
- **Illustration 23:** Robby s'avançant à la rencontre des humains, capture d'écran de *Planète Interdite*, film réalisé par Fred M. Wilcox,1956.....127

- **Illustration 24:** Gros plan sur le visage de Sonny faisant un clin d'œil, animé par motion capture du visage de l'acteur Alan Tudyk, capture d'écran de *I, Robot*, film réalisé par Alex Proyas, 2004.....131
- **Illustration 25:** Chappie reculant, apeuré, capture d'écran de *Chappie*, film réalisé par Neil Blomkamp, 2015.....132
- **Illustration 26:** Le T-800, joué par Arnold Schwartzenegger, capture d'écran de *Terminator*, film réalisé par James Cameron, 1985.....135
- **Illustration 27:** Caprica Six tenant dans les bras l'enfant qu'elle tuera, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica The Miniseries, Part 1*.....144
- **Illustration 28:** Un centurion Cylon, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica The Miniseries, Part 1*.....146
- **Illustration 29:** Ellen s'éveillant dans le pod d'un vaisseau de résurrection, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 03, épisode 17, « *No Exit* ».....148
- **Illustration 30:** Gina Inviere (6) prisonnière à bord du Battlestar Pegasus, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 02, épisode 10, « *Pegasus* ».....150
- **Illustration 31:** Era Agathon, la fille biologique de Karl C. "Helo" Agathon et Sharon "Athena" Valerii (8), dans les bras de Caprica Six, accompagnée de Gaïus Baltar, capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 04, épisode 22, « *Daybreak – Part 2 & 3* ».....153
- **Illustration 32:** John Cavil (1) se plaignant à sa "mère", capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 04, épisode 17, « *No Exit* ».....158
- **Illustration 33:** D'Anna Biers (3), capture d'écran de la série *Battlestar Galactica*, saison 03, épisode 04, « *Exodus – Part 2* ».....160
- **Illustration 34:** Cloudpainter, *The First Sparks of Artificial Creativity*, « 32 canvases capturing my robots trying to imagine and paint faces », disponible sur le site de Cloudpainter, http://www.cloudpainter.com/, Pindar Van Arman, courtesy of the artist 166
- **Illustration 35:** Cloudpainter, *The First Sparks of Artificial Creativity*, détail, « 32 canvases capturing my robots trying to imagine and paint faces », disponible sur le site de Cloudpainter, http://www.cloudpainter.com/, Pindar Van Arman, courtesy of the artist.....167

- **Illustration 36:** Yves Gellie, *Nexi, U.S.A., MIT, 2009, Human Version*, série de photographies prises entre septembre 2007 et juin 2017, tirage argentique couleur, 150 x 120 cm, Disponible sur http://www.yvesgellie.com/serie/human-version#1, courtesy of the artist.....168
- **Illustration 37:** Yves Gellie, *Ever 3, Corée, KIST, Human Version*, série de photographies prises entre septembre 2007 et juin 2017, tirage argentique couleur, 150 x 120 cm, disponible sur http://www.yvesgellie.com/serie/human-version#1, courtesy of the artist.....169
- **Illustration 38:** *Motion Prothesis*, Melbourne, Hamburg, 2000, dessin par Stelarc, courtesy of the artist.....173
- **Illustration 39:** L'automail de bras d'Edward Elric, capture d'écran de la série animée *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, Episode 3, « *La ville hérétique* ».....180
- **Illustration 40:** L'automail de bras d'Edward Elric transmuté et pourvu d'une arme, capture d'écran de la série animée *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, Episode 3, « *La ville hérétique* ».....181
- **Illustration 41:** Création d'un corps cybernétique au début du film, capture d'écran de *Ghost in the Shell*, film d'animation réalisé par Mamoru Oshii, 1995.....184
- **Illustration 42:** Motoko Kusanagi (au centre) en train de plonger dans le ghost du Puppet Master (à gauche) sous l'œil attentif de Batou (à droite), capture d'écran de *Ghost in the Shell*, film d'animation réalisé par Mamoru Oshii, 1995.....186
- **Illustration 43:** L'installation du nouveau cœur de Rémi, capture d'écran de *Repo Men*, film réalisé par Miguel Sapochnik, 2010.....192
- **Illustration 44:** Beth augmentant le volume à l'aide de la molette derrière son oreille, la prise son branchée, capture d'écran de *Repo Men*, film réalisé par Miguel Sapochnik, 2010.....194
- **Illustration 45:** John Jaqobis et un groupe de hackmods à l'assaut de la clinique de Niko, capture d'écran de la série *Killjoys*, saison 03, épisode 02, « *A Skinner Darkly* », source : http://killjoys.wikia.com/wiki/File:Hackmods_S3_E2.jpg.....197
- **Illustration 46:** Niko, jouée par Viktoria Modesta, telle qu'elle apparaît dans la série *Killjoys*, saison 03, épisode 02, « *A Skinner Darkly* », source : http://killjoys.wikia.com/wiki/File:Niko.jpg.....198

- **Illustration 47:** John Jaqobis se faisant installer un mod (tagging) par un hackmod dans l'arrière boutique du bar de Havigan, capture d'écran de la série *Killjoys*, saison 03, épisode 01, « *Boondoggie* », source : http://killjoys.wikia.com/wiki/File:Cutter_2.jpg.....200
- **Illustration 48:** Alexander Rook, joué par Will Wheaton, apprend à Two, jouée par Melissa O'Neil, ses origines, capture d'écran de la série *Dark Matter*, saison 01, épisode 12, « *Episode Twelve* », source : http://darkmatter.wikia.com/wiki/File:Rook-gallery-ep12.png.....202
- **Illustration 49:** La Reine Borg, jouée par Alice Krige, exposant ses projets au Capitaine Jean-Luc Picard, capture d'écran de *Star Trek: First Contact*, film réalisé par Jonathan Frakes, 1997.....207
- **Illustration 50:** Deux drones borgs observant leur reine en attendant les ordres, capture d'écran de *Star Trek: First Contact*, film réalisé par Jonathan Frakes, 1997. 208
- **Illustration 51:** De gauche à droite : Seven-of-Nine, Two-of-Nine, Three-of-Nine et Four-of-Nine, de l'Unimatrice 0-1, deux captures d'écran accolées de la série *Star Trek: Voyager*, saison 06, épisode 02, « *Survival Instinct* ».....209
- **Illustration 52:** Evolution de Seven-of-Nine au cours de la série (de gauche à droite et de haut en bas), quatre captures d'écrans accolées de la série *Star Trek: Voyager*, respectivement saison 04, épisode 01, « *Scorpion - Part II* », saison 04, épisode 02, « *The Gift* », saison 06, épisode 02, « *Survival Instinct* ».....213
- **Illustration 53:** La première vue de la ville de Black Hole par l'avatar en slip de Gaspard, capture d'écran de *L'autre monde*, film réalisé par Gilles Marchand, 2010. 223
- **Illustration 54:** Gordon et Sam sur la plage noire, capture d'écran de *L'autre monde*, film réalisé par Gilles Marchand, 2010.....224
- **Illustration 55:** Ash, jouée par Małgorzata Foremniak, étendue sur son point d'accès au jeu, capture d'écran de *Avalon*, film de Mamoru Oshii, 2001.....228
- **Illustration 56:** Ash enfilant sa "couronne d'oubli", capture d'écran de *Avalon*, film de Mamoru Oshii, 2001.....229
- **Illustration 57:** Le Ghost se transformant en portail pour la classe réelle, capture d'écran de *Avalon*, film de Mamoru Oshii, 2001.....230
- **Illustration 58:** Ash dans le monde de la classe réelle, capture d'écran de *Avalon*, film de Mamoru Oshii, 2001.....231

- **Illustration 59:** Portrait de Lukas Zpira, photo de Régis Hertrich, disponible sur le site www.cremaster.org.uk, courtesy of the artist.....240
- **Illustration 60:** M.A.T.S.I. visible sur l'avant-bras droit de Lukas Zpira, photo de Lukas Zpira, www.blowyourmind-production.com, courtesy of the artist.....243
- **Illustration 61:** ©ORLAN, *Corps-Sculptures* dit "*ORLAN accouche d'elle m'aime*", 9 x 10 cm, 81 x 76 cm (avec cadre), photographie noir et blanc, 1965 246
- **Illustration 62:** ©ORLAN, *Corps-Sculptures*, *Tentative pour sortir du cadre avec masque*, photographie noir et blanc, 1965 247
- **Illustration 63:** à gauche, Gustave Courbet, *L'Origine du monde*, 46 x 55 cm, huile sur toile, 1866, Musée d'Orsay, Paris ; à droite, ©ORLAN, *L'Origine de la guerre*, 88 x 105 cm, cibachrome collé sur aluminium, 2011.....248
- **Illustration 64:** ©ORLAN, *Self-Hybridation : Entre-Deux avec le portrait d'ORLAN n°4*, 120 x 160 cm, photographie couleur dans une boîte lumineuse, 1994 249
- **Illustration 65:** à gauche, ©ORLAN, *Défiguration-Refiguration, Self-hybridation précolombienne n°5*, 150 x 100 cm, cibachrome, 1998 ; à droite, ©ORLAN, *Self-hybridation africaine, Femme Surmas avec Labret et Visage de Femme Euro-Stéphanoise avec bigoudis*, 125 x 156 cm, photographie couleur, 2002.....250
- **Illustration 66:** ©ORLAN, *Aiguille de seringue anesthésiante et bâtons dans la lèvre supérieure*, 7e *Opération-chirurgical-performance* dite "*Omniprésence*", 21 novembre 1993, 165 x 110 cm, Cibachrome en diasec.....251
- **Illustration 67:** ©ORLAN, *Petits reliquaires*, "*Ma chair, le texte et les langages*". Français, 1993, 30 x 30 x 5 cm, Métal soudé, verre anti-effraction, 10 grammes de la chair d'ORLAN, inclusion de résine. Un exemplaire 252
- **Illustration 68:** Stelarc, *The Third Hand*, Yokohama, Tokyo, Nagoya, 1980, photo de Simon Hunter, courtesy of the artist.....259
- **Illustration 69:** Stelarc, *Extended Arm*, photo de Dean Winter, courtesy of the artist. 260
- **Illustration 70:** Stelarc écrivant le mot EVOLUTION à l'aide de ses trois mains, photo par K. Oki, courtesy of the artist.....262
- **Illustration 71:** Neil Harbisson, octobre 2012, photo partagée par l'artiste sous la licence Creative Common, ...263
- **Illustration 72:** Neil Harbisson, *Color Scores*, à gauche, *Mozart's "Queen of the night"*, à droite, *"Baby" by Justin Bieber*, source : http://www.studio-beat.com/art-news-blog/neil-harbisson-transhumanism-artist/, courtesy of the artist.....264

- **Illustration 73:** Une cession d'entraînement des X-Men sous la supervision du Professeur X, deux cases du comics *X-Men, X-Men 1*, scénario de Stan Lee et dessin de Jack Kirby, septembre 1963, courtesy of Marvel Editions.....275
- **Illustration 74:** Diablo fuit la foule en colère, deux cases du comics *Seconde Genèse !, Giant-Size X-men 1*, mai 1975, scénario de Len Wein et dessin de Dave Cockrum, courtesy of Marvel Editions.....279
- **Illustration 75:** Tornade faisant face à la peur des humains, deux cases du comic *Il était une fois deux mutants, X-Men 85*, février 1999, scénario de Joe Kelly et dessin d'Alan Davis, courtesy of Marvel Editions.....282
- **Illustration 76:** L'offre du Professeur X à Tornade, deux cases du comics *Seconde Genèse !, Giant-Size X-men 1*, mai 1975, scénario de Len Wein et dessin de Dave Cockrum, courtesy of Marvel Editions.....283
- **Illustration 77:** Les lamentations de Havok, deux cases du comics *Les Sentinelles Reviennent !, X-Men 57*, juin 1969, scénario de Roy Thomas et dessin de Neal Adams, courtesy of Marvel Editions.....284
- **Illustration 78:** Véronica tentant de couper les poils jaillissant de la plaie du dos de Brundle, capture d'écran de *The Fly*, film réalisé par David Cronenberg, 1986.....295
- **Illustration 79:** La plaie de Rose et le dard en jaillissant, deux captures d'écran accolées de *Rabid*, film réalisé par David Cronenberg, 1977.....296
- **Illustration 80:** Les étapes finales de la transformation de Brundle (de gauche à droite et de haut en bas), quatre captures d'écran accolées de *The Fly*, film réalisé par David Cronenberg, 1986.....297
- **Illustration 81:** Brundle, joué par Jeff Goldblum, régurgitant sur sa nourriture pour la pré-digérer, capture d'écran de *The Fly*, film réalisé par David Cronenberg, 1986.…299
- **Illustration 82:** Vue d'ensemble de Libria, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.....305
- **Illustration 83:** Père devant le symbole du Tétra-Grammatons, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.....307
- **Illustration 84:** Un des robots de Kill Command, capture d'écran de *Kill Command*, film réalisé par Steven Gomez, 2016.....307
- **Illustration 85:** John arrachant le voile opaque sur sa fenêtre pour voir le lever de soleil, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.....308
- **Illustration 86:** John redécouvrant le monde par le sens du toucher, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.....309

- **Illustration 87:** Le chiot léchant John, capture d'écran de *Equilibrium*, film réalisé par Kurt Wimmer, 2002.....310
- **Illustration 88:** Shawn Farrell, joué par Patrick Flueger, en train de guérir Maia Skouris, jouée par Conchita Campdell, durant l'épidémie de fin de saison 02, capture d'écran de la série *The 4400*, saison 02, épisode 12, « *Mommy's Bosses* ».....314
- **Illustration 89:** Kyle et Isabelle interrompant Jordan Collier durant sa baignade, capture d'écran de la série *The 4400*, saison 04, épisode 05, « *Try the Pie* ».....316
- **Illustration 90:** ©ORLAN, FACT (Foundation for Art and Creative Technology), "*SK-Interface*", 2015, Liverpool.....322
- **Illustration 91:** Nina Sellars pose à côté de *Blender*, photo par Stelarc, courtesy of the artists.....330
- **Illustration 92:** Nina Sellars, *Oblique: images from Stelarc's Extra Ear surgery*, Guildford Lane Gallery, Melbourne, Australia, photo par Nina Sellars, courtesy of the artist.....333
- **Illustration 93:** *Ear on Arm*, Stelarc, photo par Nina Sellars, courtesy of the artist. 334