

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

FRACTURES ET MUTATIONS NARRATIVES DU SUJET POSTHUMAIN DANS  
*ALTERED CARBON* DE RICHARD MORGAN, *BLINDSIGHT* DE PETER WATTS ET  
*WILDLIFE* DE JAMES PATRICK KELLY

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

JESSICA GUILLEMETTE

JUILLET 2017

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

J'ai débuté la rédaction de ce mémoire comme on débute un marathon; je l'ai terminé comme l'on termine un pèlerinage. Mon parcours a été cahoteux et chaotique et ce projet, que j'ai chéri pendant si longtemps, ne serait sans doute arrivé à terme sans le soutien précieux de ma famille, de mes amis, de mes collègues.

Je tiens d'abord à remercier mon directeur, Jean-François Chassay, qui a su me guider tout au long de ce mémoire et qui, chaque fois que je fléchissais, s'employait à me ramener à l'ordre. Son assurance tranquille et ses commentaires éclairants m'ont été d'une aide inestimable. Merci, Jean-François d'avoir cru en moi quand je peinais à y croire moi-même.

Je remercie également Annie-Claude et Alexandre, qui ont vécu l'expérience de rédaction en même temps que moi et qui, plus que quiconque, comprenaient mes angoisses et mes sessions d'arrachage de cheveux. Ce fût un plaisir de faire baisser la pression autour d'une pinte à vos côtés. J'ai également une pensée pour tous les amis qui m'ont soutenue chacun à leur manière tout au long de ce processus, que ce soit en étant disponible lorsque je voulais me changer les idées, en démontrant une réelle curiosité pour mon sujet ou en m'envoyant de multiples liens et références chaque fois que les mots posthumain, cyborg ou science-fiction attiraient leur attention (c'est-à-dire souvent).

Merci à mes parents, Yves et Sylvie ainsi qu'à mon beau-père Jean-Pierre, qui n'ont jamais cessé de croire en moi et de m'encourager sans même savoir où tout cela me mènerait. Votre foi inébranlable en moi m'est précieuse. J'ai également une pensée pour mon grand-père André, qui a vu en moi quelque chose que je ne voyais pas et qui m'a toujours soutenu, même dans mes projets les plus fous. Grâce à lui, j'ai l'impression que rien n'est hors de ma portée, et je suis persuadée qu'il serait très fier de moi aujourd'hui.

Finalement, je remercie Hugo, mon phare, qui m'a toujours ramené à bon port lorsque, par fatigue ou par découragement, je m'égarais. Ton rire me fait du bien, ton amour me réchauffe.

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ .....	v
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I GÉNÉALOGIES DU POSTHUMAIN .....	6
1.1 Monstres.....	6
1.1.1 Le monstre mythologique .....	6
1.1.2 Le Golem .....	9
1.1.3 Frankenstein et le monstrueux gothique .....	10
1.2 ...produits de la cyberculture.....	14
1.2.1 La cybernétique.....	14
1.2.2 Le cyberpunk .....	18
1.2.3 Le cyborg .....	22
1.3. ...et autres figures limitrophes.....	25
1.3.1 Automates, androïdes et robots.....	25
1.3.2 Superhéros.....	26
1.3.3 L'extraterrestre.....	29
1.4 Transhumanisme, posthumanisme, posthumain .....	30
1.4.1 Transhumanisme .....	30
1.4.2 Posthumanisme .....	31
1.4.3 Posthumain.....	34
CHAPITRE II CORPS POSTHUMAIN, CORPS DISCURSIF : ENTRE FRAGMENTATION ET REPROGRAMMATION.....	36
2.1 La structure discursive du posthumain.....	36

2.2 Le posthumain comme système informationnel .....	40
2.3 Le corps fragmenté .....	43
2.4 Corps programmable et libre arbitre .....	49
<b>CHAPITRE III</b>	
<b>MÉMOIRE POSTHUMAINE .....</b>	<b>56</b>
3.1 Mêmété et ipséité : la mémoire palimpseste, notion d'une « authenticité » identitaire	57
3.2 Temps historique, temps subjectif .....	61
3.3 Artéfacts, souillure et vénération dans <i>Wildlife</i> .....	65
3.4 Les vampires : Jukka Sarasti, ou la revanche de l'histoire .....	73
<b>CHAPITRE IV</b>	
<b>LANGAGE POSTHUMAIN ET IDENTITÉ NARRATIVE .....</b>	<b>78</b>
4.1 Déconstruction, versions multiples et nomadisme : trois concepts pour appréhender le sujet posthumain .....	80
4.2 À propos du langage science-fictionnel .....	85
4.3 Metaprocesses calling themselves I : dissémination subjective et vertige pronominal	87
4.4 Zombies philosophiques et chambre chinoise .....	92
4.5 Posthuman freak show : les marginaux contre-attaquent.....	100
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>103</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>111</b>

## RÉSUMÉ

Le posthumain, créature hybride devant son existence tant aux discours technologique que philosophique, est une figure littéraire particulièrement exploitée dans les œuvres de science-fiction des deux dernières décennies. Le présent mémoire a pour objectif de mettre en lumière les particularités issues des narrations posthumaines à travers trois romans, soit *Wildlife* de James Patrick Kelly, *Altered Carbon* de Richard Morgan et *Blindsight* de Peter Watts. Le posthumain est le plus récent d'une longue liste de figures de la marginalité qui ont participé, à travers les siècles, à nourrir ou à faire fléchir le discours sur la normalité, et sa popularité témoigne d'une volonté de repenser les dualités issues de l'humanisme des Lumières. Les tensions liées à la problématique du corps sont illustrées par l'opposition entre la circulation de l'information et les pratiques d'incorporation; le rapport à l'Histoire et la mémoire est quant à lui associé à une dissolution des repères temporels – et de la notion temps linéaire en particulier – qui découle entre autres d'une crise du langage. Cette crise est également une crise de la subjectivité : les protagonistes, victimes d'une perte d'équilibre identitaire, sont contraints de développer une nouvelle façon d'utiliser la langue et le langage afin de s'adapter la réalité posthumaine. La langue étant, toutefois, tant un terrain d'émancipation que d'assujettissement, une transgression des conventions narratives est de mise afin d'opérer une réelle métamorphose. Les mutations narratives engendrées sont à l'image des mutations subjectives, et la reconstruction identitaire du narrateur posthumain est intimement liée à la construction du récit et à la façon dont il utilise le langage et structure son discours, dans une tentative constante de création et de reconstruction du sens.

Mots-clés : posthumain, narrativité, corps, mémoire, langage, identité, subjectivité, altérité

## INTRODUCTION

L'espèce humaine cherche depuis toujours à repousser ses limites. Les implications éthiques et philosophiques des percées informatiques, biotechnologiques et médicales des dernières décennies divisent les chercheurs. La définition de l'humain a beaucoup changé au fil des siècles, en fonction souvent de positions idéologiques; mais depuis les trente dernières années, ces technologies, en s'attaquant aux frontières auparavant intouchables entourant le corps et l'esprit, proposent d'ouvrir le débat à de nouvelles perspectives. Le posthumain représente ce que l'humanité pourrait devenir si elle surpasse sa propre condition; à ce titre, il ne s'agit pas d'une figure clairement définie mais plutôt d'un projet multidisciplinaire qui englobe de nombreuses questions très complexes. Le posthumain s'inscrit, selon les cas, dans une relation de servitude ou de dominance par rapport aux technosciences, de dépassement ou de marginalité face à la nature humaine. À travers la multiplication des discours entourant cette figure, deux clans s'affrontent : d'un côté, ceux qui voient le posthumanisme comme le comble de l'*hubris*, comme la source de l'imminente destruction de l'humanité; de l'autre, ceux qui y voient une sortie de secours, la solution qui nous permettrait enfin de nous affranchir de nos contraintes et de nos faiblesses (la maladie et la mort, par exemple). Cependant, lorsque l'on s'intéresse à la place accordée au posthumanisme au sein du discours philosophique, on constate rapidement qu'un troisième clan s'est formé. Pour des penseurs tels qu'Andy Clark, Rosi Braidotti ou Bruce Clarke, le posthumanisme représente une nouvelle manière de concevoir l'humain et sa place dans le monde, loin des dualités héritées de l'humanisme des Lumières.

Ces différents discours et perspectives trouvent écho dans la façon dont se dessine le sujet posthumain au sein des domaines artistique et littéraire, lui qui s'incarne d'une façon toute particulière en littérature. Entre Michel Houellebecq et Philip K. Dick, Iain Banks et J.G. Ballard, le posthumain et ses nombreuses variations sont devenus des figures prégnantes, riches en possibilités et porteuses de significations multiples. Les personnages et narrateurs

de ces récits sont souvent dans une situation en marge de l'humanité telle qu'on se la représente : ils possèdent un corps altéré ou qui n'est tout simplement pas le leur, bénéficient de caractéristiques cognitives hors du commun ou vivent dans un monde virtuel ou hyper-technologique. Les trois romans de science-fiction qui composent mon corpus, soit *Wildlife* de James Patrick Kelly, *Altered Carbon* de Richard K. Morgan et *Blindsight* de Peter Watts, permettent d'explorer des enjeux narratifs et ontologiques liés à l'avènement du posthumain.

Publié en 1994, *Wildlife* est construit autour des récits disjoints de trois clones, soit Tony, Wynne et Peter Cage. Bien qu'ayant le même profil génétique, ils sont nés à une génération d'intervalle et se considèrent donc moins comme des clones que comme père et fille, et mère et fils, respectivement. La progression du roman ne se fait pas de façon linéaire, ni ne s'attarde à une histoire en particulier; il s'agit plutôt du portrait de trois narrateurs, de leur quête identitaire et de leurs réflexions face à des inventions technologiques qui, en quelques dizaines d'années seulement, modifient drastiquement le visage de l'humanité.

*Altered Carbon* de Richard K. Morgan est le premier tome d'une trilogie débutée en 2002. Il s'agit d'un roman de science-fiction fortement ancré dans les tropes du roman policier, dans lequel le narrateur, Takeshi Kovacs, est chargé d'enquêter sur la tentative de suicide d'un riche posthumain. L'histoire se déroule dans un univers où la mort, pour la plupart des gens, n'est plus inévitable : une technologie a été mise en place qui permet de télécharger sa conscience et ses souvenirs – son âme – dans une pile mémoire, puis de l'insérer dans une nouvelle enveloppe charnelle lorsque le corps original est détruit ou désuet.

Finalement, *Blindsight*, publié en 2006, est un huis clos dans lequel on suit l'équipage d'un vaisseau chargé d'établir un premier contact avec une race extraterrestre mystérieuse. Le narrateur, Siri Keeton, a subi une opération au cerveau qui l'a laissé avec une capacité de synthèse et des compétences analytiques surhumaines, mais qui l'a aussi privé de son sens de l'empathie et de sa capacité à établir des liens avec les gens. Lui et ses coéquipiers devront faire face à la menace que représentent les extraterrestres, ce qui ébranlera leur confiance en la supériorité de la race humaine et en la toute-puissance accordée à la conscience de soi.

Les trois romans, chacun à leur manière, proposent une réflexion sur l'avenir de l'humanité et l'impact des avancées technoscientifiques. En quoi le posthumain diffère-t-il de

l'humain? Comment ces différences prennent-elles forme dans les textes narratifs, d'un point de vue discursif, textuel et langagier? Sont-ce les modifications concrètes et technologiques de la conception de l'humain qui font naître de nouvelles formes de discours ou, au contraire, est-ce d'abord à travers le langage que le sujet posthumain opère sa véritable métamorphose? La fusion entre l'homme et la technologie, ainsi que la scission du corps et de l'esprit, imposent aux narrateurs de nouveaux paradigmes identitaires. Notre objectif consiste à examiner certains enjeux importants qui permettent à l'humain de se construire d'un point de vue subjectif, de se situer dans le monde et d'interagir avec son environnement, et qui se trouvent bouleversés dans les différents romans. L'effritement de ces repères provoque une crise subjective menant à des fractures et à des mutations narratives. Mon hypothèse repose sur l'idée qu'à travers le langage, le sujet posthumain se construit un nouvel univers narratif et sémiotique, ce qui contribue à l'établissement d'un nouvel équilibre entre ses constituants ontologiques et l'altérité provoquée par les tensions entre corps et information, entre identité et mémoire.

Notre mémoire se déclinera en quatre parties. Le premier chapitre sera consacré à la présentation des assises historiques et théoriques liés à notre sujet alors que les trois chapitres suivants nous permettront d'approfondir, dans une perspective à la fois narratologique et sémiologique, trois axes thématiques en lien avec les fractures, tensions et mutations subjectives et narratives, soit le corps, la mémoire et le langage. Dans un premier temps, il conviendra d'étudier les conditions d'émergence du posthumain en tant que figure littéraire ainsi que son évolution – fortement influencée par les avancées technologiques, biomédicales et cybernétiques du dernier siècle –, de façon à mettre en lumière les moments charnières ayant contribué à faire du posthumain une figure complexe, philosophiquement importante. Toutefois, celle-ci possède, encore aujourd'hui, des frontières théoriques incertaines qui en font plus souvent qu'à son tour une catégorie fourre-tout dans laquelle se côtoient surhommes, cyborgs et *freaks* en tout genre. Ce premier chapitre sera donc également l'occasion d'observer la manière dont ces figures de la marginalité ont influencé le posthumain et de dégager un ensemble de valeurs, de motifs et de traits qui, mis en commun, forment le noyau du sujet posthumain. Le but de cet exercice sera d'établir, en examinant certaines récurrences stylistiques et l'utilisation de divers tropes, les bases d'une définition,

sinon définitive, tout au moins restrictive et fonctionnelle, de ce qui sépare, au plan littéraire, le posthumain du monstre, du robot ou du superhéros.

Dans un deuxième temps, nous nous pencherons sur les reconfigurations subjectives et narratives engendrées par la problématique du corps dans les trois romans à l'étude. D'un texte à l'autre, le corps est perçu tour à tour comme un vaisseau, une prison, une arme. Le discours des différents narrateurs le pose davantage comme un outil que comme un réel constituant identitaire. Est-ce dire que l'essence du posthumain implique une totale indépendance entre l'esprit et le corps ou s'agit-il au contraire d'une relation qui, bien que problématique et déséquilibrée, demeure primordiale dans la construction littéraire de la figure posthumaine? Nous analyserons la façon dont les auteurs déploient leur réflexion autour de l'identité et du corps en nous basant, entre autres, sur les écrits de N. Katherine Hayles, qui traitent du rapport entre l'information et la matérialité dans la pensée posthumaine. Cette analyse nous permettra par la suite d'observer les déplacements sémiologiques provoqués par la crise entre le corps et l'identité au sein des textes.

Le troisième chapitre sera consacré à l'importance de la mémoire – tant individuelle que collective – dans l'élaboration de l'univers fictif et, plus encore, à l'intérieur même de la structure narrative. Dans les trois romans, les carences liées à la perte ou à la dissémination des mémoires individuelles sont compensées par une surabondance de référents religieux, mythologiques et historiques qui viennent parasiter les sphères sociale et collective. Ces sociétés futures ne peuvent se définir qu'en fonction de ce qui les a précédés; de façon similaire, les narrateurs ne sont pas en mesure de fonctionner dans cette société sans être constamment ramenés vers l'arrière. Cette emprise du passé sur le présent (ou le futur) provoque une tension narrative, alors que le sujet se trouve dans l'incapacité de se construire de façon linéaire dans le temps et de parvenir à un équilibre émotionnel. Conséquemment, nous verrons de quelle façon les figures posthumaines rencontrées dans les textes absorbent et reproduisent, à travers leurs failles mémorielles ou l'instabilité de leurs paradigmes identitaires, des comportements qui les condamnent à demeurer en marge de la société humaine.

Dans un dernier temps, nous aborderons les thèmes de l'identité et du langage, dans lequel se rejoindront – et se résoudront peut-être – certaines des tensions et fractures narratives

observées jusque-là. C'est à travers les récits des narrateurs que se dévoilent les grands thèmes associés à la condition posthumaine (immortalité, inhumanité, marginalité, etc.) Nous verrons alors comment se conçoivent et se déconstruisent, à travers le discours, ces créatures postmodernes au carrefour de l'humanité et de la technologie. Quels sont les enjeux sémiologiques issus des narrations posthumaines? Y a-t-il une rupture entre la personnalité du narrateur, à laquelle le récit nous donne accès, et la façon dont il se met en scène lors de ses interactions avec les autres? Comment s'incarnent les reconfigurations discursives provoquées par les distorsions identitaires mentionnées plus haut? Les mutations narratives sont à l'image des mutations subjectives, et la reconstruction identitaire est intimement liée à la construction du récit ainsi qu'à la façon dont ces narrateurs posthumains utilisent le langage et structurent leur discours, dans une tentative constante de création ou de reconstruction du sens.

## CHAPITRE I

### GÉNÉALOGIES DU POSTHUMAIN

L'histoire du posthumain ne s'est pas faite du jour au lendemain. Elle participe d'un long processus au cours duquel les frontières de l'humain ont souvent été remises en question à partir de différents modèles marginalisés. La tension actuelle entre humain et posthumain – parle-t-on de rejet du passé, d'une suite logique ou d'une forme de complémentarité? – doit se penser à l'aune de ces modèles passés. Ce chapitre a pour but de faire un tour d'horizon de quelques-unes des figures et des mouvements qui ont inspiré le plus directement l'évolution de la pensée posthumaine, parmi ceux-ci le monstre de Frankenstein, la cybernétique et les superhéros. Si les liens qui unissent certaines de ces influences peuvent à prime abord sembler ténus, nous espérons qu'un portrait saura se dessiner au fil de la lecture, d'abord flou, puis gagnant en précision au fur et à mesure qu'il s'appropriera les motifs et caractéristiques de ses prédécesseurs. Le posthumain à cet égard, est une figure toujours en gestation, qui absorbe les influences et reflète les désirs mais qui, encore aujourd'hui, se dérobe à toute tentative de définition.

#### 1.1 Monstres

##### *1.1.1 Le monstre mythologique*

« Monsters have always defined the limits of community in Western imaginations<sup>1</sup> »; c'est Donna Haraway qui, dans son célèbre manifeste cyborg, en vient à cette conclusion. On peut en effet constater, en retraçant l'histoire du monstrueux à travers les âges, que la figure du monstre n'a toujours pu être comprise que lorsque mise en relation avec l'humain – en particulier avec l'homme blanc, Occidental et hétérosexuel. L'anormalité, l'abjection et l'hybridité de ces créatures impures et biologiquement impossibles représentent, selon les époques, soit un avertissement destiné à l'Homme, une condamnation de son hubris, ou un miroir lui renvoyant, de façon grotesque et déformée, sa propre monstruosité.

Quelques-unes des plus anciennes et persistantes figures du monstre ont été immortalisées dans les poèmes et épopées grecs et latins tels que la *Bibliothèque* d'Apollodore, l'*Énéide* de Virgile, l'*Odyssée* d'Homère et les *Métamorphoses* d'Ovide. On les y retrouve plus spécialement sous la forme de créatures hybrides, mi-humaines mi-animales, représentant sinon une menace, du moins un obstacle, pour les héros qui les rencontrent. Œdipe fait face à l'énigmatique Sphinx, Ulysse est confronté aux sirènes, et les centaures, gonflés par l'ivresse et le désir sexuel, gâchent le mariage du roi Pirithoos et d'Hippodamie en tentant de violer cette dernière. Ces créatures, malgré leur statut d'antagoniste au sein des récits mythiques, ne sont pas des figures de la transgression dans la mesure où elles tirent leur origine d'une création ou d'une intervention divine; leur hybridité est ce qui les rend monstrueuses. En elles s'incarne ce qu'il y a de pire chez l'humain : les créatures féminines sont généralement décrites comme perfides, colériques et manipulatrices, alors que les créatures masculines sont agressives et promptes à la bassesse morale. Les héros, en les vainquant, prouvent à la fois leur supériorité physique et morale, leur contrôle face aux pulsions les plus insidieuses.

L'un de ces monstres a cependant su se déprendre de ce rôle de faire-valoir. La figure du Minotaure a fait l'objet de réécritures contemporaines qui, en posant un regard neuf sur le mythe, ont provoqué un renversement des rôles du héros et du vilain, de la victime et du monstre. Mi-homme mi-taureau, Astérion le Minotaure fût enfermé par le roi Minos dans le Labyrinthe. Tous les neuf ans, le roi Égée envoie un groupe de garçons et de filles en

---

<sup>1</sup> Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century », dans *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, p. 180.

sacrifice au Minotaure, jusqu'au jour où son propre fils, Thésée, se porte volontaire. Utilisant une bobine de fil offerte par Ariane, la fille du roi Minos, pour retrouver son chemin à travers le Labyrinthe, Thésée parvient à traquer et tuer la bête, confirmant son statut de héros. Jorge Luis Borges et Friedrich Dürrenmatt ont tous les deux choisi de réinterpréter le mythe en faisant de la créature, plutôt que de Thésée, le protagoniste du récit. Ainsi, Borges écrit :

Tous les neuf ans, neuf êtres humains pénètrent dans la maison pour que je les délivre de toute souffrance. J'entends leurs pas et leurs voix au fond des galeries de pierre, et je cours joyeusement à leur rencontre. Ils tombent l'un après l'autre, sans même que mes mains soient tachées de sang. Ils restent où ils sont tombés. Et leurs cadavres m'aident à distinguer des autres telle ou telle galerie. J'ignore qui ils sont. Mais je sais que l'un d'eux, au moment de mourir, annonça qu'un jour viendrait mon rédempteur. Depuis lors, la solitude ne me fait plus souffrir, parce que je sais que mon rédempteur existe et qu'à la fin il se lèvera sur la poussière. Si je pouvais entendre toutes les rumeurs du monde, je percevrais le bruit de ses pas. Pourvu qu'il me conduise dans un lieu où il y aura moins de galeries et moins de portes. Comment sera mon rédempteur ? Je me le demande. Sera-t-il un taureau ou un homme ? Sera-t-il un taureau à tête d'homme ? Ou sera-t-il comme moi<sup>2</sup> ?

Friedrich Dürrenmatt, pour sa part, fait du Labyrinthe un dédale de miroirs, jouant par le fait même avec l'idée du reflet de la multiplicité :

Il recula, son image aussi, et peu à peu il comprit qu'il se faisait face à lui-même. Il essaya de fuir, mais où qu'il se tournât, il était constamment face à lui-même, était emmuré en lui-même, était partout lui-même, sans fin lui-même, reflété à l'infini par le labyrinthe. Il sentit qu'il n'y avait pas beaucoup de minotaures, mais un seul minotaure, qu'il n'existait qu'une créature pareille à lui, qu'il n'y en avait pas avant lui, ni après lui, qu'il était condamné à la solitude, exclu et enfermé en même temps, que le labyrinthe lui était destiné, et cela seulement parce qu'il était venu au monde, parce qu'une créature comme lui ne devait pas exister, au nom des limites tracées entre l'animal et l'homme et entre l'homme et les dieux<sup>3</sup> [...]

Dans les deux nouvelles, les thèmes de la solitude et de l'anormalité viennent court-circuiter le déroulement classique de l'histoire : le Minotaure est une créature un peu sauvage, certes, mais fondamentalement innocente, tandis que Thésée est représenté comme un agresseur. C'est en donnant la parole au monstre – parole qui lui était jusque-là refusée – que Dürrenmatt et Borges parviennent à renverser le mythe sur lui-même. La monstruosité, ici, est imposée, placardée; elle était déjà attribuée au Minotaure bien avant sa naissance. Elle

---

<sup>2</sup> Jorge Luis Borges, « La demeure d'Astérion », dans *L'aleph*, Paris, Gallimard, coll. « Imaginaire », 2006 [1967], p. 54.

<sup>3</sup> Friedrich Dürrenmatt, *La mort de la Pythie : suivi de Minotaure*, Lausanne, L'âge d'homme, 1990, p. 82.

prend sa source de son impureté, dans l'hybridité de sa forme, dans l'horreur qu'il inspire. Comme ce sera le cas avec la créature Frankenstein, le contraste entre sa sensibilité humaine et sa forme monstrueuse le condamne dès le départ à une existence dans les marges.

### 1.1.2 *Le Golem*

Si les incarnations mythologiques du monstre sont pour la plupart le résultat d'une volonté divine, l'Homme sera rapidement tenté de participer, lui aussi, à la création d'une forme de vie artificielle. Le Golem, cet être de glaise issu du folklore juif, est l'emblème par excellence de cette hubris, et son extraordinaire malléabilité a su assurer sa persistance littéraire à travers les époques. D'abord d'origine surnaturelle (Dieu consent aux rabbins le pouvoir de donner vie au Golem), il devient peu à peu une créature scientifique. Annie Amartin-Serin observe : « Au fil des textes, le rabbi Löw – mutation technologique oblige – se fait homme de science : physicien ou chimiste, ingénieur, médecin. Il n'y a donc plus rien de transcendant dans le processus de création<sup>4</sup>. » L'auteure détaille également les modifications apportées à la figure du Golem elle-même, qui, au fil des réécritures et des interprétations, acquiert une individualité, voire une sorte d'humanité, développant même la capacité de tomber amoureux<sup>5</sup>.

Le Golem prend vie grâce aux mots, de façon à la fois symbolique – il tire son origine de textes hébraïques et de légendes traditionnelles juives – et littérale – il s'anime au moment où ses créateurs inscrivent le mot *emet* (vérité en hébreu) sur son front, et est réduit en poussière lorsque ceux-ci efface l'aleph afin de former le mot *met* (mort). Il est cependant dénué de parole, ce qui fait de lui une créature inférieure, incomplète. Sans forme d'expression, il ne peut être maître de son propre récit et est soumis aux désirs et aux craintes que les humains projettent sur lui. Ce silence, toutefois, peut aussi être interprété comme un avantage, un outil de résistance :

---

<sup>4</sup> Annie Amartin-Serin, *La création défiée : l'homme fabriqué dans la littérature*, Paris, Presses universitaires de France, 1996, p. 51.

<sup>5</sup> *Ibid.*

For the golem to live outside the linguistic realm, therefore, pronounces him [...] beyond the controlling signification of the human culture. Rather than one who falls short, a misbegotten creature [...] the golem may alternatively be rendered as defying containment and definition, embodying – showing forth, even – unattainable mystery<sup>6</sup>.

Même si son statut au sein de la communauté juive est celui d’esclave, de serviteur chargé de protéger les habitants du ghetto du Prague, sa souplesse sémiotique lui a en effet permis de s’adapter, de parcourir les époques jusqu’à demeurer, encore aujourd’hui, une figure monstrueuse pertinente. Le Golem persiste, que ce soit dans sa forme originale, à travers les robots de Karel Čapek ou les aspirations cybernétique de Norbert Wiener. Il a inspiré plusieurs auteurs de science-fiction, dont Marge Piercy (son roman *He, She and It* met en scène Yod, un androïde créé pour protéger la cité juive de Tikva des prédateurs financiers) et David Brin (l’histoire de *Klin People* se déroule dans un monde où il est possible de faire un double de glaise de soi-même et de lui attribuer des tâches indésirables). Selon Elaine L. Graham, ces réappropriations contemporaines de la figure du Golem sont rendues possibles grâce au sentiment d’altérité que celle-ci provoque chez l’humain, lui reflétant ses peurs et ses espoirs :

Although today we are inclined to interpret the golem as robot, automaton or even cyborg, we do so because he changes in response to successive contexts which owe little to the golem as originally conceived. The golem mutates as he demonstrates shifting preoccupations with human nature, personhood and creativity. [...] Perhaps it is the destiny of such fantastic creatures who haunt the cultural imagination to have no fixed essence, but to mutate in response to humanity’s deepest aspirations and anxieties<sup>7</sup>.

### 1.1.3 Frankenstein et le monstrueux gothique

C’est toutefois à travers le roman gothique et victorien que le monstre aura enfin l’occasion de se déployer, et faire fléchir certaines des dualités inhérentes à l’humanisme. *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley est reconnu non seulement comme

---

<sup>6</sup> Elaine L. Graham, *Representations of the Post/human. Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2002, p. 94.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 108.

le principal précurseur de la science-fiction, mais comme un chef-d'œuvre de l'horreur gothique et le premier roman mettant en scène un monstre créé uniquement par l'Homme. Le portrait que fait Shelley du monstre – et de la monstruosité en général – a participé à la création d'une nouvelle manière de penser les rapports entre soi et l'autre, et entre inné et acquis. Le roman, construit comme une suite de récits enchâssés, relate le parcours d'un monstre, crée par le docteur Frankenstein à l'aide de restes humains et animaux. Le docteur, qui souhaitait faire une créature magnifique et supérieure, est horrifié lorsque le monstre prend vie et désavoue sur-le-champ sa création, laissant la créature à elle-même. Reniée par son créateur et persécutée par les gens qui croisent son chemin, celle-ci se retrouve rapidement exclue de la société et condamnée à la solitude.

Cette marginalisation est d'autant plus profonde que le monstre sait lire et écrire, est à la fois sensible et dotée d'intelligence. Pour cette raison, Istvan Csicsery-Ronay Jr. situe le monstre de Frankenstein à la frontière du sublime et grotesque : « In *Frankenstein*, this collision/collusion is framed as a double bind: the sublime cannot assert itself because of the creature's grotesque monstrosity, while grotesque fascination is elevated by implications of his sublime endowments<sup>8</sup>. » Il se retrouve donc captif de son image, quelque part entre la fascination et le dégoût et, malgré sa capacité à communiquer avec les humains, il ne parvient pas à se faire accepter par eux. Pour Elaine L. Graham, ce sont justement les contradictions qui habitent le monstre, son impossibilité à se situer fermement dans la normalité, qui engendrent son exclusion :

The conflict between inner good nature and outward grotesqueness articulates the deep ambivalence of a creature torn between the liberating world of language and reason and the deterministic realm of embodiment and physicality. The creature's monstrosity stems from his being a mixture – uncomfortably and impossibly so – of speech and embodiment, of conceptual and material imagination. The mismatch between physical ugliness and intellectual beauty becomes the source of his displacement and exclusion<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Istvan Csicsery-Ronay Jr., *The Seven Beauties of Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008, p. 155.

<sup>9</sup> Elaine L. Graham, *Op. cit.*, p. 65.

Dans *Frankenstein*, le monstre ne naît pas monstrueux : il le devient. C'est le docteur Frankenstein qui, en l'abandonnant, le pousse à la vengeance et c'est la société qui, en l'ostracisant, le pousse à la fureur. Cet ostracisme se fait non pas sur la base de craintes rationnelles, mais trouve racine dans la peur instinctive et irrationnelle de l'Autre. Le caractère intemporel de cette peur a fait de la créature de Frankenstein une figure monstrueuse si influente. Peu à peu, la figure s'est transformée en métaphore, jusqu'à devenir le symbole par excellence de la dangerosité de la science. Elle s'est ainsi forgée une place de choix au sein des discours scientifiques, éthiques et science-fictionnels. Comme l'écrit R.L. Rutsky dans son livre *High Technē* :

Frankenstein's creature, although he is not explicitly technological in the way that later robots, computers, and cyborgs will be, is in many ways the model for this coming to life of a monstrous technology. Unlike human life, the life of Frankenstein's creature cannot be figured as organic or whole. He is an uncanny assemblage of spare parts, the result of a mixed, 'unnatural' reproduction, a kind of technological miscegenation. As such, he threatens the presumed mastery that has distinguished the modern 'human subject' from its 'others'<sup>10</sup>.

Plusieurs autres figures de l'anormalité verront le jour au cours des décennies suivantes, certaines des plus importantes se succédant vers la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* de Robert Louis Stevenson (1886), *Le Portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde (1890), *L'Île du Dr Moreau* de H.G. Wells (1896) et *Dracula* de Bram Stoker (1897) ont tous marqué les esprits, apportant leur contribution à l'imaginaire du monstre et engendrant de multiples adaptations et relectures littéraires, cinématographiques et vidéoludiques.

Dans le roman de Stevenson comme dans celui de Wilde, la figure du double est prépondérante, ce qui représente un changement par rapport au monstre manifeste, à la physionomie repoussante, des époques précédentes. Le monstrueux n'est alors plus une menace externe, mais prend racine, de façon imperceptible, à l'intérieur de soi, au cœur de l'identité. Cette nouvelle configuration, comme le dénote Judith Halberstam, rend caduque la question du Créateur : « If the monster's monstrosity in *Frankenstein* depended upon the fragility of his maker's humanity, the hideous nature of Mr. Hyde can only be known through

---

<sup>10</sup> R.L. Rutsky, *High Technē. Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999, p. 133.

the failed respectability of Dr. Jekyll, and the decrepitude of Dorian's portrait is only significant when juxtaposed to his own youthful beauty<sup>11</sup>. » Ce double, toutefois, se révèle aussi rassurant pour l'Homme qu'il peut être effrayant : le monstre est en soi, oui, mais il demeure cloisonné, tenu à l'écart, toujours Autre. Le docteur Jekyll et M. Hyde, malgré leur complémentarité, forment toujours deux entités distinctes; il en va de même pour Dorian Gray et son portrait. Devant la monstruosité, l'humain résiste, tente de la confiner, d'étouffer la menace et d'éviter la contamination, et plutôt qu'une fusion, c'est une cohabitation inconfortable, inassumée, qui se met en place. Ces jeux de pouvoir s'articulent autour de la dualité entre les sphères publiques et privées, entre la respectabilité et la sauvagerie : la normalité, en tout temps, doit dissimuler la perversion. Dans les deux romans, cette perversion ne pourra être contenue, et son implosion mènera à la mort Gray et Jekyll.

Le monstre, on le constate, n'est pas qu'un trope littéraire, mais s'insère dans une perspective sociologique plus large. Figure de l'anormalité, de l'hybridité, de l'impureté et de la contamination, il est en vérité le garde-fou de l'humanité contre le chaos génétique et le déclin moral : « Such creatures on the margins of acceptable humanity – the monstrous, the 'other', the pathological, the almost-human – thus serve to delineate the fault-lines of exemplary and normative humanity<sup>12</sup>. » Le monstre existe en tant que délimitation, pour nous montrer le chemin de la norme sociale et nous exposer aux conséquences si l'on diverge de ce chemin. Selon les époques, notre définition du monstrueux a changé, suivant l'évolution des concepts d'identité, d'altérité, de normalité. En ce sens, la tératologie – l'étude des monstres – constitue une tentative de contrôler, de cataloguer et catégoriser les mutants et les déviants, de les reconfigurer au sein de qu'on pourrait qualifier de normalité alternative, marginale. Après tout, nommer, c'est reprendre un peu le contrôle sur le chaos.

Elaine L. Graham fait un parallèle entre le rôle attribué à la figure du monstre et les réflexions du philosophe Michel Foucault sur les déviants sexuels, les fous et les criminels : « Foucault argues that 'human nature' is historically conceived and emphasizes the symbiosis

---

<sup>11</sup> Judith Halberstam, *Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Durham, Duke University Press, 1995, p. 53.

<sup>12</sup> Elaine L. Graham, *Op. cit.*, p. 19.

between the centre and peripheries of cultural discourse in constituting what counts as authoritative 'truth' about identity<sup>13</sup>. » Judith Halberstam, quant à elle, écrit :

Monsters are meaning machines. They can represent gender, race, nationality, class, and sexuality in one body. And even within these divisions of identity, the monster can still be broken down. [...] Monsters and the Gothic fiction that creates them are therefore technologies, narrative technologies that produce the perfect figure for negative identity. Monsters have to be everything the human is not and, in producing the negative of human, these novels make way for the invention of human as white, male, middle class, and heterosexual<sup>14</sup>.

En laissant la parole aux monstres, les auteurs contemporains ont donc ouvert une brèche entre le Moi et l'Autre, entre l'humanité telle qu'elle est et le mirage de sa représentation, provoquant du même coup une remise en question des notions de normalité et de vérité. Les débats entourant le clonage, le génie génétique et les biotechnologies qui font rage depuis quelques années sont le prolongement de cette réflexion sur l'anormalité et le rapport au monstrueux, et témoignent d'un désir d'ouverture envers l'élargissement des définitions de ce qui constitue la norme. Si les figures du cyborg et du posthumain ont atteint la popularité qu'elles obtiennent aujourd'hui, c'est peut-être parce que cette remise en question répond à un besoin de renverser les vieilles dualités et d'expérimenter de nouvelles configurations identitaires. Après tout, comme le dit Halberstam, « The monster always represents the disruption of categories, the destruction of boundaries, and the presence of impurities and so we need monsters and we need to recognize and celebrate our own monstrosities<sup>15</sup>. »

## 1.2 ...produits de la cyberculture...

### 1.2.1 La cybernétique

La cybernétique, comme l'expose si bien le sous-titre du livre éponyme de son créateur Norbert Wiener, est l'étude du contrôle et de la communication chez les animaux (incluant

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 39.

<sup>14</sup> Judith Halberstam, *Op. cit.*, p. 21.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 27.

l'être humain) et les machines. Cette science, si elle évoque à présent toutes les prouesses techniques et technologiques qu'elle a permis de mettre à jour, n'était pas, à la base, une science de la technologie, mais s'attaquait surtout aux relations entre l'entropie et l'information dans les systèmes et les communications. Ce n'est qu'au fil des années que la cybernétique enfanta – ou du moins, participa à la création – d'autres sciences, parmi celles-ci l'intelligence artificielle et la robotique, bien sûr, mais également – et de façon toute aussi importante – les neurosciences, la systémique, les sciences de l'information et même l'écologie.

Les bases de la cybernétique ont été posées tout au long d'une dizaine de conférences appelées les conférences Macy. Ces rencontres, qui se sont étalées de 1946, au lendemain de la seconde Guerre Mondiale, jusqu'en 1953, constituaient des espaces de discussions liés à l'étude du fonctionnement de l'esprit humain. L'interdisciplinarité était une composante essentielle de ces conférences et, parmi les participants les plus influents, on peut retenir John von Neumann et Wiener lui-même, tous deux mathématiciens (ils seront plus tard remplacés par Claude Shannon), mais également les anthropologues Gregory Bateson et Margaret Mead, le neuroscientifique Warren McCulloch, le physicien Heinz von Foerster, et le psychiatre et ingénieur W. Ross Ashby. Chacun, à sa façon et selon son champ de compétences, a abordé des concepts et effectué des expérimentations qui ont influencé la direction prise par les conférences dans leur ensemble. Ce sont les visées interdisciplinaires des conférences qui ont participé à leur renommée mais, comme le constate N. Katherine Hayles, ce sont les mêmes visées qui ont provoqué la transformation de modèles en métaphores :

The transcripts show that researchers from a wide variety of fields [...] struggled to understand one another and make connections between others' ideas and their own areas of expertise. In the process, a concept that may have begun as a model of a particular physical system came to have broader significance, acting simultaneously as mechanism and metaphor<sup>16</sup>.

Dans ce contexte, il n'est pas étonnant que la cybernétique ait vu son influence s'étendre hors du domaine des sciences (pures, sociales, naturelles) jusqu'à atteindre celui des arts et de

---

<sup>16</sup> N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press, 1999, p. 51.

la littérature : les métaphores, lorsqu'elles possèdent un potentiel de résonance suffisamment fort, se répandent comme des virus.

Les enjeux entourant la cybernétique se sont modifiés au fil des années, et on peut aujourd'hui séparer le phénomène en deux courants théoriques, soit la première et la seconde cybernétique. La première se penche sur les concepts d'homéostasie, causalité circulaire, de rétroaction, d'*input* et d'*output*. L'importance est donc mise sur l'auto-organisation des systèmes, sur leur capacité à adapter leur *output* selon l'*input* reçu afin de conserver un équilibre, un statu quo. L'appareil inventé par W. Ross Ashby, l'Homéostat, représente bien ce courant de pensée : il s'agit d'une machine qui reproduit le fonctionnement d'un organisme vivant, capable de s'adapter aux stimuli de l'environnement. L'appareil, grâce à l'autorégulation, parvient donc à modifier son comportement interne de façon à retrouver, sans l'aide d'une intervention humaine, un équilibre interne. Autrement dit, malgré l'idée d'*adaptation*, il n'y a pas d'*évolution* à proprement parler, l'objectif étant de retourner à un état initial idéal. Dans la première cybernétique, la stabilité est le mot d'ordre; tant dans ses ramifications scientifiques qu'informationnelles, il s'agit d'un combat contre le chaos et l'entropie.

Dans la seconde cybernétique, les discussions tournent davantage autour de l'autoproduction, du rôle de l'observateur et, comme l'explique Hayles, du concept de réflexivité. Tentant une définition, l'auteure explique : « Reflexivity is the movement whereby that which has been used to generate a system is made, through a changed perspective, to become part of the system it generates<sup>17</sup>. » Par exemple, un observateur étudiant un système ne peut que devenir partie intégrante de ce système, modifiant ainsi son comportement, ce qui modifie les conclusions de l'observateur, et ainsi de suite. Le concept d'autopoïèse, mis en place par les biologistes Humberto Maturana et Francisco Varela, est au cœur de la seconde cybernétique :

In the autopoietic view, no information crosses the boundary separating the system from its environment. We do not see a world "out there" that exists apart from us. Rather, we see only what our systemic organization allows us to see. The environment merely triggers changes

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 8.

determined by the system's own structural properties. Thus the center of interest for autopoiesis shifts from the cybernetics of the observed system to the cybernetics of the observer<sup>18</sup>.

Un système autopoïétique est axé sur la circularité, sur la production autonome de sa propre organisation. Si l'autopoïèse est devenu un concept important dans l'étude des êtres vivants et – dans une certaine mesure – des systèmes sociaux, l'importance accordée à la circularité comporte toutefois, selon Hayles, deux inconvénients : une difficulté à faire cohabiter autopoïèse et évolution<sup>19</sup>, et une tendance inquiétante à tomber dans le piège du solipsisme<sup>20</sup>.

Les idées et théories issues de la cybernétique ont inspiré de nombreux chercheurs, auteurs et artistes, et les thèmes d'un monde dominé par l'information et la métaphore du cerveau-machine se sont rapidement propagés. Si la science-fiction s'est emparée avec un enthousiasme manifeste des artefacts de la cybernétique, les auteurs postmodernes et expérimentaux ont été particulièrement inspirés par le potentiel littéraire entourant les liens entre information et signification, et par les concepts de bruit, d'entropie et de codage. David Porush, dans son livre *The Soft Machine*, analyse ce qu'il qualifie de « fictions cybernétiques ». À travers les œuvres d'auteurs tels que William Burroughs, Thomas Pynchon et Samuel Beckett, il observe que

not only do these authors confront technology – and in particular cybernetics – thematically, they also focus on the *machinery or technology of their fiction*, remaining uniquely conscious that their texts are constructed of words, that words are part of the larger machinery of language, and that language is shaped by the still larger machinery of their own consciousness and experience<sup>21</sup>.

À travers la littérature postmoderne, la cybernétique est simultanément source de fascination et objet de subversion : elle étend son emprise thématique, elle impose ses métaphores, en même temps qu'elle ploie sous les expérimentations langagières. Ses auteurs utilisent le chaos, le bruit et le caractère aléatoire du langage dans l'espoir de dérégler le

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 10-11.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 151.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 147.

<sup>21</sup> David Porush, *The Soft Machine : Cybernetic Fiction*. New York, Methuen, 1986, p. 19.

système, avec le double objectif de mettre en lumière les mécanismes du langage instrumental et d'échapper à son contrôle.

### 1.2.2 *Le cyberpunk*

Le thème de la subversion est également au cœur des préoccupations soulevées par les disciples du mouvement cyberpunk, qui a connu son heure de gloire au milieu des années 1980 mais qui subsiste encore aujourd'hui, et dont l'influence au sein de plusieurs courants artistiques et littéraires est incontestable. Dans la préface de *Mirrorshades*, l'anthologie phare du cyberpunk, Bruce Sterling explique le contexte dans lequel le genre est né en même temps qu'il nous éclaire sur ses influences esthétiques : « Like punk music, cyberpunk is in some sense a return to roots. The cyberpunks are perhaps the first SF generation to grow up not only within the literary tradition of science fiction but in a truly science fictional world<sup>22</sup>. » Le titre du recueil fait d'ailleurs référence aux verres teintés portés par les protagonistes des romans cyberpunk, objet dont la portée sémiotique est définitoire du genre : « By hiding their eyes, mirrorshades prevent the forces of normalcy from realizing that one is crazed and possibly dangerous. They are the symbol of the sun-gazing visionary, the biker, the rocker, the policeman, and similar outlaws<sup>23</sup>. » D'une manière qui n'est pas sans rappeler la démarche d'auteurs tels que Mary Shelley ou Robert Louis Stevenson, on observe ici une volonté de donner la parole aux fous, aux marginaux, aux exclus.

Les cyberpunks se situent au carrefour d'une myriade d'influences allant de la New Wave à la pop culture, en passant par la « hard SF » et la cybernétique. Ils sont les produits d'une véritable technoculture, dont ils deviennent rapidement l'emblème. La technologie s'est insinuée dans toutes les strates de la société. Les synthétiseurs, les ordinateurs, les enregistreurs sont partout, les artistes sont à présent des techniciens : « They are special

---

<sup>22</sup> Bruce Sterling, « Preface », Bruce Sterling (ed.) *Mirrorshades*, New York, Ace Books, 1986, p. xi.

<sup>23</sup> *Ibid.*

effects wizards, mixmasters, tape-effects techs, graphic hackers [...]. The contradiction has become an integration<sup>24</sup>. »

C'est cette idée d'intégration qui constitue le cœur du mouvement cyberpunk. En s'appropriant les technologies traditionnellement associées au pouvoir, ils les subvertissent et les amènent à leur niveau, au niveau de la rue et de la culture populaire. Les moyens de contrôle, entre les mains des laissés-pour-compte et des *hackers*, deviennent des outils d'émancipation. Cette démarche n'est pas sans rappeler celle des auteurs postmodernes, ce que Scott Bukatman ne manque pas de signaler : « Taking their cues from Burroughs and Pynchon, [...] the techno-tactics of cyberpunk transform the rational structures of technological discourse to produce instead a highly poeticized, dreamlike liberation<sup>25</sup>. » Mais, davantage qu'une simple redistribution des rapports entre l'humain et la machine, c'est une redéfinition de la subjectivité qui se met en marche. Le concept du cyberspace est particulièrement prolifique, amenant son lot de réflexions sur la conscience humaine et sur les relations entre le corps et l'esprit.

Le controversé psychologue Timothy Leary a été particulièrement influencé par le potentiel libérateur du cyberpunk et la démocratisation de l'informatique. Ses travaux sur le LSD, déjà dans les années 1960, laissaient paraître une volonté de dissoudre le « soi », de libérer la conscience, volonté qui persiste à travers l'intérêt que porte Leary aux nouvelles technologies. Ce passage des psychotropes à l'informatique, s'il peut sembler étonnant au premier abord, est loin d'être farfelu : comme l'écrit Bukatman, « Hallucinogens provided an opportunity for the literary conception of radically different spatiotemporal orientations, an extension of the extant limits of the terrains of science fiction, and computers furnished a similar occasion<sup>26</sup>. » William Stephenson évoque les propos de Gilles Deleuze et Félix Guattari sur le rhizome pour décrire la démarche du psychologue : « The subject under drugs or interfacing with cybertechnology is rhizomatic in the sense of decentred, lacking a

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. xii.

<sup>25</sup> Scott Bukatman, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham, Duke University Press, 1993, p. 296.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 140.

privileged origin. [...] The psyche is something to be journeyed across and towards; a terrain, rather than a map [...]»<sup>27</sup>. » Sa vision de la conscience humaine se marie bien avec les constructions subjectives issues de l'interaction de l'humain avec le cyberspace telle qu'elles sont illustrées dans les romans cyberpunk. Mais là où Leary est le plus incontestablement cyberpunk, c'est dans sa volonté d'extirper la subjectivité humaine des institutions du pouvoir et du discours dominant. Stephenson explique : « By embracing the new alphabets and their codes and symbols (LSD, psychedelics, VR, the matrix, neuroscience), Leary hoped to stake out the territory of the posthuman before the capitalist establishment could get there<sup>28</sup>. » Comme c'est le cas chez les protagonistes des romans de William Gibson et Bruce Sterling, c'est grâce à une immersion totale dans la technoculture, et à travers un processus constant d'appropriation et de subversion, que Leary construit sa démarche. Sa relation avec les cyberpunk relève d'influences mutuelles : il s'est inspiré de leurs écrits pour élaborer son propos sur les promesses incarnées par l'ordinateur; ils ont absorbé ses théories et les ont par la suite intégrées à leur fiction. C'est en prenant racine dans de telles relations d'interdépendance que le sujet cyberpunk s'est construit.

La plupart des œuvres constitutives du genre, dans la lignée de la cybernétique, privilégient une vision informationnelle du monde; dans ce contexte, le rapport au corps est radicalement transformé. Nous ramenent à l'idée du monstrueux, Ollivier Dyens écrit : « Les corps cyberpunks sont tout à la fois horribles, étranges et mystérieux [...], car ils n'ont aucune véritable attache au corps biologique. Leur corps est, en fait, si désynchronisé par rapport à un corps organique "normal" que la forme et la structure deviennent aléatoires<sup>29</sup>. » Dyens fait également référence au corps sans organes, concept formulé par Antonin Artaud et élaboré par Deleuze et Guattari, pour décrire le corps cyberpunk<sup>30</sup>. Les deux philosophes

---

<sup>27</sup> William Stephenson, "Timothy Leary and the Trace of the Posthuman", dans Éleine Desprès et Hélène Machinal (dir.), *PostHumains. Frontières, évolutions, hybridités*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014, p. 292.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 297.

<sup>29</sup> Ollivier Dyens, « Les cyberpunks : terroristes du corps », dans Jean-François Chassay (dir.), *L'imaginaire de l'être artificiel*, Québec, Presses de l'université du Québec, coll. « Approches de l'imaginaire », 2010 [2000], p. 103-104.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 100.

expliquent en détail leur idée du corps sans organes, ou CsO, dans leur ouvrage *Mille plateaux* :

Un CsO est fait de telle manière qu'il ne peut être occupé, peuplé que par des intensités. Seules les intensités passent et circulent. Encore le CsO n'est-il pas une scène, un lieu, ni même un support où se passerait quelque chose. Rien à voir avec un fantôme, rien à interpréter. Le CsO fait passer des intensités, il les produit et les distribue dans un spatium lui-même intensif, inépuisable. Il n'est pas espace ni dans l'espace, il est matière qui occupera l'espace à tel ou tel degré - au degré qui correspond aux intensités produites<sup>31</sup>.

Bien que le CsO soit un concept extrêmement complexe aux ramifications multiples, on peut effectivement faire un lien entre cette définition de ce qui le constitue et les corps décentrés des protagonistes des romans cyberpunk. Aux yeux de ces derniers, le corps est une prison de chair; c'est à travers les propriétés émancipatrices du cyberspace qu'ils atteignent la liberté, lorsqu'ils naviguent hors du temps et de l'espace, traversés par les réseaux informationnels et les flux d'énergie. Il s'agit là d'une espèce de transcendance, alors que le corps s'émancipe de son statut d'organisme jusqu'à ne devenir que Désir.

Ce rejet du corps, en tant qu'organisme comme en tant que lien avec la société, n'est pas étonnant : les héros cyberpunk évoluent souvent dans les méandres d'une urbanité dystopique et labyrinthique, physiquement affaiblis, voyant leur intégrité physique bafouée par les abus du pouvoir et leur liberté individuelle étouffée par les contraintes de leur classe sociale ou économique. Dans un tel contexte, la maîtrise des outils informatiques et des nouvelles technologies vient contrebalancer leur impuissance dans le monde physique. Ce pouvoir, toutefois, s'acquiert au détriment d'une perte de repères. À travers le cyberespace, le corps devient étranger, « l'hôte d'une multitude d'autres présences, bien souvent parasitaires<sup>32</sup> ». La réalité, quant à elle, perd sa forme, se multiplie et se distend, jusqu'à ne devenir qu'une autre illusion. Après tout, comme l'écrit Istvan Csicsery-Ronay Jr. :

reality has become a case of nerves – i.e., the interfusion of nervous system and computer-matrix, sensation and information, so all battles are fought out in feeling and mood, with dread exteriorized in the world itself. The distance required for reflection is squeezed out as the world

---

<sup>31</sup> Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 189.

<sup>32</sup> Ollivier Dyens, *op. cit.*, p. 103.

implodes: when hallucinations and realia collapse into each other, there is no place from which to reflect<sup>33</sup>.

Malgré son désir d'émancipation, le protagoniste cyberpunk abandonne une partie de lui-même chaque fois qu'il abandonne le monde physique. Les possibilités d'évasion offertes par le cyberspace deviennent une source de dépendance et, à travers son désir d'intégration, le cyberjunkie se retrouve donc bien souvent l'esclave, plutôt que le dompteur, de la technologie.

### 1.2.3 *Le cyborg*

Lorsque le « manifeste cyborg » de Donna Haraway est publié en 1983, la notion même d'organisme cybernétique était encore en gestation, figure trouble esquissée par des écrivains se réclamant d'un nouveau mouvement artistique et littéraire qu'ils nommaient cyberpunk. Le cyborg était alors avant tout un objet fictionnel, un symbole antiautoritaire fort mais somme toute assez inoffensif, sa portée ne sortant que rarement du domaine de la théorie (et des sous-sols des apprentis *hackers*). Haraway est parvenue à parachuter le cyborg au sein du discours social, faisant de lui le symbole d'un renversement des dualités ayant jusque-là gouverné d'une part les individus, d'autre part le rapport des individus entre eux et avec leur environnement.

Haraway aborde la figure du cyborg en prenant comme point de départ une perspective résolument féministe. Faisant le plaidoyer d'une société post-genre, elle écrit :

Up till now (once upon a time), female embodiment seemed to be given, organic, necessary; and female embodiment seemed to mean skill in mothering and its metaphoric extensions. Only by being out of place could we take intense pleasure in machines, and then with excuses that this was organic activity after all, appropriate to females. Cyborgs might consider more seriously the partial, fluid, sometimes aspect of sex and sexual embodiment<sup>34</sup>.

---

<sup>33</sup> Istvan Csiscery-Ronay Jr., « Cyberpunk and Neuromanticism », *Mississippi Review*, vol. 16, no 2/3, 1988, p. 274, [En ligne] <<http://www.jstor.org/stable/20134180>>

<sup>34</sup> Donna Haraway, *op. cit.*, p. 180.

Son intérêt ne se limite toutefois pas à la question du genre. L'auteure considère également le cyborg comme le symbole d'une lutte contre l'hégémonie de l'homme blanc hétérosexuel en intégrant à son discours les questions de la race, des classes et de la sexualité et s'attaquant même, dans ses écrits subséquents, à la notion d'anthropocentrisme.

Ce qui intéresse tant Haraway dans la figure du cyborg, c'est sa fluidité. Comme le constate Istvan Csicsery-Ronay Jr. : « The cyborg is exponentially more fluid than the monster, despite its frequent coding as a slave to its mechanical apparatus. For in sf, there is no predetermined form or ethical charge that a cyborg must have<sup>35</sup>. » Elaine L. Graham est du même avis : « The cyborg has no myth or origins, because it has no parents and, significantly, no divine creator<sup>36</sup>. » Le cyborg, à cette époque, n'était donc que potentialité inexplorée, et Haraway s'en est emparée juste avant qu'il ne devienne un symbole de puissance et d'hyper-masculinité dans plusieurs films d'action des années 1980 et 1990. En 1983, le cyborg représente ce que l'on pourrait qualifier, faute d'un équivalent français satisfaisant, de *queerness* : il n'est ni homme ni femme, ni humain ni machine, et n'est associé à aucune classe sociale ou préférence sexuelle. Ses origines généalogiques sont évidentes – il emprunte à la cybernétique le concept d'un système interne auto-organisateur et auto-producteur, et aux cyberpunk leur fusion entre l'humain et la technologie – mais il parvient, à travers le discours d'Haraway, à s'émanciper de chacune. L'auteure oppose d'abord le cyborg au langage du contrôle dont il est issu, faisant de lui le produit du bruit et de l'entropie plutôt que de l'ordre et de la régularité :

Cyborg politics is the struggle for language and the struggle against perfect communication, against the one code that translates all meaning perfectly, the central dogma of phallogocentrism. That is why cyborg politics insist on noise and advocate pollution, rejoicing in the illegitimate fusions of animal and machine<sup>37</sup>.

Le cyborg, dans cette optique, devient un symbole de résistance plutôt que de docilité. Son existence nous oblige à mettre en place un nouveau langage, fluide et hybride, capable de dissoudre les dualismes et de s'adapter aux nouvelles configurations identitaires que la

---

<sup>35</sup> Istvan Csicsery-Ronay Jr., *op. cit.*, p. 199.

<sup>36</sup> Elaine L. Graham, *op. cit.*, p. 202.

<sup>37</sup> Donna Haraway, *op. cit.*, p. 176.

« politique du cyborg » rend possibles. À travers la destruction des binarités et exclusions produites par les questions de race, de genre et de classe, c'est la multiplicité et le décentrement, et non pas l'unicité, qui sont célébrés : « This is a dream not of a common language, but of a powerful infidel heteroglossia<sup>38</sup>. »

Haraway poursuit en évitant le piège dans lequel sont tombés beaucoup de héros cyberpunk : « The machine is not an it to be animated, worshipped, and dominated. The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment<sup>39</sup>. » À travers l'intégration fusionnelle de l'humain et de la machine en un même système, l'auteure fait d'une pierre deux coups, réglant à la fois le problème du rapport de domination/soumission avec la technologie, et redonnant au corps l'importance qu'il avait perdu lors du passage du sujet dans le cyberspace.

Si le manifeste cyborg de Donna Haraway a grandement influencé les discours théoriques à la fois féministes et posthumanistes, sa représentation dans la fiction, elle, n'a pas tout à fait suivi la même direction. Au fil de ses incarnations cinématographiques, vidéoludiques et littéraires, le cyborg est régulièrement dépeint comme un surhomme tout sauf *queer*, comme un esclave de la technologie lobotomisé ou comme un antagoniste sans émotion, plus proche du robot que de l'humain. Toutefois, certaines œuvres ont abordé la figure du cyborg de façon plus délicate, en portant attention aux considérations éthiques et philosophiques qu'elle transporte aujourd'hui. Le manga *Ghost in the Shell*, par exemple, aborde les thèmes de l'âme et de la définition mouvante de l'humain; la série de jeux vidéo *Deus Ex*, quant à elle, met de l'avant les enjeux éthiques entourant les implants cybernétiques, leur commercialisation et leur démocratisation dans un univers traversé par les inégalités sociales. Mais rattrapé par le temps et ayant en apparence épuisé son potentiel, le cyborg s'est peu à peu dissipé, faisant place à des figures encore plus complexes et hybrides, à la jonction entre les cyber-, nano-, et biotechnologies, entre l'éthique, la science, la philosophie et la littérature.

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 181.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 180.

### 1.3. ...et autres figures limitrophes.

#### 1.3.1 Automates, androïdes et robots

Les humanoïdes mécaniques et robotiques, par leur statut de constructions non-biologiques, peuvent sembler à prime abord n'avoir que peu en commun avec le posthumain; elles suivent en quelque sorte un parcours parallèle, le même qu'arpentent aujourd'hui les chercheurs qui se penchent sur la vie et l'intelligence artificielles. On relève toutefois, dans les conditions de leur création, dans le malaise qu'elles inspirent et le rôle qu'on leur attribue, des pistes de réflexions qui trouvent écho dans l'élaboration de la figure posthumaine.

Nous avons eu un aperçu, en nous penchant sur les figures du monstre de Frankenstein et du Golem, de la volonté de l'homme de s'élever au rang de dieu en créant, à son tour, un être à son image. L'ambition de recréer la vie – et l'illusion de la vie – à partir de l'inerte est au cœur de plusieurs récits sur les androïdes et les robots. Mais lorsque cette ambition est mal dirigée, elle se transforme en péché d'orgueil, et les fantômes de démesure de ceux qui ont tenté de se mesurer au Créateur se retournent souvent contre eux. C'est ainsi que le péché d'hubris s'est perpétué, du Golem aux automates, des automates aux androïdes, des androïdes aux robots. Le châtement, de nos jours, n'est plus de nature divine mais est attribué, selon les récits, à une corruption morale, à la fatalité, ou à une simple et banale ironie du sort. Dans la plupart des cas, les créatures artificielles sont condamnées à l'assujettissement : le Golem était un serviteur; les « robots » de Karel Čapek, des esclaves (c'est d'ailleurs précisément la signification du terme tchèque, *robot*). C'est à travers un renversement des forces à l'œuvre que les ingénieurs, savants et inventeurs en tout genre courent souvent à leur perte, alors que leurs créations, dans un élan de rébellion, se retournent contre eux.

Isaac Asimov, que répugnait ce trope – extrêmement populaire à l'époque – des robots qui se retournent contre les humains<sup>40</sup>, a opté pour une autre approche. Si les robots, encore une fois, sont avant tout des machines destinées à l'aide ménagère et aux travaux manuels, leur attitude envers l'humain, par leur programmation, est fondamentalement pacifiste. Dans

---

<sup>40</sup> Asimov appelait d'ailleurs ce trope le « complexe de Frankenstein ».

ces récits, comme dans les réécritures de Friedrich Dürrenmatt et Jorge Luis Borges du mythe du Minotaure, ce sont souvent les humains qui, par peur de l'inconnu, s'en prennent aux robots.

Déjà à l'époque des automates, on considérait les poupées mécaniques avec un mélange de fascination et de crainte. Si le mécanicien Jacques Vaucanson a connu une certaine popularité au milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle avec ses automates musiciens et son fameux « canard digérateur », Pierre Jaquet-Droz a vécu pour sa part une expérience plutôt désastreuse lorsqu'invité par le roi d'Espagne à exposer ses automates à Madrid : « accusé de sorcellerie, il subit un des derniers procès de l'Inquisition, et ne fut acquitté que de justesse<sup>41</sup> », résume Annie Amartin-Serin. Au fil des siècles, une inquiétude mêlée de malaise a persisté envers les êtres artificiels, un sentiment qui s'est considérablement accru au fur et à mesure que la ressemblance de ces derniers avec l'humain a augmenté. Les androïdes et les robots, peut-être plus que n'importe quel autre objet, inspirent un profond sentiment d'inquiétante étrangeté. Le roboticien Masahiro Mori a d'ailleurs élaboré une théorie sur le sujet, appelant le phénomène « vallée dérangement ». Cette théorie stipule que plus un robot se rapproche physiquement et visuellement de l'humain, plus il risque de susciter l'inconfort et plus ses différences nous sembleront repoussantes. Mori explique aussi que passé un certain stade de similitude, l'illusion sera si réelle que le sentiment d'étrangeté sera dissipé. Si les propos du roboticien ont été la cible de nombreuses critiques au sein de milieu scientifique, l'idée demeure intéressante et illustre avec assez de justesse le caractère à la fois séducteur et dérangement des androïdes dans la fiction. On peut toutefois ajouter que, si l'étrangeté s'amenuise lorsque le robot acquiert une ressemblance suffisamment forte avec l'humain, la peur, elle, augmente : lorsqu'un robot peut se faire passer pour un humain, l'ennemi devient invisible, l'autre se fond dans le même, et la paranoïa s'installe, implacable.

### 1.3.2 Superhéros

---

<sup>41</sup> Annie Amartin-Serin, *op. cit.*, p. 28.

Le superhéros est à l'opposé du robot : sa familiarité avec le posthumain, si elle semble à première vue aller de soi, n'est pas aussi incontestable qu'elle n'y paraît. Il s'agit en fait d'une filiation compliquée, dont la compréhension s'éclairera lorsque nous verrons plus en détails les différences entre le posthumanisme (un courant philosophique qui étudie les rapports entre l'humain, la technologie et son environnement) et le transhumanisme (un mouvement culturel célébrant l'utilisation des technologies pour améliorer l'humain). Pour le moment, on peut résumer la situation en disant que les superhéros tels que dépeints dans les bandes-dessinées américaines et les films hollywoodiens ont davantage en commun avec les idéaux de la seconde catégorie.

Le posthumain n'est pas toujours « super » et, inversement, le superhéros n'est pas toujours « post ». En fait, les caractéristiques que nous avons mises de l'avant jusqu'ici – hybridité, fluidité, marginalisation sociale – ne sont guère mises de l'avant dans les histoires de superhéros. Les thèmes du double et de la fragmentation identitaire sont un peu plus présents, exploités à travers le trope de l'identité secrète et l'idée de la séparation des sphères publiques et privées, mais on ne peut que constater que les ambitions posthumanistes, qui prônent une remise en question approfondie des idéaux des Lumières, ne trouvent que peu d'échos chez les superhéros contemporains. Ces derniers sont des parangons de puissance, d'individualité, de liberté et de libre-arbitre, et leur existence est de nature foncièrement idéologique.

L'hybridité n'est toutefois jamais loin et le posthumain, en tant que figure littéraire, est autant l'héritier de la philosophie que de la technoculture; il doit donc son existence à la fois au posthumanisme *et* au transhumanisme. Après tout, malgré leurs différences : «both philosophies are concerned with the potential for new technologies and regimes of power that shape and alter human bodies<sup>42</sup> », constate Scott Jeffery. Par conséquent, les corps posthumains et « superhéroïques » peuvent posséder des attributs communs et être soumis à des impératifs similaires, par exemple en ce qui concerne le dépassement des limites humaines et la régulation des corps.

---

<sup>42</sup> Scott Jeffery, *The Posthuman Body in Superhero Comics. Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human*, New York, Palgrave MacMillan, 2016, p. 5.

C'est entre autres le cas du personnage de Captain America, dont l'évolution illustre les dérives du corps militaro-industriel :

Captain America was born to fight fascism, the infliction of totalitarian will upon populations. Later stories [...] instead choose to suggest that the seeds of fascism lie dormant within all moral crusaders, and a depiction of government agencies, sometimes even presidents who lack the necessary ethical framework, particularly to be in charge of super soldiers<sup>43</sup>.

Les questions entourant la quête du corps parfait sont épineuses, et il est facile d'associer ce dernier au fascisme ou aux implications morales de l'eugénisme. Captain America, davantage qu'un individu, est un symbole : à travers son apparence physique, son costume, et même ses accessoires, il représente la toute-puissance américaine et des valeurs de liberté individuelle, de patriotisme et de colonialisme qui la définissent.

Batman, d'un autre côté, nous ramène du côté de l'interaction avec la technologie. Bien que l'usage de ces technologies s'effectue de façon externe et non interne – Batman n'est pas un cyborg –, les capacités exceptionnelles de l'homme chauve-souris dépendent de ses gadgets : sans eux, il n'est qu'un homme. Contrairement à Captain America, il n'est pas le protecteur d'un pays, mais du peuple; ses interventions se font sous le couvert du vigilantisme et non d'une affiliation gouvernementale. Sous ces aspects – une dépendance envers la technologie et une influence qui prend racine au niveau de la rue –, Batman rappelle les protagonistes cyberpunk. Cependant, contrairement à ces derniers, qui sont considérés socialement comme des parias et des parasites, le Chevalier Noir est, sous sa véritable identité, Bruce Wayne, un milliardaire blanc, *playboy* et populaire, issu de l'univers des corporations : tout ce que les personnages des romans de William Gibson et Bruce Sterling détestent. Sa double identité, et les raisons qui justifient cette dernière, fonctionnent donc différemment.

Sous certains aspects, même si les réflexions entourant l'identité de genre, de race et de classe sociale sont peu exploitées dans les récits de superhéros, il y a une diversité, dans la constellation superhéroïque, qui nous ramène au posthumain. Lorsque mutations génétiques, expériences militaires et origines extraterrestres côtoient morsure d'araignée radioactive, pouvoirs mystiques et gadgets technologiques, une discussion sur les implications sociales

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 84.

des corps s'amorce et une redistribution des attributs de l'humanité, pour le meilleur et pour le pire, se met en marche.

### 1.3.3 L'extraterrestre

Le thème de l'altérité est intimement lié à celui de la posthumanité et quoi de plus différent qu'un extraterrestre? La figure fictionnelle posthumaine, qui représente souvent un idéal physiquement inatteignable et intellectuellement inaccessible pour l'humain ordinaire, se voit réserver un traitement qui s'apparente à l'attitude adoptée envers l'extra-terrestrialité. Dans les deux cas, des différences majeures, dans la biologie, le langage ou la vision du monde, empêchent une communication fluide et une compréhension mutuelle entre l'homme et cette nouvelle espèce, radicalement *étrangère*. L'extraterrestre, dans les récits de science-fiction, est presque toujours mû par une ambition très littéralement posthumaine, soit d'annihiler la race humaine ou, au contraire, de l'élever vers des nouveaux sommets. Outre l'immémoriale peur de l'autre, le visiteur intergalactique symbolise donc un futur, souhaitable ou tragique, selon les cas, auquel se voit confronté la race humaine. L'extraterrestre peut alors incarner simultanément la possibilité d'une élévation intellectuelle ou d'une perte de l'individualité, à travers des récits abordant le thème de l'esprit de ruche; il peut fonctionner comme une métaphore du colonialisme en adoptant le rôle du colonisateur ou, parfois, celui du colonisé; son passage peut être subtil et ne laisser que quelques traces, comme dans *Stalker* d'Arcadi et Boris Strougatski, ou bousculer l'ordre mondial, comme dans *La Guerre des mondes* de H.G. Wells.

Ces dernières décennies, on constate un changement dans l'attitude générale envers l'extraterrestre. Celui-ci, avec l'aide d'*E.T.* de Steven Spielberg, est entré de plain-pied dans le domaine populaire, inspirant peluches, jouets et gadgets en tout genre. L'extraterrestre, d'abord considéré comme une menace innommable, a peu à peu fait son chemin vers le cœur des gens. Neil Badmington se penche sur ce phénomène dans son livre *Alien Chic*, qui retrace les moments charnières de cette relation amour-haine en la comparant avec l'évolution de notre rapport à l'altérité. Il constate que l'amour et l'intérêt renouvelé envers les

extraterrestres, contrairement à ce que l'on peut en déduire au premier abord, ne nait pas d'une volonté de naturaliser l'altérité, mais représente plutôt un renforcement de la binarité soi/autre : « What might, at first glance, appear to be a radically different approach to the extraterrestrial – aliens are welcomed; close encounters are benevolent and beneficial – turns out to be merely a different way of shoring up the traditional distinction between human and alien<sup>44</sup>. » Le passage de la haine à l'acceptation, s'il semble suggérer un bouleversement de paradigme, ne provoque en fait qu'un changement superficiel, n'est que la reformulation en d'autres termes d'une réalité inchangée. « The encounter with alien alterity brings the human self-same into focus. Descartes is reformulated, reanimated: I am abducted, therefore I am<sup>45</sup>. »

## 1.4 Transhumanisme, posthumanisme, posthumain

### 1.4.1 Transhumanisme

Le transhumanisme, aussi appelé h+, est un mouvement prônant l'utilisation de la science et des technologies dans le but d'améliorer physiquement, cognitivement et intellectuellement l'humain et, éventuellement, d'éliminer certaines contraintes naturelles liées à sa condition, par exemple la maladie et la mort. C'est à eux que l'on doit, entre autres, la persistance du fantasme de télécharger sa conscience dans un ordinateur. Les premières ébauches de la pensée transhumanisme sont attribuées aux écrits du philosophe Max More, mais elle a par la suite été développée par des gens ayant également de solides connaissances en ingénierie, en sciences ou en informatique. Ainsi, on peut compter parmi ses fondateurs et plus ardents défenseurs l'ingénieur Ray Kurzweil, le philosophe et informaticien Nick Bostrom et le roboticien Hans Moravec.

---

<sup>44</sup> Neil Badmington, *Alien Chic : Posthumanism and the Other Within*, New York, Routledge, 2004, p. 85.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 82.

L'objectif des transhumanistes est simple : transcender les limites humaines et ce, par quelque moyen technique ou scientifique que ce soit. Leur approche se situe donc dans la lignée de l'humanisme des Lumières : la raison, le progrès, et la place centrale de l'humain – même radicalement modifié – dans le monde sont des valeurs clés dans l'élaboration de la pensée transhumaniste. Malgré une volonté de la part des adeptes du mouvement – en particulier Nick Bostrom – d'inclure à leur réflexion les enjeux éthiques entourant la modification extrême de l'humain, le sentiment général qui émerge du discours transhumaniste se positionne résolument du côté de ce que ses détracteurs appellent le « technoprophétisme ». Les critiques du mouvement s'attaquent d'une part au manque de réalisme et de faisabilité de ses ambitions, et d'autre part aux considérations éthiques et morales d'un tel projet<sup>46</sup>. Certains de ses détracteurs les plus passionnés, parfois qualifiés de néo-luddites ou de bio-catastrophistes, évoquent le péché d'hubris, la peur d'une technologie incontrôlable et la corruption de la « nature humaine » dans leur discours contre le transhumanisme. Malgré leurs profondes divergences d'opinion, les deux camps ont toutefois recours au même langage hyperbolique et au même réseau de métaphores lorsqu'ils dressent le portrait soit d'une utopie biotechnologique peuplée de posthumains immortels, soit d'une dystopie présentant la dissolution catastrophique et irrémédiable de la race humaine par, et dans, la technologie.

#### 1.4.2 Posthumanisme

Le posthumanisme, ou condition posthumaine, se penche sur les conditions d'existence d'une société dans laquelle les dualités et valeurs associées à l'humanisme des Lumières sont remplacées par une nouvelle façon de percevoir et d'interagir avec le monde. Si l'utilisation des technologies est l'un des aspects de cette réflexion, elle n'en représente pas l'argument central, la technologisation de l'humain étant, dans la pensée posthumaniste, moins une finalité qu'un outil. Par souci de concision, je me limiterai dans cette section à une

---

<sup>46</sup> Parmi les écrivains les plus critiques par rapport aux enjeux transhumanistes, on peut retenir Jeremy Rifkin (*Who Should Play God?*, *The Biotech Century*), Francis Fukuyama (*Our Posthuman Future*), Jean-Michel Besnier (*Demain les posthumains*).

présentation en surface des réflexions de trois philosophes sur la condition posthumaine, soit N. Katherine Hayles, Robert Pepperell et Bruce Clarke. J'élaborerai sur leur propos tout au long du mémoire, en intégrant également les apports – tout aussi pertinents – d'auteurs tels qu'Elaine L. Graham, Rosi Braidotti, Neil Badmington et Scott Bukatman.

L'ouvrage le plus connu de N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, peut aisément être considéré comme un « manifeste posthumain » tant il est devenu emblématique de ce courant de pensée. Hayles y aborde entre autres les thèmes de la précarité du sujet humaniste libéral face à la cybernétique, et de la place réservée au corps à une époque où l'importance accordée à l'information favorise sa désincarnation. Sa définition de la posthumanité, qui se veut une suggestion plutôt qu'une prescription, se lit comme suit :

First, the posthuman view privileges informational pattern over material instantiation, so that embodiment in a biological substrate is seen as an accident of history rather than an inevitability of life. Second, the posthuman view considers consciousness, regarded as the seat of human identity in the Western tradition long before Descartes thought he was a mind thinking, as an epiphenomenon, as an evolutionary upstart trying to claim that it is the whole show when in actuality it is only a minor sideshow. Third, the posthuman view thinks of the body as the original prosthesis we all learn to manipulate, so that extending or replacing the body with other prostheses becomes a continuation of a process that began before we were born. Fourth, and most important, by these and other means, the posthuman view configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines. In the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals<sup>47</sup>.

On retrouve, dans cette définition, plusieurs des éléments mis de l'avant dans les sections précédentes de ce chapitre, par exemple les réseaux informationnels au cœur de la cybernétique, la figure du cyborg, et les questions sur le corps et l'esprit abordées par le cyberpunk. L'auteure précise toutefois que posthumanité et cyborg ne sont pas indissociables :

Whether or not interventions have been made on the body, new models of subjectivity emerging from such fields as cognitive science and artificial life imply that even a biologically unaltered *Homo sapiens* counts as posthuman. The defining characteristics involve the construction of subjectivity, not the presence of nonbiological components<sup>48</sup>.

---

<sup>47</sup> N. Katherine Hayles, *op. cit.*, p. 2-3.

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 4.

Robert Pepperell, dans *The Posthuman Condition*, aborde la question du posthumanisme en se penchant sur sa déclinaison à l'intérieur de plusieurs sphères du savoir, par exemple la science, le langage et les arts. Ce faisant, il en dresse un portrait qui, simultanément, tient compte de ses origines tout en observant son influence. Il définit le posthumanisme comme suit :

First, it is used to mark the end of that period of social development known as humanism, and so in this sense it means 'after humanism'. Second, it refers to the fact that our traditional view of what constitutes a human being is now undergoing a profound transformation. It is argued that we can no longer think about being human in the same way we used to. Third, the term refers to the general convergence of biology and technology to the point where they are increasingly becoming indistinguishable. In this sense the term posthuman is preferable to 'post-biological' (the two terms are sometimes interchanged) insofar as the decaying category of 'human' can be seen merely a subset of an increasingly virulent 'techno-biology' of which we might be but a transient phase<sup>49</sup>.

Sa définition, moins spécifique que celle de Hayles, partage avec cette dernière une remise en question de l'humanisme de même qu'une mise en perspective du rôle de la technologie. Parmi les principales thèses de Pepperell, on retrouve une perspective non-linéaire de l'esprit et du corps humain, et une attention particulière portée à notre rapport avec les animaux et à notre exploitation de l'environnement. Selon lui : « The posthuman era [...] begins in full when we no longer find it necessary, or possible, to distinguish between humans and nature<sup>50</sup>. »

Bruce Clarke, pour sa part, place la théorie des systèmes au centre de ses préoccupations sur le posthumanisme. Ainsi, selon lui :

Cybernetics has allowed us to embed mechanisms within our bodies and to insert vast mechanical and computational systems into the world around us. But regardless of the extent to which we impose such devices upon ourselves and the planet, high-tech instrumentality in and by itself does not transcend the human. A notion of the posthuman worth the name, capable of affirming our ongoing viability as a species, begins once we coordinate our systems with the geobiological world's instrumentalities as well, as it were, (meta)symbiotically<sup>51</sup>.

---

<sup>49</sup> Robert Pepperell, *The Posthuman Condition. Consciousness Beyond the Brain*, Portland, Intellect Books, 2003, p. ix.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 161.

<sup>51</sup> Bruce Clarke, *Posthuman Metamorphosis. Narrative and Systems*, New York, Fordham University Press, 2008, p. 195.

Ce sont donc les concepts de métamorphose et d'adaptation, de même que les domaines de la systémique et de l'écologie qui, aux yeux de Clarke, représentent les vrais enjeux du posthumanisme.

Les trois auteurs parviennent à une conclusion similaire : le posthumain ne représente pas la fin de l'humain, mais plutôt la fin d'une certaine *conception* de l'humain en tant qu'être vivant supérieur, doté d'autonomie et de libre arbitre et d'une attitude de domination envers son environnement. À travers le posthumanisme, ils font le plaidoyer d'un repositionnement de l'humain dans le monde et de l'élaboration de nouvelles dynamiques reliant celui-ci aux autres formes de vie, soient-elles biologiques ou artificielles. Ainsi, Hayles écrit : « the more we understand the flexible, adaptive structures that coordinate our environments and the metaphors that we ourselves are, the better we can fashion images of ourselves that accurately reflect the complex interplays that ultimately make the entire world one system<sup>52</sup> »; Pepperell affirme que le posthumanisme remet en question : « that long-held belief in the infallibility of human power and the arrogant belief in our superiority and uniqueness. [...] [P]osthumanism is about how we live, how we conduct our exploitation of the environment, animals and each other<sup>53</sup> »; Clarke, pour sa part, conclut en affirmant que le posthumain néo-cybernétique « transcends the vision of disconnection that has isolated the human for so long in its own conceit of uniqueness. [...] The neocybernetic posthuman is the human metamorphosed by reconnection to the worldly and systemic conditions of its evolutionary possibility<sup>54</sup>. »

#### 1.4.3 Posthumain

À la lecture de ce chapitre, il est possible de tirer deux conclusions sur la figure posthumaine : la multiplicité de ses formes et l'étendue de ses influences. Elle représente une

---

<sup>52</sup> N. Katherine Hayles, *op. cit.*, p. 290.

<sup>53</sup> Robert Pepperell, *op. cit.*, p. 171.

<sup>54</sup> Bruce Clarke, *op. cit.*, p. 196.

figure complexe, mue simultanément par les ambitions technologiques du transhumanisme et par les aspirations philosophiques du posthumanisme. Elle emprunte aux créatures mythologiques leur hybridité, au Golem sa malléabilité, à Frankenstein son rapport au sublime, à Dorian Gray et au Dr Jekyll leur rapport au double; elle se nourrit des théories informationnelles et systémiques de la cybernétique, de la subjectivité schizophrénique des cyberpunks et de la fluide hétéroglossie du cyborg; elle traîne en elle l'inquiétante étrangeté associée aux robots, les enjeux corporels mis en scène dans les récits de superhéros, et la radicale altérité des extraterrestres. Comment, face à un tel éclatement, aborder la figure posthumaine? Comment envisager une étude cohérente de ses incarnations dans la littérature? La réponse, à notre avis, consiste à proposer une exploration qui, à l'image de l'objet étudié, prendrait racine dans l'hybridité, la multiplicité et la malléabilité, c'est-à-dire en privilégiant un regard interdisciplinaire, en faisant appel à un corpus théorique et critique éclectique et en considérant la fluidité conceptuelle non pas comme un obstacle mais comme une opportunité. L'objectif n'est pas de dompter le posthumain; il s'agit au contraire de le laisser révéler au grand jour sa monstruosité, son altérité, sa schizophrénie; de le laisser, enfin, sortir des marges dans lesquels il a trop longtemps été confiné.

## CHAPITRE II

### CORPS POSTHUMAIN, CORPS DISCURSIF : ENTRE FRAGMENTATION ET REPROGRAMMATION

L'élaboration du corps en tant qu'objet culturel, tant dans ses ramifications matérielles que fictionnelles, est intimement liée au langage. À travers les discours scientifiques, médicaux et philosophiques, le posthumain se présente comme un objet traversé et façonné par les mots; ses métamorphoses se situent donc à mi-chemin entre la solidité du monde physique et celui, plus fluctuant, de la langue. L'inverse est également observable: les changements qui influent sur les pratiques d'incorporation provoquent des déplacements des pratiques discursives et des réseaux métaphoriques. Ces rapports entre la matérialité et le langage sont rendus possibles grâce à l'apparition d'une conception informationnelle du corps. Avant de nous pencher sur l'analyse du corps dans les textes à l'étude, il convient donc de situer brièvement la place qu'occupent le langage et l'information dans la structure du posthumain. Par la suite, nous nous pencherons plus spécifiquement sur les configurations du corps dans les trois romans de notre corpus et plus particulièrement dans *Altered Carbon* de Richard K. Morgan.

#### 2.1 La structure discursive du posthumain

Dans *How We Became Posthuman*, N. Katherine Hayles résume les propos de Donna Haraway ainsi:

[C]yborgs are simultaneously entities and metaphors, living beings and narrative constructions. [...] Were the cyborg only a product of discourse, it could perhaps be relegated to science fiction, of interest to SF aficionados but not of vital concern to the culture. Were it only a technological practice, it could be confined to such technical fields as bionics, medical prostheses, and virtual reality. Manifesting itself as both technological object and discursive

formation, it partakes of the power of the imagination as well as of the actuality of technology<sup>55</sup>.

C'est effectivement cette rencontre entre le côté séduisant de la technologie et sa puissance théorique à l'intérieur du discours qui a fait du cyborg - puis du posthumain à sa suite - une figure complexe dont la crédibilité scientifique, loin d'étouffer sa portée philosophique, a confirmé sa légitimité. L'apparition de ces nouveaux rapports de médiation entre l'humain et son corps, et les expérimentations narratives qui s'en sont inspirées, constituent la fondation de cette vision postmoderne de l'identité.

Le statut de figure émergente du posthumain le rend toutefois perméable à des définitions et des interprétations contradictoires de la part des uns et des autres. Même si son ombre plane depuis plusieurs décennies déjà, il demeure un concept en gestation, une ardoise sur laquelle les gens qui l'interrogent inscrivent leurs fantasmes au même titre que leurs peurs. Par conséquent, l'amalgame des discours sur le corps posthumain prend la forme d'une constellation d'idées fragmentaires et, bien souvent, en contradiction les unes avec les autres. Cet état de fait était déjà perceptible lors des débats autour de la figure du cyborg : pour certains, le cyborg était un symbole de liberté individuelle et d'émancipation sociale tandis que pour d'autres, il représentait l'apogée de la perte d'autonomie au profit de la technologie et du capitalisme. Dans un mouvement similaire, alors que l'un parle du corps posthumain comme d'un système complexe, l'autre le considère plutôt comme un vulgaire ensemble de surfaces.

Les potentialités réelles que renferme la figure posthumaine sont toutefois étouffées par les limites de nos discours actuels. Ainsi, Kaye Mitchell écrit dans son article « Bodies That Matter » : « [I]f our thinking still lags behind, if we are still in thrall to “traditional sensibilities” and “old mentalities” – patriarchal mentalities, for example – then our bodies cannot be as posthuman or post-gender as some technophiliacs and radical gender theorists would like to claim<sup>56</sup>. » Le posthumain ne peut donc se doter d'une cohérence théorique

---

<sup>55</sup> N. Katherine Hayles, *op. cit.*, p. 114-115.

<sup>56</sup> Kaye Mitchell, « Bodies That Matter: Science Fiction, Technoculture, and the Gendered Body », *Science Fiction Studies*, vol. 33 no 1, 2006, p. 109. [En ligne] <http://www.jstor.org/stable/4241411>

stable et prétendre à une concrète remise en question de ses origines que si les discours qui l'animent et le façonnent évoluent en même temps que lui. Cette longue et fastidieuse entreprise, à laquelle participent conjointement scientifiques, médecins, philosophes et écrivains, explique l'instabilité théorique du posthumain : celui-ci est produit en même temps qu'il est défini, dans un incessant dialogue entre la technologie et le langage.

Les nuances et les contradictions – parfois manifestes, parfois plus subtiles – qui animent le posthumain-en-formation ne peuvent être ignorées par les écrivains qui tentent de broser le portrait littéraire de cette figure récalcitrante, réfractaire à toute définition fixe. Une des conséquences de cette souplesse conceptuelle est que le sujet posthumain se trouve distendu entre des paradigmes identitaires variables et multiples. Scott Bukatman décrit la situation comme suit, faisant référence aux discours sur le corps produits par la philosophie et la littérature contemporaine :

So far, the body has remained a largely protected boundary that might be transgressed, but a boundary and limit point nevertheless. Yet, within these discourses, the body is hardly inviolate – it is instead a site of almost endless dissolution. From here the language of terminal identity becomes increasingly de-forming of the human, as the subject is simulated, morphed, modified, retooled, genetically engineered, and even dissolved<sup>57</sup>.

Autrement dit, le corps posthumain, en perpétuelle quête de sens, devient « a floating signifier of crisis<sup>58</sup> ». En tant que symbole de métamorphose et d'altérité, sa signification est fuyante et son influence sans cesse remise en question. Face à cette accumulation terminologique, à l'abondance et au caractère disparate des qualificatifs employés pour le décrire, le posthumain finit par s'effondrer sur lui-même, croulant sous le poids des multiples intentions sémiotiques qu'on lui attribue.

Dans cette optique, Hayles nous met en garde contre l'importance prépondérante accordée à la construction discursive du sujet posthumain :

Coincident with cybernetic developments that stripped information of its body were discursive analyses within the humanities, especially the archeology of knowledge pioneered by Michel Foucault, that saw the body as a play of discourse systems. Although researchers in the physical

---

<sup>57</sup> Scott Bukatman, op. cit., p. 243-244.

<sup>58</sup> Ibid., p. 145.

and human sciences acknowledged the importance of materiality in different ways, they nevertheless collaborated in creating the postmodern ideology that the body's materiality is secondary to the logical or semiotic structures it encodes<sup>59</sup>.

Les impacts sont aussi perceptibles lorsqu'on effectue le trajet inverse, prenant comme point de départ la matérialité du corps pour nous diriger vers le discours. L'auteure précise d'ailleurs un peu plus loin : « Formed by technology at the same time that it creates technology, embodiment meditates between technology and discourse by creating new experiential frameworks that serve as boundary markers for the creation of corresponding discursive systems<sup>60</sup>. » Les avancées médicales et technologiques qui ont ponctué l'histoire récente – de la cybernétique au génie génétique, de la cryogénie aux nanotechnologies – ont en effet provoqué une redéfinition de plusieurs concepts-clés nous permettant d'appréhender le monde, soit entre autres le temps, l'espace, le corps et la mort. C'est ce qui permet à un personnage de dire « Je suis mort » et à un autre de faire des termes « hier » et « il y a soixante ans » des déictiques ayant une valeur temporelle équivalente. Plusieurs auteurs postmodernes ont expérimenté ce type de narration, généralement dans le but d'illustrer métaphoriquement les angoisses liées à une subjectivité éclatée. La science-fiction, en asseyant ces formules sur des possibilités biotechnologiques concrètes, suscite quant à elle une vraisemblance épistémique et phénoménologique qui donne un poids nouveau aux apparentes contradictions émergeant de ce brouillage conceptuel. À travers ces déplacements, ce n'est pas seulement la mise en place d'un nouveau vocabulaire qui se profile : c'est l'ensemble des pratiques discursives qui sont affectées. Le posthumain, malgré – ou grâce à – sa propre instabilité, est alors particulièrement outillé pour répondre adéquatement aux mutations langagières. Dans le dernier chapitre de ce mémoire, nous aurons d'ailleurs l'occasion d'observer comment le sujet posthumain, grâce à la réappropriation qu'il fait du langage dans le cadre de sa démarche narrative, parvient à remettre de l'ordre dans ce chaos identitaire afin de parvenir à une plus grande stabilité sémiotique.

---

<sup>59</sup> N. Katherine Hayles, *op. cit.*, p. 192.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 205.

## 2.2 Le posthumain comme système informationnel

Depuis que Claude Shannon a jeté les bases de sa théorie de l'information à la fin des années 1940, les notions d'entropie, d'encodage, de données et de redondance se sont propagées dans tous les domaines de la connaissance jusqu'à ce que l'information elle-même atteigne l'importance incontestable qu'elle détient aujourd'hui. Elle est devenue une monnaie d'échange, le symbole d'une lutte opposant pirates informatiques et grandes entreprises, individus et propriétaires de sites web surpuissants. Il n'est donc pas étonnant que la notion d'information ait peu à peu fait son chemin jusqu'aux théories sur le posthumain. Ainsi, plusieurs auteurs font maintenant référence à l'émergence de ce qu'on peut qualifier de « corps informationnel », c'est-à-dire un corps régi par l'interaction constante de réseaux de données complexes. Dans « Bodies That Matter », Kaye Mitchell s'interroge d'emblée : « [T]he very notion of the "data body" is interesting: have bodies ever been anything other than data bodies? Can we envisage a body stripped or independent of "data"? To argue so would be to assume, contentiously, a pre-theoretical or pre-discursive body<sup>61</sup>. » Il est vrai que le corps, avant même d'habiter l'espace dans une dimension performative, communique malgré lui certaines informations qui seront, par la suite, contredites, désavouées ou confirmées. Mais le corps posthumain problématise la notion d'information de façon beaucoup plus profonde, en mettant l'accent sur la manière dont s'articulent les différents systèmes qui le constituent.

Cette articulation prend la forme de boucles de rétroaction dans lesquelles le langage, le corps, la technologie, la mémoire fonctionnent en relation étroite les uns avec les autres dans le but d'assurer le fonctionnement du système global. La technologie modifie les pratiques d'incorporation, qui elles-mêmes influent sur les pratiques discursives, qui à leur tour modifient la façon dont le sujet posthumain emmagasine ses souvenirs. Ces trajectoires sont multidirectionnelles et forment un réseau complexe à travers lequel l'information qui circule est tour à tour encodée, convertie et décodée dans un mouvement incessant. Mais une telle conception informationnelle de l'identité n'est pas sans conséquence. Comme l'écrit N. Katherine Hayles : « When system boundaries are defined by information flows and feedback

---

<sup>61</sup> Kaye Mitchell, *op. cit.*, p. 112.

loops rather than epidermal surfaces, the subject becomes a system to be assembled and disassembled rather than an entity whose organic wholeness can be assured<sup>62</sup>. » Cette citation fait écho à un autre passage, dans lequel elle fait référence à Norbert Wiener :

In *The Human Use of Human Beings*, [Wiener] suggests that human beings are not so much bone and blood, nerve and synapse, as they are patterns or organization. He points out that over the course of a lifetime, the cells composing a human being change many times over. Identity cannot therefore consist in physical continuity<sup>63</sup>.

Force est de constater qu'encore une fois, la matérialité du corps posthumain est menacée. Menacée mais pas éliminée, toutefois, dans la mesure où l'information, pour se transmettre, a besoin de s'incarner à travers un médium. Ces schémas organisationnels dépendent donc des nerfs, des synapses et des os qui en permettent l'actualisation. Wiener – et Hayles par la même occasion – suggère que l'identité se développe par le biais des relations entre des éléments disparates plutôt que dans l'amalgame de ceux-ci. Par exemple, selon la logique posthumaine, les formules  $2 + 5 = 7$  et  $3 + 4 = 7$  doivent être approchées de façon bien différente même si, dans les deux cas, le résultat final est identique, dans la mesure où les éléments qui le constitue ne sont pas les mêmes. Autrement dit, c'est le processus qui importe, et non la conclusion.

Dans un mouvement similaire, Mitchell avance que l'identité est « merely a particular configuration of information that is stored, ordered, communicated to others as the “self”<sup>64</sup>. » Autrement dit, l'identité d'un individu serait encodée dans la combinaison spécifique des souvenirs et des données qu'il accumule au cours de sa vie. Cette perspective ouvre la porte à plusieurs thèmes chers tant aux yeux des techno-prophètes qu'à ceux des auteurs de science-fiction. Dans « *Data Made Flesh* », Eugene Thacker fait un panorama des discours critiques sur le posthumain et mentionne les fantasmes entourant le téléchargement d'un esprit humain dans un ordinateur : « All of this is made possible via a view of the body that places special emphasis on informational pattern. Once the brain can be analyzed as a set of informational channels, then it follows that that pattern can be replicated in hardware and software

---

<sup>62</sup> N. Katherine Hayles, *op. cit.*, p. 160.

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 104.

<sup>64</sup> Kaye Mitchell, *op. cit.*, p. 113.

systems<sup>65</sup>. » Ce rêve technologique, qui a prospéré tout au long des années 1980 au sein de la littérature cyberpunk, n'est pas sans rappeler les multiples analogies entre le cerveau humain et l'ordinateur faites par les cybernéticiens lors des conférences Macy. Ce système de métaphores s'est d'ailleurs inscrit dans notre vocabulaire de tous les jours, et il est aujourd'hui fréquent de parler de notre système de pensée comme on le ferait d'un disque dur. Thacker résume la situation comme suit : « [M]ateriality is now a programmable informational pattern with real effects in a variety of social, political, and scientific contexts. The key to informatic essentialist thinking is not disembodiment, but something more along the lines of file conversions and data translation<sup>66</sup>. »

Sous la plume des théoriciens des technosciences et de la bio-ingénierie, le corps devient donc un système exécutant des dizaines de programmes simultanément dans une dynamique de constantes mises à jour. Les souvenirs sont des fichiers, les perceptions sont des données, le processus de réflexion est un réseau. Cette façon systémique d'aborder l'humain a des ramifications cognitives et phénoménologiques qui s'étendent tant dans le discours quotidien que littéraire et qui modifient le regard que nous portons sur nous-même. Hayles, qui a beaucoup lu sur le sujet lors de la rédaction de *How We Became Posthuman*, confie en introduction :

I now find myself saying things like, "Well, my sleep agent wants to rest, but my food agent says I should go to the store." Each person who thinks this way begins to envision herself or himself as a posthuman collectivity, an "I" transformed into the "we" of autonomous agents operating together to make a self<sup>67</sup>.

Ce glissement discursif, qui met à mal l'intégralité identitaire du sujet humaniste, a aussi pris d'assaut les récits de la science-fiction et de la postmodernité en provoquant une dissémination de la voix narrative dont nous aurons l'occasion d'observer les modalités plus loin. Chez le posthumain, les complications provoquées par ce passage – en règle générale implicite plutôt que textuellement stipulé – du « je » au « nous » sont tempérées par le

---

<sup>65</sup> Eugene Thacker, « Date Made Flesh: Biotechnology and the Discourse of the Posthuman », *Cultural Critique*, no 53, 2003, p. 74, [En ligne] <http://www.jstor.org/stable/1354625>

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 87.

<sup>67</sup> N. Katherine Hayles, *op. cit.*, p. 5.

caractère indéniable des transformations qui l'affectent. Juxtaposé à des prothèses technologiques, colonisé par des nootropes et des nano-robots ou aux prises avec les contrecoups d'une conscience flottante et/ou multiple, le corps posthumain doit composer avec les contours d'une altérité impérissable. Comme l'écrit Peter Watts dans *Blindsight* : « Metaprocesses bloom like cancer, and awaken, and call themselves I. » (*B*, p. 303) Dans les narrations posthumaines, « je » est, incontestablement, un autre.

Une autre conséquence de cette conception informatisée du corps est qu'elle ouvre la porte au concept de programmation, qui à son tour nourrit l'idée d'une subjectivité fluctuante, pouvant être déconstruite et reconstruite en fonction des caprices de tout un chacun. « Change the code, and you change the body<sup>68</sup> ». Le concept d'identité reprogrammable s'incarne physiologiquement tant au niveau de la chair (avec l'ingénierie génétique) qu'à celui du cerveau (grâce, entre autres, aux nootropes). À une époque où il est possible de corriger des traits indésirables chez des fœtus à coup de thérapies géniques ou de changer le sexe d'un individu grâce à des traitements hormonaux, les frontières traditionnelles du corps que nous avons prises pour acquis pendant des siècles n'ont plus la consistance dont elles ont longtemps disposé.

### 2.3 Le corps fragmenté

Le corps posthumain littéraire contemporain diffère de certains de ses ancêtres dans la mesure où les transformations qui s'y inscrivent sont *dirigées* et non arbitraires : les nanotechnologies, la bio-ingénierie, la cybernétique, les thérapies géniques et les nootropes ne sont que quelques-unes des multiples avenues ouvertes par les discours scientifiques et science-fictionnels des dernières décennies dans le but de modifier les pratiques d'incorporation. Alors que les œuvres issues de l'Âge d'or de la science-fiction mettaient en scène des personnages victimes de mutations causées par le hasard ou par une altération extrême de l'environnement extérieur, les considérations actuelles du genre se penchent plutôt sur la réinscription, l'infiltration et la reprogrammation du corps par le biais de la

---

<sup>68</sup> Eugene Thacker, *op. cit.*, p. 87.

technologie. Ces mouvements participent à l'affaiblissement et à la transgression de frontières physiques jusque-là considérées comme inviolables et de dualités fortement ancrées dans l'imaginaire occidental telles que naturel/artificiel, humain/machine, matérialité/immatériel, intériorité/extériorité, vie/mort. La figure du posthumain met à mal ces contradictions et s'insère dans le processus d'élaboration d'une nouvelle subjectivité et, par conséquent, d'une nouvelle façon d'exprimer et d'expliquer le monde.

Kaye Mitchell écrit :

In the age of technology, the so-called autonomous body, this always doubled body of flesh and grace and use-value and exchange-value, shatters into a thousand digital mirrors. The data body. The android body. The mutant body. The designer body. The cloner body. The transsexual body. Digital flesh loop-cycling furiously within the limited space and time of a single (biological) life cycle: indeterminate, neutralised, floating<sup>69</sup>.

Cette colonisation discursive du corps par la technologie favorise une fragmentation du sujet, à la fois dans ses pratiques d'incorporation et dans le regard qu'il pose sur celles-ci. Selon la définition de N. Katherine Hayles, « an *incorporating practice* [is] an action that is encoded into bodily memory by repeated performances until it becomes habitual<sup>70</sup>. » Un peu plus loin, l'auteure élabore:

Because incorporating practices are always performative and instantiated, they necessarily contain improvisational elements that are context-specific. Postures are generalizable to some extent, but their enactments also depend on the specifics of the embodied individual: the precise length of limbs and torso, the exact musculature connection tendon and joint, the sedimented history and body experience shaping muscle tension and strength. Incorporation emerges from the collaboration between the body and embodiment, between the abstract model and the specific contexts in which the model is instantiated<sup>71</sup>.

Il est donc impossible de séparer les pratiques d'incorporation du corps qui en permet l'actualisation. Mais que se passe-t-il lorsqu'il y a un décalage entre le corps et l'esprit qui l'habite?

*Altered Carbon* de Richard Morgan met en scène un futur dans lequel il est possible d'entreposer son esprit (à savoir ses souvenirs et sa personnalité) dans une pile mémoire et de

---

<sup>69</sup> Kaye Mitchell, *op. cit.*, p. 112.

<sup>70</sup> N. Katherine Hayles, *op. cit.*, p. 199.

<sup>71</sup> *Ibid.*, p. 200.

la réinsérer, en cas de destruction et de dégradation du corps, dans une nouvelle enveloppe (*sleeve*) organique ou synthétique. Le roman adopte le point de vue de Takeshi Kovacs, un ancien militaire dont l'esprit a été digitalisé puis mis en suspens suite à une mission ratée. Au début du roman, il est réveillé sans son consentement par le lieutenant Kristin Ortega puis transféré dans un nouveau corps (celui de l'ex-policier et amant du lieutenant d'Ortega, Elias Ryker) lorsqu'un riche posthumain lui demande d'enquêter sur son propre meurtre. La fragmentation s'incarne ici dans le sentiment d'altérité provoqué par le décalage entre l'enveloppe offerte à Kovacs – les réflexes, la mémoire charnelle qui composent celle-ci – et l'esprit de Kovacs lui-même, qui doit se reconstruire dans les ruines d'une individualité discordante. Comme l'explique le narrateur, la première impression suite à un enveloppement est désarçonnante :

This is always the toughest part. Nearly two decades I've been doing this, and it still jars me to look into the glass and see a total stranger staring back. It's like pulling an image out of the depths of an autostereogram. For the first couple of moments all you can see is someone else looking at you through a window frame. Then, like a shift in focus, you feel yourself float rapidly up behind the mask and adhere to its inside with a shock that's almost tactile. It's as if someone's cut an umbilical cord, only instead of separating the two of you, it's the otherness that has been severed and now you're just looking at your reflection in a mirror<sup>72</sup>. (*AC*, 13)

Dès ce passage, le « je », désormais porteur de deux empreintes individuelles, devient le siège de la fragmentation subjective. Les idéaux des Lumières prônant un individu rationnel et entier laissent place à une dissémination de la subjectivation entre les différents constituants de l'être; ce dernier est alors perçu non plus comme unitaire, mais comme un système fonctionnant grâce à l'interaction constante de plusieurs composantes physiques et mentales œuvrant à l'unisson afin de parvenir à une cohérence phénoménologique et à une unité performative.

Malgré l'autopoiesis du système, c'est-à-dire les mises à jour continues de l'interface corps/esprit permettant à Kovacs de s'adapter et de fonctionner en société, les frictions entre le corps de Ryker et l'esprit de Kovacs sont inévitables. Elles sont illustrées de façon

---

<sup>72</sup> Richard Morgan, *Altered Carbon*, Londres, Gollancz, 2008 [2002], p. 13. Désormais, les références à cet ouvrage seront indiquées par le sigle *AC*, suivi du folio, et placées entre parenthèses dans le texte.

particulièrement manifeste à travers la dépendance à la nicotine de Ryker et l'attirance de ce dernier envers Kristin Ortega. Kovacs mentionne :

The shakiness associated with downloading was beginning to assert itself, and in addition there was an unwelcome scratchiness in my feet and fingers which I assumed was nicotine dependency. Apart from the odd cigarette bummed from Sarah, I'd been quit for the last two sleeves and I didn't want to have to break the habit all over again. (AC, 33)

Cette tentative de contrôler et réguler les pratiques d'incorporation de Ryker illustre la volonté de Kovacs de s'affranchir des traces résiduelles identitaires laissées par son prédécesseur. C'est sans compter, toutefois, que les individus qui gravitent autour de lui connaissent celui qui portait cette enveloppe par le passé et favorisent – volontairement ou non – sa dépendance, soit en lui offrant des cigarettes, soit en commentant la situation. Kovacs se retrouve ainsi parfois avec une cigarette entre les doigts sans même avoir été conscient d'avoir sorti le paquet de sa poche. Même si Kovacs a une personnalité bien à lui, il demeure donc soumis aux impératifs du corps qu'il habite.

La même conclusion peut être tirée lorsque nous observons la relation qu'entretient Kovacs avec le lieutenant Ortega. Cette dernière garde ses distances par rapport à Kovacs, ce qui est compréhensible dans la mesure où il porte le visage de son ancien ami et amant. Les deux collègues se rapprocheront néanmoins au fil du récit, jusqu'à partager un moment d'intimité :

I followed the taut sway of Ortega's strides across the room between, the muscled lines of the long thighs, and it must have been Ryker as much as me, because I felt like a man coming home. [...] In the mirrors around me I saw Ryker reaching forward to cup her breasts, then the breadth of her ribs, the rounding of her shoulders, and all the while she lifted and yawed like the ocean around the ship. Ryker and Ortega, writhing against each other like the reunited lovers of a timeless epic. (AC, 313)

Sous le regard de Kovacs, le « je » se fragmente, et la scène se métamorphose jusqu'à ce que lui-même ne soit plus qu'un reflet dans le miroir, qu'un spectateur de son propre récit. Cette attirance irrésistible qu'il ressent à l'égard d'Ortega n'est due qu'au désir physique de Ryker, au cocktail d'hormones et de phéromones auquel il est confronté. Plus loin dans le roman, Kovacs se fait d'ailleurs envelopper dans un autre corps et constate que « without Ryker's pheromonal interface, I was left with little more than a vague appreciation that the woman beside me was very attractive in a lean, self-sufficient way [...] » (AC, 408-409).

Le corps, malgré son statut de bien monnayable et échangeable, demeure au centre des préoccupations dans *Altered Carbon*. Il continue de prendre une forme humaine et les modifications qui y sont apportées sont esthétiquement subtiles. Ce n'est pas le cas de *Wildlife* de James Patrick Kelly, qui suit l'histoire de trois générations de clones à un moment décisif de l'histoire de l'humanité. Tony Cage, dont le récit commence au tout début du XXI<sup>e</sup> siècle, est le premier *flash artist*, un bio-ingénieur inventant de puissants nootropes capables d'induire des états d'esprit variables et des réponses mentales variées; Wynne, sa « fille » et son clone féminin, sera la première à expérimenter une véritable ère posthumaine alors que l'humanité trouve le moyen de télécharger un esprit dans un ordinateur; finalement Peter, le « fils » et clone masculin de Wynne vit au début du XXII<sup>e</sup> siècle à une époque où les limites corporelles n'existent plus et où il peut conserver indéfiniment l'apparence physique d'un garçon de douze ans. Le récit est à l'image des corps qu'il met en scène : il s'agit d'un réseau non-linéaire, complexe et fragmentaire, d'un collage de perspectives éclatées sujettes à des mutations et à des digressions fréquentes. Mais là où *Altered Carbon* se penchait sur la cohabitation de plusieurs individus dans un même corps, *Wildlife* observe, particulièrement à travers le récit de Wynne, les conséquences de la dissolution d'une même personne entre plusieurs corps.

Le nom de Wynne Cage n'est pas fortuit, cette dernière ayant passé les premières décennies de sa vie confinée dans la geôle physique et psychologique érigée par son statut de clone. Incapable de se soustraire à l'influence de son père et de son passé, elle se retrouve bien malgré elle l'invitée d'un homme difforme qui est le seul occupant du château de Chillon, lui-même une ancienne geôle ayant autrefois eu Lord Byron comme prisonnier. Tout, dans le parcours de Wynne, la ramène à ses origines et à son incapacité à s'affranchir de l'influence de son père. C'est cette volonté d'émancipation, associée à un désir de vengeance de plus en plus ardent, qui motivera les métamorphoses multiples auxquelles Wynne se soumettra tout au long du récit. Tour à tour, elle transposera sa conscience dans une imposante réplique cyber-organique de la Statue de la Liberté, dans un vaisseau appelé un « corps céleste », et dans un clone d'elle-même dans lequel elle plantera certains souvenirs soigneusement choisis. Chacune de ces incarnations conserve une partie des obsessions et des convictions de la Wynne originale, mais toutes développent une personnalité propre, en marge de ces paramètres de base. La première Wynne ne peut étouffer

son amour pour Tony; la deuxième est calculatrice et aveuglée par la vengeance; la troisième est sereine et logique; la dernière, témoin de ces transformations, a la possibilité d'y poser un regard rétrospectif. Chacune narre son propre récit au « je » et considère les autres Wynne comme des entités différentes.

L'incarnation céleste de Wynne parle ainsi de celle qui l'a créée : « When we were still one, I had participated in her obsession. Now that her revenge was finally beginning, I knew that she and I no longer shared identity. I could step outside her and see that she had become the thing she hated. I was a new being, Wynne Cage, Version 3<sup>73</sup>. » À la fin du récit, elle entre en contact avec le clone de Wynne et a cette réflexion : « I found it unsettling that she could still weep for the father our second mind had executed. Or was it herself that she felt sorry for? Did she regret the chain of selves that shackled her to our second mind and then to me? » (*W*, 295) Ce jeu entre les pronoms met l'accent sur la dissémination de la subjectivité à l'intérieur d'une même identité et sur les contradictions qui émanent de ce type de narrations non-naturelles, c'est-à-dire des narrations qui transgressent les règles réalistes régissant les concepts de voix et de points de vue. Dans ce cas-ci, « Je » n'est plus le siège d'un « soi » unifié, mais le résultat de la mise en commun de plusieurs consciences se partageant un même esprit. « Wynne Cage » est une désignation imprécise qui fait référence à deux, ou même trois « je » qui narrent simultanément les différentes facettes d'un même récit.

Force est de constater que le langage et les modèles classiques de la théorie narrative ne sont pas toujours aptes à représenter adéquatement les subtilités et les failles issues de la fragmentation subjective, qu'il s'agisse d'un corps habité par les spectres de plusieurs individualités distinctes comme dans *Altered Carbon* ou d'un même esprit disséminés entre plusieurs incarnations comme c'est le cas dans *Wildlife*.

---

<sup>73</sup> James Patrick Kelly, *Wildlife*, New York, Tor Books, 1994, p. 183. Désormais, les références à cet ouvrage seront indiquées par le sigle *W*, suivi du folio, et placées entre parenthèses dans le texte.

## 2.4 Corps programmable et libre arbitre

Comme nous l'avons mentionné en début de chapitre, le statut essentiellement informationnel du corps posthumain le rend propice aux reprogrammations de toute sorte. Les trois romans de notre corpus abordent, à un moment ou à un autre du récit, les conséquences de cette structuration physiologique, soit à travers le thème des drogues, médicaments ou autres substances permettant de moduler les perceptions et réactions humaines, soit du point de vue du déterminisme biologique. Le discours autour de la technologie et du libre arbitre participe à faire du posthumain une figure malléable étroitement liée à la notion de contrôle. Ainsi, lorsque les changements sont régulés ou manipulés par un agent extérieur, le caractère programmable du corps prend l'allure d'une geôle; lorsque le personnage maîtrise son propre corps, il s'agit au contraire d'une manifestation d'autonomie et de liberté.

Dans *Altered Carbon*, le cadre législatif et les impératifs économiques entourant l'enveloppement prennent la forme d'une gigantesque toile d'araignée dans laquelle s'empêtrant ceux qui ne sont pas assez puissants pour faire plier la situation à leur avantage. Le corps y est littéralement dépeint comme une marchandise, soumise aux impératifs capitalistes d'une société dominée par les lobbies militaires et les riches hommes d'affaires. Les enveloppes appartiennent aux plus offrants et l'idée d'un corps qui serait naturellement lié à un esprit spécifique est considérée comme archaïque. Le contrôle ne se trouve plus entre les mains de la personne née dans ce corps, ni même dans celles de celui qui l'habite à un moment donné : il est détenu par les figures d'autorité d'un État corrompu et soumis aux machinations de lobbies politiques et de gens d'affaires aux agendas douteux. La chair, considérée comme un bien de consommation, est constamment menacée d'être louée, prêtée, vendue, ou tout simplement détruite.

L'aspect transactionnel entourant le corps-marchandise est largement développé tout au long du roman et participe à la création d'un univers qui n'est pas sans rappeler les dystopies

capitalistes emblématiques de la littérature cyberpunk<sup>74</sup>. Les pratiques d'incorporation sont, à première vue, balisées par un cadre éthique et législatif strict: certains droits sont garantis à ceux qui, volontairement ou non, abandonnent leur corps, et les procédures régissant le passage d'une enveloppe à une autre sont étroitement régularisées. Il existe un système alternatif permettant de contourner les règles établies grâce à des méthodes allant du marché noir aux cliniques clandestines. L'univers social du roman est dissonant, divisé entre l'esthétique aseptisée des installations médicales et des compagnies d'entreposage corporel de luxe, et celle, beaucoup moins immaculée, des quartiers mal famés, des bordels et des hôtels miteux.

Ce contraste économique, combiné à la conception du corps comme objet transactionnel, a des répercussions dans la façon dont les personnages se définissent et dans les rapports qu'ils entretiennent les uns avec les autres. Pour certains, il s'agit d'un outil; pour d'autres, d'un accessoire cosmétique. Alors que les citoyens les mieux nantis ont la possibilité d'être ré-enveloppés à volonté jusqu'à atteindre la quasi-immortalité, les moins fortunés en sont réduits à louer leur corps pour éponger leurs dettes ou deviennent les victimes de jeux pervers destinés à divertir les hommes de pouvoir. Les membres les plus influents de cette société fortement hiérarchisée sont les *Meths* – nommés ainsi en référence au Matusalem biblique –, c'est-à-dire des gens comme Laurens Bancroft et Kawahara, qui, grâce aux enveloppements à répétition, vivent depuis des centaines d'années et en sont venus à accumuler un pouvoir politique et économique significatif.

La notion de contrôle est également au cœur du récit fait par le narrateur de *Blindsight*, mais elle se déploie différemment. Malgré les diverses modifications corporelles des personnages, l'essentiel de la réflexion entamée par le roman concerne la nature humaine et le combat incessant entre l'inné et l'acquis dans la lutte en faveur du posthumain. Le roman met en scène Siri Keaton, un posthumain prenant part à une mission de contact avec une race extraterrestre surnommée les brouilleurs (*scramblers* en langue originale). Cette mission est dirigée par Jukka Sarasti, un vampire, dont l'espèce – décrite dans le roman comme un cousin de l'*Homo sapiens* – a été ramenée à la vie par des scientifiques.

---

<sup>74</sup> Pensons entre autres à la trilogie *Sprawl* de William Gibson, à *Islands in the Net* de Bruce Sterling ou encore à *Snow Crash* de Neal Stephenson.

Dans *Blindsight*, le contrôle qui émerge d'une plus grande proximité avec la machine est illusoire et l'humain est constamment assujéti au déterminisme biologique. L'opinion de Sarasti, le vampire qui dirige la mission, est on ne peut plus claire : le sujet humaniste et rationnel a endormi son instinct animal jusqu'à devenir un somnambule errant dans sa propre vie dans un état de semi-éveil constant. C'est la conscience de soi, le besoin de tout expliquer et de se cramponner coûte que coûte à un « je » omnipotent qui sonne le glas de la race humaine et de ses ambitions posthumaines mal dirigées. Siri, lors d'un choc traumatique induit par Sarasti, met en lumière la situation :

*Decide to move your index finger. Too late! The electricity's already halfway down your arm. Your body began to act a full half-second before your conscious self "chose" to, for the self chose nothing [...]. That little man, that arrogant subroutine that thinks of itself as the person, mistakes correlation for causality: It reads the summary and it sees the hand move, and it thinks that one drove the other<sup>75</sup>.*

Le titre du roman est éloquent à ce niveau : la vision aveugle est la capacité de réagir à des stimuli visuels qu'on ne peut percevoir consciemment. C'est le symbole de la victoire de l'instinct sur la construction du « soi » et c'est également la base thématique du récit. C'est la raison pour laquelle Sarasti est présent sur le vaisseau : son statut de prédateur permet à Siri et aux autres personnages, dans une certaine mesure, de renouer avec leurs réflexes de survie :

*[W]hen the lion leaps at you from the grasses, advanced self-awareness is an unaffordable indulgence. The brain stem does its best. It sees the danger, hijacks the body, reacts a hundred times faster than that fat old man sitting in the CEO's office upstairs; but every generation, its gets harder to work around this – this creaking neurological bureaucracy. (B, 303)*

Lucides par rapport à leur position d'infériorité face au vampire, les membres de l'équipage du Theseus sont plus à même de laisser leur corps prendre le contrôle. C'est ce qui leur permet de réagir à la présence des brouilleurs, même lorsque ces derniers trompent leur système cognitif en se déplaçant dans des angles morts et en dissimulant la façon dont ils communiquent entre eux. Mais l'influence menaçante de Sarasti n'est pas suffisante, l'être humain étant trop profondément engagé sur le chemin à sens unique menant à la conscience

---

<sup>75</sup> Peter Watts, *Blindsight*, New York, Tor Books, 2006, p. 301. Désormais, les références à cet ouvrage seront indiquées par le sigle *B*, suivi du folio, et placées entre parenthèses dans le texte.

de soi. Les Brouilleurs ont sur eux l'avantage d'être extrêmement intelligents sans toutefois posséder les limitations des êtres sensibles : ils perçoivent leur environnement et apprennent par l'expérience et la répétition, mais ils n'ont aucune conscience individuelle. L'issue du combat est donc inévitable et l'équipage, Siri mis à part, est annihilé. Mais une dernière discussion entre Siri et Sarasti jette un nouvel éclairage sur le dilemme moral en jeu, alors que le monstre révèle que l'objectif réel de la mission était de faire exploser le *Theseus*, de détruire le vaisseau ennemi et de laisser Siri survivre pour raconter l'histoire. Sarasti explique qu'il devait infliger un traumatisme à Siri pour l'empêcher de tout rationaliser et lui permettre de voir la vérité en face : « Can't give you the chance to shore up your rationales and your defences. They must fall completely. You must be *inundated*. Shattered. Genocide's impossible to deny when you're buried up to your neck in dismembered bodies. » (B, 341)

*Wildlife*, inversement, accorde une place de choix à la reprogrammation chimique du corps à travers le personnage de Tony Cage, le *flash artist* capable d'induire un éventail d'états cognitifs aux consommateurs de ses produits. Le chapitre qui lui est consacré – le deuxième du point de vue du récit, mais le premier au niveau chronologique de l'histoire – oppose le discours de Tony et Wynne, qui voient le potentiel émancipateur des nootropes, à celui de personnages secondaires tels que Tod et Bobby – le petit ami de Wynne et le collègue de Tony, respectivement –, qui sont plus critiques face aux enjeux moraux et éthiques d'une telle industrie. Pour les premiers, les *flashes* sont le moyen d'atteindre une sensibilité phénoménologique. Mais les drogues elles-mêmes ne sont qu'un élément de l'équation :

There were three parts to the flash experience: the chemical itself, the mental state of the user, and the environment in which the flash was consumed—what I liked to call the surround. [...] I was more interested in conceptual design and especially liked dreaming up new surrounds, from the minimalism of sensory deprivation to the abstract richness of virtual realities. The corporate linguists made the best of my evolving interests. I was no longer a mere mind programmer; I was anointed the world's first flash artist. (W, 78)

Ce passage souligne plusieurs aspects liés aux modalités de la reprogrammation, soit l'importance accordée à l'environnement extérieur, à l'état mental du sujet et au langage lors de la fabrication, de la mise en marché et de l'ingestion du produit; l'objectif visé n'est donc plus une simple *intoxication* : c'est une *expérience* sensorielle et collective inédite.

La consommation de ces nootropes entraîne la naissance d'une véritable *flash culture* qui remet en cause l'archétype fléchissant du sujet humaniste en pleine possession de ses moyens. La volonté des consommateurs de réunir les conditions optimales permettant une expérience transcendante convertit la prise de drogue en rituel. Sous l'influence des substances et des cadres expérimentaux mis au point par Tony, les junkies se métamorphosent en chamans alors que les revendeurs accèdent, quant à eux, au statut d'artiste. La reprogrammation chimique et technologique rendue possible grâce à la conception informationnelle – et informatique – du corps est donc détournée pour être utilisée à des fins métaphysiques, quasi-mystiques. Alors qu'il tente de provoquer les effets d'une nouvelle drogue, Tony regarde le téléviseur et voit sur cette surface pixellisée le déclencheur dont il avait besoin. Sur l'écran se profile les contours d'un monde immatériel :

I spent the next hour gazing intently at a screen of red, green, and blue phosphors flashing at random. Except that to me they were not at all random. I saw patterns, wonderful patterns: wheels of fire, amber waves of grain, angels dancing on the head of a pin, demon faces. I felt as if I were a pattern. I was liberated from my body, soaring into the screen to play amidst the beautiful lights. (*W*, 77)

Les noms donnés aux différents types de *flashes* confectionnés par Tony et son équipe sont significatifs de ce point de vue. *Soar*, *Carefree*, *Share* évoquent autant de facettes de l'utopie collective à laquelle les membres de cette société à l'aube de la posthumanité tentent d'accéder. Les adeptes de cette conception libératrice de la reprogrammation chimique voient dans l'abandon et dans le lâcher prise les circonstances nécessaires à une nouvelle vision galvanisante, exaltante, de la réalité. Le contrôle strict des substances choisies et des conditions de consommation est mis au service d'un abandon volontaire et assumé de ce même contrôle lorsque les effets des nootropes commencent à faire effet.

À certains égards, ce fantasme est alimenté par des considérations similaires à celles exposées dans *Blindsight*, dans la mesure où, même si les sens et l'éveil cognitif sont exacerbés plutôt que dénoncés dans l'univers narratif de *Wildlife*, le désir d'atteindre un stade où l'instinct et le côté animal prime sur l'individualité et la conscience de soi est bien présent. Dans les deux cas, on constate que l'accès à cet état de pré-subjectivité n'est possible que si le langage est lui aussi étouffé, et que les personnages font le deuil du besoin de tout expliquer et rationaliser, de tout définir et contextualiser. Un peu comme Sarasti, qui tente d'ouvrir les yeux de Siri (« You *rationalize*, Keaton. You *defend*. You reject unpalatable

truths, and if you can't reject them you trivialize them. » (B, 340), Tony vante les bienfaits de sa nouvelle drogue à Tod ainsi : « Look, the action of Share should actually help you be more visually oriented. You said yourself that language gets in the way of art. Share strips away the superstructure of linguistic perception. You won't know what you're seeing, you'll just see. » (W, 91) Il y aurait donc une relation d'antagonisme entre, d'une part, le langage, qui s'est imposé comme un élément constitutif de la figure posthumaine, et de l'autre, l'accès à un état mental fondamentalement supérieur. Le sujet, dans son voyage vers la posthumanité, a des choix cruciaux à faire.

Même si la plupart des personnages principaux de *Wildlife* se positionnent pour la reprogrammation du corps et de l'esprit de manière non équivoque, certaines voix discordantes s'élèvent tout au long du récit. Une discussion entre Tony et Tod illustre les inquiétudes de ceux qui ne peuvent se résoudre à abandonner leur esprit aux substances chimiques :

“My problem is with this programming metaphor that you drug makers are always using. So okay, the mind is a computer you can take control of with all this powerful chemical software. You can reprogram people to feel happy or hungry or numb or sexy and when the drug wears off, the mind resets to its original state. But the way I see it, your so-called software pollutes my identity while I'm using it, keeps me from being myself. I don't want to become a robot; I'd rather think my own thoughts. Feel whatever it is I'm really feeling.”

I was crogged. What kind of egomaniac wanted to think only his own thoughts? Being yourself is like being in jail; everyone needs to be let out once in a while. (W, 72)

Pour les gens comme Tod, le caractère programmable de l'humain est une menace, un pas de plus vers une conception machinale de l'existence; cela implique aussi l'existence d'un état « originel » de l'esprit qui ne serait pas soumis aux pressions de l'environnement extérieur et des relations interpersonnelles. Les balises morales dressées par Tod reflètent les valeurs humanistes auxquelles les personnages des trois romans se cramponnent, de façon assumée ou non, consciente ou pas. Dans *Wildlife*, ce discours est également porté par d'autres personnages tels que Bobby. Celui-ci désapprouve manifestement l'arrogance de Tony :

You don't see anyone, Tony. Not even yourself. [...] I'll bet you actually believe the PR, that we're nothing but systems you can program to laugh and fall in love and study. You think you can even program Tony Cage, wall yourself up in your own tiny corner of reality and pretend

no one else exists. But it's a goddamned failure of imagination, Tony. Life isn't an organic chemistry equation. People aren't robots. (*W*, 86)

Cette observation, aussi moralement classique qu'elle puisse paraître, est confirmée en cours de récit alors que la programmation vantée par Tony s'avère insuffisante face à l'intensité de l'expérience. Ce dernier se rend à Stonehenge dans le but de tourner un documentaire avec Wynne et Tod et de prendre part à une hallucination collective inédite. Mais le moment de communion et de transcendance tant espéré prend des allures cauchemardesques, alors Wynne et lui font une surdose. Dans un moment de profond désespoir, il déclare : « « Now we were two fallen things, the stone and I, our foundations undermined, purposes lost. We existed in roughly the same state of consciousness. I thought sandstone thoughts; my understanding was that of rock. » (*W*, 98) Ce traumatisme cause une perturbation du système et, du même coup, un effondrement de la subjectivité.

## CHAPITRE III

### MÉMOIRE POSTHUMAINE

Le sujet posthumain, comme son origine étymologique le suggère, est tributaire de l'humanité qui l'a précédé. Figure de la postmodernité, son existence repose sur la contradiction et la métamorphose : il se définit par rapport à la distance qui le sépare d'un passé historique dont il tente de se dissocier mais, qui, en même temps, le définit malgré lui. Ces tentatives de mise à distance, on le verra, sont souvent le fruit d'une crise identitaire, d'une volonté d'émancipation qui dépasse le simple rejet de l'histoire. Pour en arriver là, il faudra par contre nous pencher d'abord sur la façon dont le sujet posthumain aborde les enjeux liés aux souvenirs, à l'identité et à la mémoire individuelle.

Dans les trois romans, la mémoire se révèle être un enjeu fondamental dans le processus d'élaboration d'une subjectivité posthumaine. Tantôt amputée, tantôt altérée ou parfois même disséminée, la mémoire est sans cesse soumise à des procédés chimiques, cybernétiques ou chirurgicaux qui mettent en péril la structure identitaire du narrateur posthumain. Cela provoque l'aliénation de ce dernier envers sa propre subjectivité : face à une telle violence, il peine à se construire de façon linéaire dans le temps, à s'intégrer à son environnement et à établir des liens avec ce qui l'entoure. Conséquemment, il évolue dans un état de constant déséquilibre émotionnel, voire de détachement frôlant la psychopathie. La première partie de ce chapitre se penchera donc plus attentivement sur les configurations subjectives engendrées par cette déstabilisation mémorielle, ainsi que sur la façon dont celle-ci influe sur le récit.

### 3.1 Mêmété et ipséité : la mémoire palimpseste, notion d'une « authenticité » identitaire

L'une des notions centrales permettant de théoriser le posthumain est l'idée de la dissémination. Que nous abordions le thème du corps, du langage ou de l'esprit, des termes tels que *décentralisation*, *fragmentation* et *multiplicité* reviennent constamment et font partie du noyau lexical ouvrant la porte à une tentative de définition de la figure posthumaine. Après tout, la simple existence de celle-ci met à l'épreuve, on se rappelle, l'idée d'une nature humaine qui serait unifiée et statique. Ainsi, les corps sont fragmentés en plusieurs modules, les langages sont multiples, les consciences disséminées à travers plusieurs corps ou entre les réalités physique et virtuelle. Il est donc naturel – si on peut s'exprimer ainsi – que la mémoire soit, elle aussi, l'objet d'une réflexion sur la fragmentation subjective.

Paul Ricoeur, dans *Soi-même comme un autre*, développe les concepts de mêmété (*idem* latin) et d'ipséité (*ipse* latin), entre autres dans les rapports avec l'identité narrative. Selon l'auteur :

L'identité, au sens d'*idem*, déploie elle-même une hiérarchie de significations [...] dont la *permanence dans le temps* constitue le degré le plus élevé, à quoi s'oppose le différent, au sens de changeant, variable. Notre thèse constante sera que l'identité au sens d'*ipse* n'implique aucune assertion concernant un prétendu noyau non changeant de la personnalité<sup>76</sup>.

La mêmété est ainsi ce qui fait qu'un individu (ou un objet) demeure le même et ce, malgré le temps qui passe, tandis que l'ipséité se penche sur les attributs qui font qu'un sujet changeant, évoluant, peut continuer de s'énoncer en tant que « soi-même ». Ces deux modalités identitaires ne sont pas mutuellement exclusives : dans la vie, elles se confondent constamment; dans la fiction littéraire, elles constituent deux pôles dont il est possible de s'éloigner ou de se rapprocher selon les circonstances. Par exemple, le personnage d'un conte de fée se situe davantage du côté de la mêmété, dans la mesure où il ne change pas ou très peu malgré la succession d'événements auxquels il est soumis. Inversement :

---

<sup>76</sup> Paul Ricoeur, *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990, p. 12-13.

On se rapproche plus du pôle inverse avec le roman dit d'apprentissage et, plus encore, le roman du courant de conscience. Le rapport entre intrigue et personnage paraît alors s'inverser : au contraire du modèle aristotélicien, l'intrigue est mise au service du personnage. C'est alors que l'identité de ce dernier, échappant au contrôle de l'intrigue et de son principe d'ordre, est mise véritablement à l'épreuve<sup>77</sup>.

Cette dialectique constante entre *mêmeté* et *ipséité* dans le discours sur l'identité narrative est particulièrement intéressante lorsque mise en relation avec des textes science-fictionnels. Après tout, Ricœur mentionne dans son livre des *puzzling cases* utilisés comme exemple par des auteurs tels que John Locke et Derek Parfit afin de mettre à l'épreuve les critères servant à dire qu'une personne est *la même* ou non. Ces cas, improbables mais concevables (par exemple celui d'un prince dont on aurait transféré l'esprit dans le corps d'un savetier) mettent en relief les paradoxes liés à la notion d'identité.

De la science-fiction, Ricœur dit qu'elle représente un genre où « s'atteste l'indécidabilité de la question d'identité<sup>78</sup>. » Il fait toutefois une distinction entre les fictions littéraires et les fictions technologiques, expliquant que les premières « restent des variations imaginatives autour d'un invariant, la condition corporelle vécue comme médiation existentielle entre soi et le monde<sup>79</sup> » alors que, dans les secondes, « le cerveau est tenu pour l'équivalent substituable de la personne<sup>80</sup>. » Il en vient donc à la conclusion que les fictions dites littéraires font référence de façon plus soutenue à l'ipséité, tandis que la science-fiction, en proposant « un traitement impersonnel de l'identité au plan conceptuel<sup>81</sup> », renvoie davantage à la *mêmeté*.

Sur ce point, et en relation avec notre corpus, nous oserons diverger de la position privilégiée par Ricœur en mettant ces trois récits science-fictionnels dans la catégorie des œuvres littéraires, dans la mesure où ils mettent en scène des personnages-narrateurs qui,

---

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 176.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 160.

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 178.

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 178.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 179.

même s'ils font partie d'un univers très marqué par la technologie, inspirent plusieurs questionnements sur l'identité, tant dans sa même que dans son ipséité. Après tout, Ricœur considère qu'en « narrativisant le caractère, le récit lui rend son mouvement, aboli dans les dispositions acquises, dans les identifications-avec sédimentées<sup>82</sup> », ce qui est bel et bien le cas des personnages rencontrés dans les romans à l'étude.

L'ipséité correspond à ce qui, en soi, est *autre*. Il s'agit donc d'un rapport à l'altérité qui a été internalisé, d'une défamiliarisation du « même » qui, en même temps, représente un maintien du « soi ». Les narrateurs des trois romans du corpus se questionnent beaucoup par rapport à ce qui fait d'eux des personnages ayant la capacité de proposer un récit raconté par un « je » qu'ils n'appriivoisent jamais totalement. Leurs récits, sans cesse, leur échappent, et ils sont très conscients du rapport à l'altérité qui les constitue. Par exemple, dans un retour en arrière, Siri se remémore une conversation avec Chelsea, son ancienne petite amie :

“I’ve been tweaked plenty. Change one more synapse and I might turn into someone else.”  
 “That’s ridiculous and you know it. Or every experience you had might turn you into someone else.”  
 I thought about that. “Maybe it does.” (B, 163)

Kovacs a une réflexion semblable dans *Altered Carbon*, alors qu'il se questionne sur l'idée d'une âme immuable, d'un « noyau » identitaire :

As a child I'd believed there was an essential person, a sort of core personality around which the surface factors could evolve and change without damaging the integrity of who you were. Later, I started to see that this was an error of perception caused by the metaphors we were used to framing ourselves in. What we thought of as personality was no more than the passing shape of one of the waves in front of me. Or, slowing it down to more human speed, the shape of a sand dune. Form in response to stimulus. Wind, gravity, upbringing. Gene blueprinting. All subject to erosion and change. (AC, 318-319)

Ces remises en question ramènent directement à la distinction entre le « même » (*same*) et le « soi-même » (*self*) faite par Ricœur. Dans la science-fiction – et les fictions technologiques en général –, ces mutations identitaires sont exacerbées grâce aux technologies, qui mettent en péril – comme on l'a vu dans le deuxième chapitre – la symbiose entre le sujet, inscrit corporellement dans le monde, et le sentiment d'appartenance de ce dernier au corps lui-même. Mais ces transformations ont également une incidence sur la mémoire, sur la manière

---

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 195.

dont les narrateurs se figurent à l'aide de leurs souvenirs. On peut alors parler de mémoire, ou même d'identité, palimpseste.

Dans un texte intitulé « Prosthetic Memory », Alison Landsberg en vient à la conclusion que :

It thus might be the case that identity is palimpsestic, that the layers of identity that came before are never successfully erased. It would be all too easy to dismiss such an identity as merely a relation of surfaces, as many theorists of the postmodern have done, but to do so would be to ignore what emerges [...] as an insistent drive to remember. [...] The particular desire to place oneself in history through a narrative of memories is a desire to be a social, historical being. [...] What the drive to remember expresses, then, is a pressing desire to reexperience history - not to unquestioningly validate the past, but to put into play the vital, indigestible material of history, reminding us of the uninevitability of the present tense."<sup>83</sup>

Les différents narrateurs de notre corpus sont tous aux prises avec les conséquences liées à cette notion d'identité palimpseste. Kovacs tente de trouver un équilibre entre sa propre conscience et les traces identitaires laissées par Ryker, entre son sens de la justice et son conditionnement militaire. Siri Keeton jongle avec les topologies informationnelles de tout un chacun, mais vit un conflit entre la personne qu'il est et celle qu'il aurait pu être. Wynne et Peter Cage tentent de s'extirper de leur condition de clone, qui les condamne à ne vivre qu'à moitié, sans cesse ramenés à la volonté de leur créateur respectif. Au final, même si ces couches identitaires superposées représentent un défi au plan de la construction de la subjectivité, c'est aussi ce qui les rend distinctivement posthumains.

Le caractère palimpseste de la mémoire peut toutefois avoir des conséquences néfastes pour la stabilité identitaire des sujets posthumains. Kadmin, l'adversaire le plus dangereux de Takeshi Kovacs dans *Altered Carbon*, a perdu tout sens du « soi », noyé sous la superposition de couches de souvenirs disparates. Ainsi, lorsque Kovacs le rencontre dans un environnement virtuel, il est troublé par l'apparence que ce dernier s'est donné. Il explique le fonctionnement du système :

---

<sup>83</sup> Alison Landsberg, « Prosthetic Memory : *Total Recall* and *Blade Runner* », dans Mike Featherstone et Roger Burrows (dir. publ.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, coll. Theory, Culture & Society, Londres, SAGE, 1995, p. 176.

Most virtual systems recreate you from self images held in the memory, with a common-sense sub-routine to prevent your delusions from impinging too much. [...] In this case, the system seemed to have scrambled a myriad different perceptions from Kadmin's presumably long list of sleeves. I'd seen it done before, as a technique, but most of us grow rapidly attached to whatever sleeve we're living in, and that form blanks out previous incarnations. We are, after all, evolved to relate to the physical world. (*AC*, 204)

Kovacs se met alors à décrire la créature qui se tient devant lui : il s'agit de caractéristiques physiques hétéroclites, d'un amalgame incluant une poitrine féminine sur un torse d'homme, un visage noir jusqu'en bas des yeux, puis blanc ensuite, une disparité entre les côtés gauche et droit du nez et de la bouche. Il conclut : « Kadmin had freed himself from conventional perceptions of the physical. In an earlier age, he would have been a shaman; here, the centuries of technology had made him more. An electronic demon, a malignant spirit that dwelled in altered carbon and emerged only to possess flesh and wreak havoc. » (*AC*, 205) Le tueur à gages, ayant revêtu trop de visages au fil du temps, a perdu toute notion d'identité. Les souvenirs générés ne font plus partie d'un récit de vie, mais flottent, insignifiants, sans jamais parvenir à s'ancrer à une identité narrative. Kadmin est devenu à la fois tout le monde, et personne.

### 3.2 Temps historique, temps subjectif

Un tel cadre met en évidence la relation directe entre le posthumain et l'humain qui l'a précédé. Cette propension à lier sémiotiquement passé et futur, à transgresser des œuvres ou des événements historiques pour les faire exister dans des contextes nouveaux, est éloquente. En partageant à la fois le même langage et les mêmes réseaux de signes que son prédécesseur, le posthumain est contraint à partager également la même mythologie par sa volonté de rompre avec elle. Les repères historiques et sémiotiques sont recyclés et s'emparent du récit, au point où l'on se demande si cette fameuse linéarité retrouvée dont on parlait ne prendrait pas davantage la forme d'une circularité temporelle aux niveaux du temps historique, voire cosmique. Les narrateurs font les mêmes erreurs que leurs ancêtres, les enjeux sont semblables, les récits nous ramènent sans cesse vers les ruines des références intertextuelles.

L'expérience posthumaine de la temporalité met en évidence la souplesse de cette dernière. Ainsi, alors que le temps historique semble tourner en boucle, comme une marée rejetant sans cesse les épaves de réflexions et d'enjeux révolus sur le rivage, le temps subjectif, lui, a imploré, se fragmentant comme les morceaux d'un miroir brisé. Cette fragmentation affecte à la fois le rapport au temps historique et le processus de remémoration des narrateurs.

La science-fiction a le pouvoir d'abolir la frontière entre le temps de l'univers représenté et le temps du récit, en créant des situations temporelles ambiguës et non-conventionnelles. Par exemple, des ellipses, qui dans un autre contexte prendraient leur origine dans la volonté du narrateur de taire certains événements, sont inévitables lorsqu'on parle de Takeshi Kovacs, dont l'esprit a été entreposé pendant des années, ou de Siri Keeton et de Tony Cage, qui ont passé de longues périodes du temps en état de cryogénie. L'ellipse s'ancre dans le temps historique; le sujet, lui, n'a pas conscience de ce saut dans le temps. Inversement, lorsque Kovacs se retrouve prisonnier d'un environnement virtuel, le temps subjectif s'étire et se distend, et ce qui lui semble durer des jours ne prend objectivement que quelques minutes. Ce type de situation conduit à une adéquation de plus en plus marquée entre l'expérience du temps telle que vécue par les narrateurs, et les règles temporelles qui régissent l'univers fictif. C'est ce qui permet à Kovacs de dire, par exemple, qu'il a subjectivement 41 ans, mais objectivement plus de 150 ans.

Les possibilités offertes par les avancées technologiques sont également la cause d'une reconfiguration de la notion de temps, et plus particulièrement de celle de *futur*. L'une des idées les plus fréquemment associées à l'imaginaire du posthumain – et l'une de celles qui alimentent le plus les débats – est celle d'immortalité. Sans avoir tout à fait atteint ce stade, les sociétés présentées dans les trois romans repoussent les limites de l'existence humaine en proposant des alternatives au vieillissement du corps et de l'esprit. Ainsi, certains individus, grâce à la cryogénie dans *Wildlife*, à l'enveloppement dans *Altered Carbon*, ou à un transfert de la conscience dans une réalité virtuelle dans *Blindsight*, allongent considérablement leur espérance de vie, parfois de plusieurs centaines d'années. Dans un tel contexte, la distance qui sépare passé, présent et futur s'amenuise : « hier » et « il y a vingt ans » peuvent avoir la même signification aux yeux d'un sujet posthumain, tout comme « demain » et « dans

cinquante ans ». Arraché à leur propre mortalité, ils sont devenus les habitants d'un univers dans lequel le temps, ayant perdu ses référents, s'est virtuellement arrêté. Il s'agit donc d'un espace résolument postmoderne, où le passé n'est que nostalgie, et le futur qu'une absence de promesse, une abstraction.

Compte tenu de cette inertie temporelle, il peut sembler paradoxal que la mémoire individuelle prenne autant d'importance dans les récits et dans la configuration identitaire des trois narrateurs. Pourtant, chacun des romans renferme des passages nous éclairant sur le passé des personnages-narrateurs, mettant en perspective ce que l'on croit savoir de ces derniers. En ce qui concerne la famille Cage, toute la structure narrative est faite de retours en arrière et de sauts dans le temps. Pour Takeshi Kovacs, il s'agit de retours sur son adolescence de voyou, sur ses expériences militaires et sa formation dans les Envois. Pour Siri Keeton, il s'agit de réminiscences de discussions avec son meilleur ami et avec son ancienne petite amie.

Si le passé historique n'est qu'un vague repère temporel à leurs yeux (sauf dans le cas de Tony Cage, dont nous aborderons le cas plus loin), leurs souvenirs personnels, eux, constituent un ancrage. Comme nous l'avons vu plus haut, c'est la possibilité de former une identité narrative, de constituer un récit de vie, qui permet à l'ipséité identitaire de se développer. Ainsi, les narrateurs ne peuvent se contenter de nager dans un présent perpétuel sous peine de se figer dans une mêmeté sédimentaire : ils doivent amorcer un mouvement, vers l'avant ou vers l'arrière. Dans les cas qui nous préoccupent, la résurgence du passé n'a pas pour objectif de ramener les personnages vers l'arrière, ou de leur permettre de faire la paix avec un passé non résolu. Au contraire, elle participe plutôt à la reconstitution d'un sujet fragmenté grâce à sa restitution dans le monde humain.

Alison Landberg fait une observation similaire suite à l'analyse d'un autre roman de science-fiction, *Beggars in Spain* de Nancy Kress :

Surprisingly enough, memories are less about validating or authenticating the past than they are about organizing the present and constructing strategies with which one might imagine a livable future. Memory, this essay will argue, is not a means for closure - is not a strategy for closing or

finishing the past - but on the contrary, memory emerges as a generative force, a force which propels us not backward but forwards<sup>84</sup>.

Du processus de remémoration émerge donc un mouvement qui propulse le narrateur posthumain vers l'avant et qui lui assure du même coup une permanence dans le temps grâce à la mise en récit : le sujet, en se racontant, se refigure, se transforme; il est « constitué à la fois comme lecteur et comme scripteur de sa propre vie<sup>85</sup> », comme l'écrit Ricoeur dans le troisième volume de *Temps et récit*, en citant Proust.

Ces balises mémorielles remplissent également la fonction de bouée de secours en empêchant les narrateurs d'abandonner définitivement leur humanité et d'oublier leurs racines. Takeshi Kovacs, par exemple, observe :

Homesickness isn't something a veteran Envoy should confess to. If the conditioning hasn't already ironed it out of you, the years of sleeving back and forth across the Protectorate should have done. Envoys are citizen of the elusive state, Here-and-Now, a state that jealously admits of no dual nationalities. The past is relevant only as data. (AC, 217-218)

S'il se perd souvent dans des souvenirs de sa planète natale et de sa vie avant sa carrière dans les Envoy, c'est pour faire violence à cette idée selon laquelle les origines n'ont plus d'importance dans un monde où le temps et l'espace ont perdu en signification. Malgré les multiples enveloppements, et le conditionnement auquel il s'est soumis, Kovacs ne peut se résigner à une vie sans ancrage identitaire.

À un certain moment, Kovacs tombe face à face avec une enveloppe qui ressemble à son corps d'origine et à la première enveloppe qu'il a pu se payer, celle dans laquelle il a rencontré son amoureuse. Avec nostalgie, il explique :

Slim, hard-looking and brown, with the delicately lifted Japanese eyes on the shelf of unscaleably high cheekbones, a thick, straight drift of impenetrably black hair like seaweed in the tank fluid. [...] It was like looking at myself under glass. The self I'd built somewhere in the coils of memory that trail all the way back to childhood. Suddenly I stood, exiled into Caucasian flesh, on the wrong side of the mirror. (AC, 229)

Ce recours au passé permet au narrateur de renouer avec ses origines ethniques dans un univers où le mot en lui-même ne semble plus vouloir dire grand-chose. À cet instant, il se

---

<sup>84</sup> Alison Landberg, op. cit., p. 176.

<sup>85</sup> Paul Ricoeur, *Temps et récit*, vol. 3, Paris, Seuil, 1985, p. 355-356.

reconnaît davantage dans l'autre qu'il ne se reconnaît en lui-même. C'est à travers ce travail de mémoire que Kovacs s'extirpe de ce en quoi on a tenté de le transformer : une simple arme, un outil létal.

Siri Keeton, quant à lui, utilise ses souvenirs pour alimenter les discussions et les enjeux auquel il fait face dans le présent. Les réminiscences de son passé auprès de Chelsea sont le reflet de sa relation avec ses coéquipiers sur le *Theseus*. Ces passages mettent de l'avant le décalage entre ce que les capacités analytiques de Siri lui permettent de conclure, et ce qu'il veut vraiment, intérieurement. Ainsi, nous sommes témoin du développement et du déclin de leur relation à travers une succession de moments durant lesquels il utilise ses capacités dans le but d'employer des tactiques relationnelles statistiquement viables, alors qu'elle préfère l'honnêteté et la simplicité. Sa fonction dans la vie est de rendre les gens heureux en changeant leurs prédispositions neurologiques et en modifiant subtilement leur rapport à leurs souvenirs; celle de Siri est de ne rien ressentir, d'être un traducteur, un observateur objectif et invisible au fonctionnement quasi-robotique.

Leur relation est vouée à l'échec, mais si Siri semble avoir raté sa chance à l'époque, ce processus de remémoration, dans le contexte de son expérience sur le *Theseus*, lui permet de développer l'empathie qui lui sauvera la vie au terme du récit. Chelsea, dans un passage rétrospectivement prémonitoire, explique à Siri la nature et l'importance des souvenirs : « Now keep in mind, memories aren't historical archives. They're – improvisations, really. [...] But that's not to say your memories aren't *true*, okay? They're an honest reflection of how you saw the world, and every one of them went into shaping how you *see* it. » (B, 165) Ce souvenir lui-même, en remontant à la surface de la conscience de Siri, contribue à remettre ses convictions, sa fonction, en perspective, de remodeler son point de vue sur le monde.

### 3.3 Artéfacts, souillure et vénération dans *Wildlife*

Si les mémoires individuelles sont soumises à des amputations et des altérations, on ne peut en dire autant de la mémoire collective. Les sociétés posthumaines décrites dans les trois

romans de ce corpus sont saturés de références religieuses et historiques ramenant les citoyens qui y évoluent vers un passé dont l'emprise est indiscutable.

Dans *Blindsight*, par exemple, l'équipage chargé d'établir un premier contact avec une race extraterrestre voyage à bord d'un vaisseau appelé le Theseus. On se rappelle que dans la mythologie grecque, Thésée est celui qui est entré dans le labyrinthe de Dédale afin de tuer le Minotaure, et qui a survécu pour raconter l'histoire. Il s'agit d'une représentation de l'Homme prenant le dessus sur son animalité, un thème auquel le récit de Siri Keaton fait constamment référence dans le roman. Les extraterrestres, quant à eux, ont décidé de traduire le nom de leur vaisseau par le mot Rorschach. Susan James, la linguiste du Theseus, explique ce choix plutôt étrange en supposant qu'ils écoutent les transmissions humaines depuis des années : « Someone listening to all that chatter not only figures out the name and the thing it applies to, but can get some sense of meaning from the context. Our alien friends probably eavesdropped on half the registry and deduced that *Rorschach* would be a better tag for something unfamiliar than, say, the SS Jaymie Matthews. » (*B*, 100)

Siri travaille pour le Kurtzweil Institute, boit du Glenfiddich, utilise des « Von Neumann self-replicating r-selector ». Dans *Altered Carbon*, Kristin Ortega met en évidence les origines bibliques du terme Meth, utilisé pour décrire les posthumains qui vivent depuis des centaines d'années : « You know, *and all the days of Methuselah were nine hundred sixty and nine years*. He's old. I mean, really, old. » (*AC*, 68) Dans *Wildlife*, Wynne demeure un certain temps au château de Chillon et s'éprend du propriétaire des lieux, un homme infirme et déformé prétendant s'appeler François Bonivard. Comme Wynne le précise elle-même : « François Bonivard, sixteenth-century Swiss patriot, was the hero of Byron's 'The Prisoner of Chillon'. » (*W*, p. 23) Lorsque Wynne lui demande s'il est de la famille du Bonivard original, l'homme sourit et répond simplement : « I am current prisoner. » (*W*, 24)

Cette surabondance référentielle parasite les récits, force ces univers science-fictionnels à se positionner dans l'Histoire. Alors que les souvenirs des narrateurs sont incomplets ou peu fiables, et que les mécanismes propres au genre participent à la mise en place d'une distanciation cognitive et à la construction d'une xéno-encyclopédie, la mémoire historique – et ses ramifications religieuses et mythologiques – situe le sujet posthumain dans une temporalité retrouvée, mais fragmentée. Ce dernier n'est plus un signifiant flottant : il s'ancre

dans un contexte sémiotique défini. Cette mise en contexte du sujet atténue les effets d'inconstance temporelle associés à la fragmentation mémorielle mentionnée précédemment.

C'est le cas des personnages de *Wildlife*. Un des principaux enjeux du roman est la façon dont les narrateurs font face au passé, qu'il soit personnel – comme on l'a vu – ou historique. Tony et Peter, en particulier, sont en contact avec des artefacts du passé avec lesquels ils interagissent de manière très différente, le premier en adoptant une attitude de vénération, le second en s'acharnant à les corrompre et les détruire.

Les ruines de Stonehenge sont au cœur de l'obsession de Tony. Des passages issus d'un documentaire fictif écrit par ce dernier, *Dance of the Stone*, ponctue son récit dans une quête de vérité jusqu'à ce que les morceaux du casse-tête trouvent leur juste place. Ces extraits, malgré leur caractère fictif, contribuent à resserrer l'emprise du passé sur Tony en présentant les vraies théories de ceux qui, du XII<sup>e</sup> siècle à nos jours, ont tenté de percer les mystères entourant l'origine et la fonction du monument. Ainsi, tout en suivant le récit non-linéaire de Tony, dans lequel il raconte entre autres sa relation avec Wynne et les circonstances l'ayant mené à devenir un *flash artist*, nous en apprenons davantage sur la façon dont a été interprété Stonehenge au fil des siècles : tour à tour légende arthurienne, temple romain, cour royale, observatoire astronomique et même, comme l'aurait décrit Gerald Hawkins dans son livre *Stonehenge Decoded*, un « Neolithic computer » servant à prédire les éclipses. Face au caractère hétéroclite de ces théories, Tony conclut : « Stonehenge had too much astronomical significance. It was a mirror in which any theoretician could see his ideas reflected. » (*W*, 82)

Stonehenge joue un grand rôle dans le récit de Tony au niveau thématique, mais il constitue aussi une puissante métaphore :

Yes, the pyramids were older, bigger, but they had long since yielded their mystery. The Parthenon had once been more beautiful but the acids of history had etched it beyond recognition. Stonehenge was unique. Essential. It was the mirror in which an age could measure the quality of its imagination, in which any man could measure his size. (*W*, 57-58)

L'idée du miroir est cruciale dans la mesure où elle permet de faire le lien entre le passé et le futur. On peut suggérer qu'à l'image du mystère impénétrable que représente Stonehenge, la figure posthumaine, par son caractère malléable et le flou théorique qui l'entoure, trouve son explication au cœur de l'imaginaire collectif, dans le discours des auteurs et des scientifiques

qui, grâce à leur imagination, participent simultanément la « création de » et à la « réflexion sur » le posthumain. Ce dernier, comme l'humain avant lui, doit constamment être comparé à ceux qui l'ont précédé pour mieux s'en dissocier. Pour Tony, Stonehenge représente une opportunité de s'élever et de parvenir à une compréhension nouvelle du monde. Découvrir la fonction de Stonehenge, percer son mystère, signifierait lever le voile sur sa propre fonction.

Dans un univers où la technologie, le savoir objectif et les drogues ont remplacé les mythes et la religion, Tony se tourne vers l'histoire pour trouver les réponses que la science ne peut lui fournir. Ainsi, dans *Wildlife*, les festivités liées au solstice du printemps ont encore lieu à Stonehenge, et Tony profite de l'événement pour tenter d'en faire une expérience spirituelle en présentant sa nouvelle drogue, le Share, supposée lier les sens et les esprits de ceux qui l'ingèrent en même temps. Il amène Wynne, alors jeune adulte, avec lui, mais cette expérience sensorielle collective ne se déroule pas exactement comme prévu, et Tony commence à halluciner :

The Slaughter Stone bucked and threw me as it stood. A twin appeared beside it, a gate. I wanted to pass through, walk down the road, see Stonehenge whole. But the magic held me back. In an overly explained world, only the subtlest and most powerful magic of all had survived. The magic that works exclusively in the mind. A curse. A dead and illiterate race had placed a curse on the imagination of the world. In its rude magnificence Stonehenge challenged all to understand its meaning, yet its secret was forever locked behind impenetrable walls of time. [...]

Suddenly they were all around me, all of those who had once been where I was now. The politicians and writers and painters and historians and scientists and the tourists—yes, even the tourists who, in search of an hour's diversion, had found instead a timeless mystery. All of those who had accepted Stonehenge's challenge and had fallen under the curse. They had striven with words and images to find the secret, yet all they had seen was themselves. The sun grew very bright then, and the sides of the stones turned silver. I could see all the ghosts reflected in the shining stones. I could see myself. (*W*, 99-100)

La mémoire historique est donc, dans le cas de Tony, ce qui lui fournit un ancrage. C'est aussi cette expérience qui lui fait prendre conscience des atrocités qu'il a fait endurer à Wynne au fil des années, la façon dont il l'a programmée, modelée pour qu'elle soit à son image. Encore une fois, le thème du miroir est omniprésent : « At that moment my reflection in the stone shifted and I saw my mirror image. Wynne. In pain. » (*W*, 100) puis :

Through the surreal logic of the hallucination, I was forced into Wynne's mind. I could actually feel her pain and was racked by the certain knowledge that I was its source. *She was my daughter*. It was no longer the Share, it was Stonehenge itself that forced me to suffer along

with her, Stonehenge that created the magic landscape where the veil of words was parted and mind could touch mind directly. (*W*, 100)

Ce passage trouve écho à la toute fin du roman, lorsque l'une des incarnations de Wynne, une sorte d'intelligence artificielle reliée à un vaisseau spatial, atteint le plein niveau de conscience auquel elle a si longtemps aspiré, en fusionnant son esprit et ses souvenirs à ceux de Tony et de Bonivard :

My mind and Tony's mind merged like the confluence of two dark and turbulent rivers. I became him, saw myself from his point of view. I could feel him seep across my memories, understand me at long last. We had both been so lonely, so afraid. No more. Then Bonivard joined us, a crystal stream, and taught us to see with a master's clarity. This was not catastrophe; it was revelation. (*W*, 299)

Alors que Tony était à la recherche d'une compréhension unique de Stonehenge, d'une réponse définitive qui donnerait un sens au monument – et, par conséquent, à son existence –, Wynne trouve une étrange béatitude dans la multiplication des points de vue engendrée par cette union mentale et spirituelle. Le premier, incapable d'accepter le manque de réponse, se retrouve donc prisonnier du passé : « Now we were two fallen things, the stone and I, our foundations undermined, purposes lost. » (*W*, 98) Soumis au pouvoir d'évocation de Stonehenge, le miroir devient une prison, renvoyant à Tony l'image d'un homme à la fois vide et transparent, victime d'un trop-plein sémiotique. Il est pris entre deux eaux : trop différent pour se fondre dans la masse humaine qui l'entoure, mais trop humain pour atteindre la supériorité physique ou mentale qui en ferait un enfant de la posthumanité. Ses origines sont incertaines, sa fonction reste encore à découvrir. Croulant sous le poids de l'Histoire et de *son* histoire, il clôt son récit ainsi, au moment de se mettre sous cryogénie : « Very cold now. I'll never see Wynne again. My beautiful. But I'll be at peace. No pain. Sleep soon, the inscrutable sleep of stones. » (*W*, 104)

Wynne, quant à elle, embrasse l'idée de la multitude au dépend de la certitude, ce qui lui permet d'atteindre la sérénité qui a été refusée à Tony. Regardant une reproduction virtuelle de Stonehenge, des décennies après sa visite du site, elle constate : « It was a striking image that took me by surprise; my first impression was of bars—a cage! I would have laughed if I'd been in my remote. But then I saw I was wrong. Stonehenge was not built to confine; rather, it was a circle of great doorways offering free passage in all directions. » (*W*, 263) Stonehenge, comme Wynne et ses multiples incarnations, ne peut être complètement

démystifié, ni cantonné à une seule définition : comme dans le cas de la figure posthumaine, la fascination qu'inspire le monument réside dans le mystère qui l'entoure, dans l'attrait des possibilités.

Le respect qu'accorde Tony au passé et à ses artefacts découle d'une expérience humaine de la temporalité : il fait l'expérience du temps dans une perspective de linéarité. Les changements qui affectent le monde dans lequel il vit sont subtils, logiques, et découlent d'actions entraînant des conséquences attendues. Les choses sont bien différentes un siècle plus tard, alors que son petit-fils, Peter, devient le narrateur. Peter, qui a adopté le surnom de Mr. Boy, est en fait un clone de deuxième génération et la réplique génétique exacte de Tony; il s'agit aussi d'un homme de vingt ans qui vit perpétuellement dans le corps d'un enfant de douze ans. Nous sommes projetés dans un univers où les adultes sont considérés comme de la chair morte, où une grande partie des interactions sociales se font dans des réalités virtuelles, et où les plus fortunés peuvent changer leur apparence de la façon la plus drastique qui soit – le meilleur ami de Mr. Boy, Stennie, possède par exemple les caractéristiques physiques d'un dinosaure.

Le rapport à l'histoire qui est mis en récit dans cette partie du roman contraste violemment avec celui qu'expérimente Tony. Alors que ce dernier adoptait envers les traces du passé une attitude rappelant la vénération, Mr. Boy trouve son plaisir dans la transgression des impératifs temporels, dans la souillure des artefacts et de ce qu'ils représentent. Il possède entre autres une collection de photos d'autopsie, de cadavres et de corps corrompus et, lorsque son ami et gardien, l'androïde Comrade, lui fait cadeau d'une photo de la dépouille de Tony, Mr. Boy se délecte :

I shivered as I stared at the dead man. I could hear myself breathing and feel the blood squirting through my arteries. "Nice wound," I said. This was the kind of stuff we were not even supposed to imagine, much less look at. The fact that we were related made it all the more delicious. Too bad they had cleaned him up. (*W*, 109)

Cette « pornographie cadavérique » n'est qu'un des symptômes de cette rébellion face au temps qui passe. Mr. Boy et ses amis organisent également des « smash parties » soirées pendant lesquelles ils amassent des objets ayant une origine ou une résonance historique dans le seul but de les détruire. Comme le déclare Mr. Boy lorsqu'on lui demande les raisons de ce rituel : « "No one came here today to put on a show. This is who we are. What we believe

in." » (*W*, 172) Dans un monde où les adultes sont considérés comme de la viande pourrissante, tous les prétextes sont bons pour atténuer l'importance du passé et faire durer l'illusion d'un présent perpétuel.

Toutefois, à l'instar de Tony, Peter sera rattrapé par le passé. D'abord à cause des conditions mêmes de son existence : il vit à l'intérieur de sa mère qui, en 2114, a pris l'apparence de la Statue de la Liberté. Le choix de cette figure (de ce nom et ce qu'elle symbolise) est ironique et met en lumière l'absence de liberté pour Peter, qui est prisonnier du ventre froid de sa mère inhumaine, ainsi que celle de Wynne elle-même, qui est maintenant figée, dans le temps comme dans l'espace. L'intérieur de la statue évoque un cocon froid et aseptisé, dans lequel le temps n'existe pas. Plusieurs robots, à travers lesquels Wynne communique tant bien que mal avec son fils, hantent ses corridors. Peter n'a jamais vu sa mère en chair et en os mais ne s'en formalise pas, s'imaginant qu'elle vit au sommet du monument, connectée d'une manière ou d'une autre à la statue :

For years I had imagined that if only I could get into the head I could meet my real mother. Touch her. I had always wondered what she looked like; she got reshaped eight years before I was born. When I was little I used to think of her as a magic princess glowing with fairy light. Later I pictured her as one or another of my friends' moms, only better dressed. After I had started getting twanked, I was afraid she might be just a brain floating in nutrient solution, like in some pricey memory bank. All wrong. (*W*, 177-178)

Lorsqu'il découvre, en s'infiltrant dans la pièce au sommet de la statue, que sa mère n'existe plus depuis des années, qu'elle a téléchargé sa conscience dans un vaisseau et qu'il vit avec un fantôme depuis toujours, il comprend que s'il veut vivre sa vie, il doit partir : « I'd seen enough of what it was like to be dead like mom. I had to escape her before I could try living. » (*W*, 180)

La seconde personne à lui fournir un ancrage temporel est Treemonisha Joplin, une jeune fille que Mr. Boy rencontre et dont il tombe sous le charme. Son nom, comme ses origines, participent à la situer dans l'Histoire, comme c'était le cas pour Bonivard dans le récit de Wynne : « She told me that her name was Treemonisha but her friends called her Tree. It was an old family name; her great-great-grandsomething-or-other had been a composer named Scott Joplin. *Treemonisha* was the name of his opera. » (*W*, 128) Tree fait partie d'une famille de Réalistes, c'est-à-dire de gens qui ont renoncé aux technologies afin d'adopter un

mode de vie simple et authentique. Ainsi, ils tiennent un petit commerce dans lequel ils ont construit une serre et font pousser des plantes et des légumes de toutes sortes. Mr. Boy se moque d'abord de cette façon de vivre, mais au fil de ses conversations avec Tree, il finit par apprécier sa candeur. Tree, de son côté, souhaite se rebeller contre ses parents, vivre des aventures, mettre de côté le mode de vie réaliste. La rencontre entre ces deux personnages contribue donc à repositionner Mr. Boy dans le temps, hors de l'existence statique qu'il mène auprès de sa mère.

Un passage, durant lequel Mr. Boy visite la famille de Tree, fait écho à l'expérience vécue par Tony à Stonehenge. Le jeune homme se retrouve face à un artéfact, non de pierre, mais de chair : une famille d'honnêtes travailleurs dont les parents ont des rides et des cheveux gris, portent des lunettes. À la fois médusé et intrigué, Mr. Boy accepte de se dévêtir et de partager un repas en leur compagnie. Lorsqu'il sent l'odeur d'un pain de maïs qui cuit, il a une réaction semblable à celle de son grand-père des décennies plus tôt : « She let me help her make it, even though I had never cooked before. I was amazed at how simple corn bread was. [...] There is nothing magic or even very mysterious about homemade corn bread, except for the way its smell held me spellbound. » (*W*, 150) Le terme utilisé, « spellbound » est le même qu'avait utilisé Tony pour décrire sa réaction lors du rassemblement à Stonehenge. Puis, quelques pages plus loin, après avoir fumé de l'herbe avec Tree et sa famille, Mr. Boy dit : « My brain had turned into a flower; all I could think were daisy thoughts. » (*W*, 154). Cette phrase nous ramène encore une fois à Tony, qui, sous le poids culturel de Stonehenge, et sous l'influence du Share, s'est écroulé, proclamant : « I thought sandstone thoughts; my understanding was that of rock. » (*W*, 98)

Alors que Tony s'effondre, Peter s'élève grâce à l'ancrage de l'histoire. La possibilité d'un mode d'existence autre que celui qu'il mène depuis toujours l'attire et fait remonter à la surface les fondations d'une humanité enfouie. C'est ainsi que, lors d'un *smash party* auquel Tree tient absolument à participer dans un élan de révolte, il va réaliser l'importance de reconnaître l'emprise du passé afin de se construire un futur. Lors de cette soirée, l'héritage historique de Tree est mise en péril alors que Mr. Boy tente de lui faire comprendre qu'elle n'a pas à lui envier son mode de vie : « 'Piano Rags by Scott Joplin, Volume III. Who

knows, this might be the last copy. We can only hope. So, what are you waiting for, Tree? You don't want to be a Joplin anymore, got to break away from your family?' » (*W*, 173)

Sous le regard avide et attentif des invités, Tree brise l'album, mettant de l'avant l'hypocrisie de Mr. Boy, qui prétend vouloir la sauver tout en continuant de se complaire dans un monde qu'il méprise de plus en plus. C'est grâce à elle qu'il décidera de quitter le ventre de sa mère (« There was one last thing to smash », se dira-t-il en invitant ses amis à continuer la fête chez lui) et de commencer à vivre, abandonnant d'un même souffle l'illusion d'une jeunesse éternelle, d'une existence hors du temps. Ses dernières paroles évoquent la possibilité d'un nouveau départ : « 'Mr. Boy is a damn stupid name, don't you think?' I laughed, because I knew I could make her forgive me. 'Call me Pete.' I felt like a kid again. » (*W*, 180) Au-delà des modifications génétiques et du faux sentiment de liberté offert par la réalité virtuelle, c'est sa relation avec Tree – et la possibilité d'un retour aux racines tel que présagé chez la famille de cette dernière –, qui offre à Peter la chance de vivre enfin un réel sentiment de jeunesse. Le nom de la jeune fille, Treemonisha, renvoie d'ailleurs au symbole de l'arbre généalogique et, par conséquent, à la filiation. Ce thème, qui relie Tony, Wynne et Peter au-delà de leur statut de clone, nous permet d'observer l'influence de la famille et de l'éducation dans la construction de l'identité ainsi que les difficultés rencontrées par les narrateurs lorsqu'ils tentent, avec succès ou non, de s'émanciper de leurs origines.

### 3.4 Les vampires : Jukka Sarasti, ou la revanche de l'histoire

Peter Watts accorde un grand soin à la justification de l'existence de Jukka Sarasti, le vampire qui agit à titre de capitaine du *Theseus* dans *Blindsight*. L'auteur va même jusqu'à inclure un appendice à la fin du roman dans lequel il inclut de la fausse documentation ayant pour but de rendre plausible la présence de ces créatures issues de la littérature fantastique à l'intérieur d'un récit de science-fiction. Ainsi, on apprend que l'espèce *Homo sapiens vampiris* serait une sous-espèce de l'Homme tel qu'on le connaît. Watts utilise un jargon scientifique qui donne une crédibilité aux informations fictives qu'il avance. Par exemple, il écrit :

Hearing and vision were superior; vampire retinas were quadrochromatic, their fourth cone type being sensitive to near-infrared. Gray matter was relatively 'underconnected' due to a relative lack of interstitial white matter, forcing cortical modules to become self-contained and hypereffective, and leading to omnisavantic pattern-matching and analytical skills. (B, 368)

Watts invente aussi la notion de « Crucifix glitch » pour expliquer la prétendue crainte des vampires pour les choix, ainsi que leur extinction :

Another deleterious effect was the 'Crucifix glitch' – a cross-wiring of normally distinct receptor arrays in the visual cortex, resultant in grand-mal like feedback seizures whenever the arrays processing vertical and horizontal stimuli fired simultaneously across a sufficiently large arc of the visual field. Since intersecting right angles are virtually nonexistent in nature, natural selection did not weed out the glitch until *H. sapiens sapiens* developed Euclidean architecture; by then, the trait had become fixed among vampires via genetic drift and – suddenly denied access to its prey – the entire subspecies went extinct shortly after the dawn of recorded history. (B, 369)

Ces théories et leurs références, bien qu'imaginées de toutes pièces par l'auteur, apportent au vampire la plausibilité historique et scientifique nécessaire pour le faire passer sans trop de problèmes du domaine du fantastique à celui de la science-fiction. En faisant de celui-ci un lointain cousin de l'humain, Peter Watts pose les bases d'un récit dont l'un des thèmes principaux est la prétendue supériorité humaine et, dans ce cas-ci, posthumaine.

*Blindsight* comporte deux réflexions centrales : les rapports de force entre les mutations naturelles et les modifications humaines, et ceux entourant les concepts de conscience et d'intelligence. L'histoire de la sous-espèce *Homo sapiens vampiris* n'est pas linéaire : elle a été interrompue par les humains, qui ont exploité leur seule faille jusqu'à provoquer leur extinction. Ramenés à la vie des millénaires plus tard, ils sont contraints de manger de la viande synthétique et de prendre des pilules anti-euclidiennes pour éviter les crises épileptiques causées par l'architecture angulaire humaine. Leur histoire est donc entrecoupée par une longue ellipse durant laquelle ceux qui constituaient leur principale proie a évolué, d'abord de façon naturelle, puis à l'aide de la technologie. Il y a un certain *hubris* dans le fait de provoquer volontairement le retour d'un prédateur aussi dangereux et d'aller jusqu'à mettre l'un d'entre eux à la tête d'une mission décisive pour l'avenir de l'humanité. Celle-ci en paiera d'ailleurs le prix à la fin du roman, alors que le narrateur du récit, Siri Keeton, toujours dans l'espace, devient le témoin distant du soulèvement des vampires et de la

possible extinction de la race humaine : « I think I know what's happening back on Earth, and though some might call it genocide it isn't really. We did it to ourselves. You can't blame predators for being predators. We were the ones who brought them back, after all. Why *wouldn't* they reclaim their birthright? » (B, 362)

Les humains ont eu beau se brancher à des machines, subir des opérations visant à augmenter leurs facultés mentales et sensorielles, ou multiplier les implants cybernétiques, ils se retrouvent tout de même désavantagés par rapport aux vampires et ce, précisément à cause des milliers d'années d'évolution qui les séparent. Pendant que la race humaine construisait des civilisations et formait des sociétés, elle explorait de plus en plus profondément sa conscience de soi et son individualité. Lorsque les vampires ont été reconstruits, ils ont en fait été « raised from the grave with the voodoo of paleogenetics, stitched together from junk genes and fossil marrow steeped in the blood of sociopaths and high-functioning autistics. » (B, 21) Dans l'univers du roman, les vampires sont des produits d'une autre ère – et d'une autre tradition littéraire – catapultés dans le futur. Lors de leur réveil, leur instinct animal, leurs réflexes de prédateurs étaient donc intacts, tandis que l'humanité, elle, se complaisait dans le rôle d'espèce dominante.

Les raisons avancées dans le roman pour expliquer que les vampires – et les brouilleurs par la suite – prennent le dessus face à une humanité pourtant scientifiquement et technologiquement supérieure convergent toutes vers les notions de conscience et d'intelligence. Tout, chez le posthumain, le ramène au concept de conscience de soi. Ainsi, parmi l'équipage du *Theseus*, on compte entre autres Isaac Szpindel, le biologiste qui, à force d'être connecté à des machines, est devenu « spliced and diced, a gangly mass of tics and jitters that could barely feel his own skin. » La linguiste Susan James, quant à elle, a subi une opération causant volontairement un trouble de la personnalité multiple, à une époque où c'est devenu un atout plutôt qu'un handicap. Ainsi, elle se fait appeler le « Gang of Four », et chacune de ses personnalités a sa propre spécialité linguistique. Mais ces modifications visant à explorer les tréfonds de la conscience humaine se révèlent être une faiblesse plutôt qu'un avantage lorsqu'ils se retrouvent face à des formes de vie ayant évolué différemment.

Les vampires et les brouilleurs possèdent chacun des traits mettant en évidence qu'ils n'ont pas le même niveau de conscience que les humains. Les vampires, par exemple, n'ont pas de *mémoire* telle qu'on la conçoit :

“He never uses the past tense,” I murmured.  
 “Huh? Oh, that.” Pag nodded. “They never *experience* the past tense. It’s just another thread to them. They don’t remember stuff, they *relive* it.” (B, 61)

Ce changement de paradigme par rapport à la mémoire a également des conséquences sur la fonction de la figure vampirique elle-même. Comme l’écrit Hadas Elber-Aviram : « Rather than pining for a lost past in a world that has passed its prime, the SF vampire mediates between a fictional future and the reader’s present reality. He is therefore often liberated from the weight of individual and collective memory [...] <sup>86</sup>. » On constate en effet que Sarasti n’est pas une figure nostalgique, romantique ou mélancolique, comme le sont les vampires issus de la littérature de tradition gothique et fantastique. Au contraire, il se positionne toujours dans l’action (le présent) ou dans l’analyse tactique (le futur), ce qui fait de lui une figure dont les traits dominants sont l’instinct et la rationalité. « They must have been sentient to some degree, but that semi-aware dreamstate would have been a rudimentary thing next to our own self-obsession » (B, 362), déclare Siri.

Les brouilleurs, quant à eux, ne possèdent aucun matériel génétique, et l’équipage du Theseus s’interroge pendant une bonne partie du récit sur la possibilité qu’il s’agisse bel et bien d’une race intelligente. Plus ils en découvrent sur eux, plus le portrait est inquiétant : les brouilleurs forment une espèce complètement et profondément *autre*, dont les motivations demeureront obscures durant la majeure partie du récit, et qui forment une intelligence collective dotée d’une capacité d’adaptation exceptionnelle. Cette dernière rend les brouilleurs aptes à déceler et exploiter les failles de leurs ennemis, ce qui dans ce cas-ci leur permet de se cacher dans les mouvements oculaires des humains de façon à devenir pratiquement invisibles. Siri, après avoir lutté longuement, en arrive à cette définition : « Imagine you have intellect but no insight, agendas but no *awareness*. Your circuitry hums

---

<sup>86</sup> Hadas Elber-Aviram, « Constitutional Amnesia and Future Memory: Science Fiction Posthuman’s Vampire » dans Simon Bacon et Katarzyna Bronk (dir. publ.), *Undead Memory: Vampires and Human Memory in Popular Culture*, Berne, Peter Lang, 2014, p. 110.

with strategies for survival and persistence, flexible, intelligent, even technological – but no other circuitry monitors it. You can think of anything, yet are conscious of nothing. » (*B*, 323)

Ces deux races sont à la fois plus intelligentes et moins conscientes que l'humain et le posthumain à sa suite. Il semble donc que la figure posthumaine, si elle s'est affranchie de certaines contraintes telles que les frontières corporelles, le temps linéaire et l'illusion d'une subjectivité unifiée, n'est pas prête à laisser derrière la conscience de soi et le libre-arbitre si chèrement gagnés par ceux qui l'ont précédée.

Tout au long du roman, Sarasti est décrit comme une créature puissante et inquiétante, mais ce potentiel de violence est évoqué sans jamais être montré. La menace croît à couvert, à travers les regards et les non-dits. Ce n'est que lorsque le vampire s'en prend ouvertement à Siri que ce dernier comprend vraiment la menace incarnée par celui-ci : « Sarasti advanced through a haze of trauma and confusion. [...] His eyes were bright red mirrors, his eyes were time machines. Darkness roared around them and it was half a million years ago and I was just another piece of meat on the African savannah, a split second from having its throat torn out. » (*B*, 299) Siri réalise la même chose par rapport aux brouilleurs :

If Sarasti was right, scramblers were the *norm* : Evolution across the universe was nothing but the endless proliferation of automatic, organized complexity, a vast arid Turing machine full of self-replicating machinery forever unaware of its own existence. And we – we were the flukes and the fossils. We were the flightless birds lauding our own mastery over some remote island while serpents and carnivores washed up on our shores. (*B*, 325)

L'idée du temps circulaire mentionnée précédemment prend tout son sens à la lecture de *Blindsight* et la conclusion du roman suggère que la Terre sera désormais peuplée par les vampires, jusqu'à ce qu'une race mieux adaptée prenne le dessus et les détrône. Après tout, comme le dit Sarasti lorsqu'il annonce le plan-suicide consistant à faire exploser le Theseus près du Rorschach : « We need to learn things. For next time. » (*B*, 338) Le posthumain, dans ce récit, n'est donc pas qu'une nouvelle étape dans l'histoire de l'humanité : il en est la conclusion. La survie de Siri dans ce contexte est éloquent, et permet, comme on le verra dans le dernier chapitre, de poser quelques hypothèses sur la fonction et le futur possible d'une subjectivité posthumaine.

## CHAPITRE IV

### LANGAGE POSTHUMAIN ET IDENTITÉ NARRATIVE

Dans l'une des introductions de son roman *Crash!*, J. G. Ballard écrit : « La science et la technologie prolifèrent autour de nous, au point de nous dicter notre langage. Nous avons le choix : utiliser ce langage ou demeurer muet<sup>87</sup>. » Cette déclaration est tout à fait à propos lorsqu'on s'interroge sur la condition posthumaine et sur la figure du posthumain en particulier. Comme nous l'avons vu tout au long de ce mémoire, le posthumain se définit non pas dans son utilisation des technologies, mais plutôt dans la médiation, voire la fusion, entre l'homme et la technologie. La figure posthumaine s'inscrit dans une dialectique où les dualités tenues pour acquises depuis des siècles telles que intérieur/extérieur, vie/mort, naturel/artificiel, n'ont plus la même autorité. Si les relations qui lient les concepts changent, le langage change aussi. Les analogies entre le cerveau humain et l'ordinateur, par exemple, même si elles ont maintes fois été critiquées, ont grandement influencé notre imaginaire, au point de participer à la création de tout un système de signification parallèle, envahi par les métaphores cybernétiques.

Ce décalage dans le rapport au langage a contribué à l'émergence d'un réel sujet posthumain, malléable et perpétuellement recomposable. Rosi Braidotti utilise le terme de « sujet nomade » pour décrire la possibilité d'une identité fluctuante, à travers laquelle les notions de genre, de classe, de sexe ou de race sont déconstruites. Elle met ainsi de l'avant la décentralisation de l'Homme et le caractère non-unifié de la subjectivité posthumaine : « This humbling experience of not-Oneness, which is constitutive of the non-unitary subject, anchors the subject in an ethical bond to alterity, to the multiple and external others that are constitutive of that entity which, out of laziness and habit, we call the 'self'<sup>88</sup>. » Ce n'est pas

---

<sup>87</sup> J. G. Ballard, *Crash!*, Paris, Calmann-Lévy, 1974.

<sup>88</sup> Rosi Braidotti, *The Posthuman*, Cambridge, Polity Press, 2013, p. 100.

que l'individu et la technologie qui s'entremêlent : les frontières entre l'individu et la nature, entre la nature et la culture, entre le soi et l'autre, sont également franchies. Robert Pepperell en arrive à une conclusion similaire :

[A]n integrated continuum exists throughout consciousness, body and environment such that any distinction in that continuum, for example between the skin and the scent it emits, or between an object perceived and the object itself, is necessarily contingent and arbitrary. The general implication is that we can never determine the absolute boundary of the human, either physically or mentally. In this sense, *nothing can be external to a human because the extent of a human can't be fixed*. The consequences as far as the posthuman condition is concerned are profound. It means that human beings do not exist in the sense in which we ordinarily think of them, that is as separate entities in perpetual antagonism with a nature that is external to them<sup>89</sup>.

La posthumanité se construit donc sur les décombres des vieilles dualités issues de l'humanisme. Dans cette optique, l'utilisation des technologies n'aurait pas comme but ultime de dompter ou dominer la nature (ou l'environnement), mais plutôt de s'y intégrer avec davantage de fluidité. L'accent est mis sur la circulation de l'information et de l'énergie, sur l'autopoïesis des systèmes, plutôt que sur des oppositions archaïques. D'un point de vue littéraire, cela peut s'incarner, entre autres, sous la forme d'une instabilité de l'identité narrative, d'une distorsion langagière ou d'une confusion pronominale.

Dans ce chapitre, nous nous pencherons sur les conséquences de cette vision de la posthumanité sur la narration et sur la perception que les narrateurs ont d'eux-mêmes, particulièrement en ce qui concerne les limites entre le soi et l'autre. Nous étudierons également les limites théoriques d'un authentique récit posthumain et observerons le rôle que joue l'empathie dans la médiation entre humain et posthumain. Mais avant tout, il convient de dessiner les contours théoriques de l'identité narrative posthumaine. Dans un premier temps, je présenterai trois théories fort pertinentes pour appréhender le sujet posthumain, puis je m'arrêterai brièvement sur la question du langage science-fictionnel. Après tout, même si les visées du présent mémoire ne sont pas de faire une généalogie ou une critique du genre, son utilisation hyperbolique du langage et la présence en son cœur d'une altérité linguistique indéniable méritent qu'on s'y arrête.

---

<sup>89</sup> Robert Pepperell, *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*, Oregon, Intellect Books, 2003 (1995), p. 22.

#### 4.1 Déconstruction, versions multiples et nomadisme : trois concepts pour appréhender le sujet posthumain

La philosophie poststructuraliste de Jacques Derrida a marqué la pensée de plusieurs théoriciens du posthumanisme, et son influence s'étend dans des ouvrages importants tels qu'*Alien Chic* de Neil Badmington et *What is Posthumanism?* de Cary Wolfe. Son concept de déconstruction, en particulier, nous permet de mieux apprécier l'influence de l'humanisme sur le posthumanisme. On a déjà observé que le sujet posthumain, même lorsqu'il défie plusieurs postulats issus de l'humanisme des Lumières et du dualisme cartésien, ne parvient jamais à s'émanciper totalement de ses origines, se positionnant par le fait même dans une attitude de renégociation, plutôt que de désintégration, des frontières. Alors qu'on pourrait être tenté de croire que cette attitude relève d'une réticence à l'idée de laisser le passé derrière, le concept de déconstruction suggère qu'il s'agirait plutôt d'une étape nécessaire à l'élaboration d'une nouvelle perception de la subjectivité.

Selon Derrida, il faut d'abord subvertir la structure de l'intérieur afin de pouvoir s'en dissocier : « Les mouvements de déconstruction ne sollicitent pas les structures du dehors. Ils ne sont possibles et efficaces, ils n'ajustent leurs coups qu'en habitant ces structures. En les habitant d'une certaine manière, car on habite toujours et plus encore quand on ne s'en doute pas<sup>90</sup>. » Dans *De la grammatologie*, le philosophe utilise la déconstruction de manière à repenser le rapport de force entre la parole et l'écriture, la première étant à ce moment-là encore considérée comme originaire alors que la deuxième était reléguée au rang de simple représentation. Derrida remet en question les fondements de cette dualité parole/écriture et, en renversant le rapport de force puis en le déconstruisant, insiste sur l'importance de l'hybridation de ces deux concepts et l'influence notable qu'ils ont l'un sur l'autre. L'écriture, à travers un processus d'altération, apporte à la parole ce qui lui manque : « Il s'agit [...] d'un supplément originaire, si cette expression absurde peut être risquée, tout irrecevable qu'elle est dans une logique classique. Supplément d'origine plutôt : qui supplée

---

<sup>90</sup> Jacques Derrida, *De la grammatologie*, Paris, Éditions de Minuit, 1967, p. 39.

l'origine défaillante et qui pourtant n'est pas dérivé ; ce supplément est, comme on dit d'une pièce, d'origine<sup>91</sup>. » L'extériorité des dualismes laisse place à la contamination.

Derrida aborde plus spécifiquement le sujet de la fin de l'homme dans *Marges de la philosophie*, en mettant la philosophie heideggerienne en relation avec celle qui prévalait en France à la fin des années 1960. Derrida en vient à la conclusion que, si un véritable changement ne peut se faire que du dehors, deux stratégies de déconstruction nous sont offertes, nous qui sommes pour le moment confinés à l'intérieur du système. La première consiste à « tenter la sortie et la déconstruction sans changer de terrain, en répétant l'implicite des concepts fondateurs et de la problématique originelle, en utilisant contre l'édifice les instruments ou les pierres disponibles dans la maison, c'est-à-dire aussi bien dans la langue<sup>92</sup>. » Dans la philosophie posthumaine, cela reviendrait à penser le posthumanisme à l'intérieur de langage humaniste, et donc à tenter de recréer les valeurs humanistes chez le posthumain. Cette stratégie est risquée, prévient Derrida, dans la mesure où il y a un danger « de confirmer, de consolider ou de relever sans cesse à une profondeur toujours plus sûre cela même qu'on prétend déconstruire<sup>93</sup>. »

L'autre type de déconstruction exige de « décider de changer de terrain, de manière discontinue et irruptive, en s'installant brutalement dehors et en affirmant la rupture et la différence absolues<sup>94</sup>. » Cette stratégie comporte également nombre d'écueils : « habitant plus naïvement, plus étroitement que jamais le dedans qu'on déclare désert, la simple pratique de la langue réinstalle sans cesse le « nouveau » terrain sur le plus vieux sol<sup>95</sup>. » Le principal problème est ici lié au langage; on tente de s'émanciper de la tradition humaniste mais on est condamné à utiliser son vocabulaire, ses binarités et ses dualités lors de la construction discursive et théorique de la posthumanité. Alors que le premier type de déconstruction renforçait l'emprise de l'humanisme à l'intérieur du discours posthumaniste, celle-ci

---

<sup>91</sup> Ibid., p. 442.

<sup>92</sup> Jacques Derrida, *Marges de la philosophie*, Paris, Éditions de Minuit, 1972, p. 162.

<sup>93</sup> Ibid.

<sup>94</sup> Ibid.

<sup>95</sup> Ibid.

empêche le posthumain de s'incarner de façon satisfaisante, d'atteindre son plein potentiel : la radicalité des idées proposées n'arrive pas à être mise en lumière de façon satisfaisante à l'intérieur de la désuétude du langage.

La solution que propose Derrida est de ne pas choisir entre les deux formes de déconstruction proposées mais plutôt de les combiner : « Une nouvelle écriture doit en tisser et entrelacer les deux motifs. Ce qui revient à dire qu'il faut parler plusieurs langues et produire plusieurs textes à la fois<sup>96</sup>. » C'est à travers un processus de relecture et de déconstruction du langage qu'une réflexion sur la fin de l'homme peut voir le jour. Il faut d'abord assumer le poids de l'héritage humaniste avant d'espérer pouvoir s'en dissocier. Après tout, comme le constate Neil Badmington :

The writing of the posthumanist condition should not seek to fashion 'scriptural toms' for humanism, to write tradition into silence; it must, rather, take the form of a critical practice that occurs *inside* humanism, and should consist not of the wake but the working-through of anthropocentric discourse. Humanism has happened and continues to happen [...] and the experience – however traumatic, however unpleasant – cannot be erased without trace in an instant<sup>97</sup>.

Les personnages qui peuplent les trois romans de notre corpus sont à ce carrefour entre l'humanisme et le posthumanisme : leur langage est ancré dans le premier, mais l'utilisation qu'ils en font les situe dans le second. Des mots nouveaux sont inventés, des associations inusitées sont créées, et c'est un nouveau processus de signification qui s'amorce.

La seconde théorie sur laquelle je souhaiterais m'arrêter est celle des versions multiples, élaboré par le philosophe Daniel Dennett. Dennett est particulièrement reconnu pour ses travaux sur la conscience et pour la place centrale qu'il accorde aux sciences cognitives et aux neurosciences dans la conception de sa philosophie de l'esprit. Le concept des versions multiples a été créé dans le but de réfuter ce que Dennett appelle le « théâtre cartésien », c'est-à-dire l'idée selon laquelle il y aurait un siège de la conscience à l'intérieur de notre cerveau – par exemple la glande pinéale, selon Descartes – à partir duquel nous contrôlons ce qui nous arrive. Pour le philosophe, la conscience ne serait pas unifiée mais distribuée; par

---

<sup>96</sup> Ibid. p. 163.

<sup>97</sup> Neil Badmington, op. cit., p. 120.

conséquent, son origine est impossible à définir puisqu'elle est sans origine fixe : « According to the Multiple Drafts model, all varieties of perception – indeed, all varieties of thought or mental activity – are accomplished in the brain by parallel, multitrack processes of interpretation and elaboration of sensory inputs. Information entering the nervous system is under continuous "editorial revision"<sup>98</sup>. » Plusieurs versions d'une même information sont transmises simultanément et c'est la plus viable, et pas nécessairement la plus exacte, qui prend le dessus.

Ce modèle a des implications importantes dans l'élaboration de l'identité narrative en ce qu'il résiste à l'idée d'un « je » unifié, maître de ses perceptions et de ses expériences. L'expérience consciente se construirait plutôt sur l'édition continue de plusieurs « fragments narratifs ». Ainsi : « This stream of contents is only rather like a narrative because of its multiplicity; at any point in time there are multiple "drafts" of narrative fragments at various stages of editing in various places in the brain. Probing this stream at different places and times produces different effects, precipitates different narratives from the subject<sup>99</sup>. » Comme Derrida, Dennett propose une redistribution des pouvoirs à l'intérieur d'un système plutôt qu'une rupture radicale avec celui-ci. La force de la théorie des versions multiples réside précisément dans sa multiplicité, et sa pertinence au sein de la pensée posthumaine peut se résumer en une phrase : « [It] avoids the tempting mistake of supposing that there must be a single narrative (the "final" or "published" draft, you say) that is canonical — that is the actual stream of consciousness of the subject<sup>100</sup>. » Cette conclusion s'inscrit à la fois dans la théorie et dans la fiction posthumaine. Dans la théorie, elle s'apparente aux propos d'auteurs tels que N. Katherine Hayles, qui remettent en perspective la toute-puissance de la conscience de soi et du libre arbitre dans la pensée humaniste. Dans la fiction, elle soulève des réflexions sur la réalité et la subjectivité, ouvrant sur la possibilité d'une identité narrative éclatée.

---

<sup>98</sup> Daniel Dennett, *Consciousness Explained*, Back Bay Books, 1992, p. 111.

<sup>99</sup> *Ibid.* p. 113.

<sup>100</sup> *Ibid.*

Le troisième concept qui nous sera utile pour situer la subjectivité posthumaine est celui du sujet nomade, développé par Rosi Braidotti. Les réflexions de Braidotti s'articulent de façon fluide à la fois avec la philosophie derridienne (« The nomadic subject is a myth, that is to say a political fiction, that allows me to think through and move across established categories and levels of experience : blurring boundaries without burning bridges<sup>101</sup>. ») et avec le modèle des versions multiples de Daniel Dennett (« I am struck by the violence of the gesture that binds a fractured self to the performative illusion of unity, mastery, self-transparency<sup>102</sup>. ») Le sujet nomade se construit dans la non-fixité et dans l'hybridation. Il s'agit d'un espace de médiation à travers lequel les identités de genre, de classe, de race, d'orientation sexuelle entrent en dialogue, non pas dans le but de se fondre en une seule identité sédimentée, mais plutôt avec l'espoir de mettre en place une sorte de polyphonie subjective faite de transgressions, de transitions, de répétitions.

Cette absence de permanence n'empêche toutefois pas le sujet nomade de créer des liens avec les autres. Au contraire, la non-fixité favorise la connexion et le partage au détriment d'une « authenticité identitaire » : « The nomad is a transgressive identity, whose transitory nature is precisely the reason why s/he can make connections at all. Nomadic politics is a matter of bonding, of coalitions, of interconnections<sup>103</sup>. » L'instabilité identitaire qu'il revêt offre également au sujet nomade la possibilité de redéfinir les relations de pouvoir traditionnelles et des idéologies dominantes. Selon Braidotti, cet exercice de résistance se fait entre autres grâce au recours à une perspective non-linéaire du temps et de la mémoire, qui permet une restructuration constante de la subjectivité :

Creativity and critique proceed together in the quest for affirmative alternatives which rest on a non-linear vision of memory as imagination, creation as becoming. Instead of deference to the authority of the past, we have the fleeting co-presence of multiple time zones, in a continuum that activates and de-territorializes stable identities and fractures temporal linearity (Deleuze, 1988). This dynamic vision of time enlists the creative resources of the imagination to the task of reconnecting to the past<sup>104</sup>.

---

<sup>101</sup> Rosi Braidotti, *Nomadic Subjects*, New York, Columbia University Press, 1994, p. 4.

<sup>102</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>103</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>104</sup> Rosi Braidotti, *Op. cit.*, p. 165.

Le travail de remémoration est donc également un travail de réinvention, et l'identité, dans cette optique, peut être considéré comme une fiction narrative, comme le résultat d'un processus créatif qui ne se termine jamais.

#### 4.2 À propos du langage science-fictionnel

Les récits de science-fiction se distinguent des autres types de fictions en ce qu'ils sont le théâtre d'inventions linguistiques appartenant à ce que Richard Saint-Gelais qualifie de xénoencyclopédie. Comme on le sait, la science-fiction met en scène des univers fictifs, univers rendus possible par l'utilisation de signes sans référents. Par contre, comme le précise Marc Angenot : « "Madame Bovary," "Monsieur Homais," and "Yonville l'Abbaye" are also signs without a referent. The co presence of such "fictional" signs with others, likewise supposedly deictical or referential, is at the very core of the problem of specifying the meaning of "mimesis" and "credibility" in realistic narratives<sup>105</sup>. »

On ne saurait donc définir la spécificité du discours science-fictionnel à travers la simple présence de ces inventions linguistiques. Sa particularité réside plutôt en ce que ces signes sans référents relèvent d'une encyclopédie imaginaire et incomplète, voire inexistante. D'où le terme de xénoencyclopédie préconisé par Saint-Gelais, qui définit sa fonction comme suit : « [E]n science-fiction, [...] le lecteur n'a d'autre choix que de procéder à des réajustements encyclopédiques : ajouts, retraites ou altérations rendent alors impossible une identification stricte de l'encyclopédie préalable du lecteur et de celle posée ou présupposée par le texte, c'est-à-dire ce qu'on appellera la *xénoencyclopédie*<sup>106</sup>. » Des fragments de ce cadre de référence imaginaire nous sont parfois offerts – par exemple sous la forme de segments didactiques ou de dispositifs paratextuels comme des notes de bas de page ou un lexique inséré en postface –, mais dans plusieurs cas, la signification des néologismes et néosèmes

---

<sup>105</sup> Marc Angenot, « The Absent Paradigm », *Science Fiction Studies*, vol. 6, no 1, 1979, p. 10. En ligne. JSTOR.

<sup>106</sup> Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Montréal, Nota Bene, coll. « Littérature(s) », 1999, p. 140.

rencontrés au cours de la lecture n'est pas explicitée, ce qui provoque une défamiliarisation sémiotique qui pousse le lecteur à réévaluer constamment les contours de l'univers qui lui est présenté afin de tenter d'en reconstituer le sens.

La notion de xénoencyclopédie rejoint celle de paradigme absent élaborée par Marc Angenot. « The reader of SF is in the same situation as the swimmer on an unfamiliar beach. He can only reconstitute the meaning of some signs in the texts if he knows the paradigm, i.e. the full array of classes complementary to a given sign<sup>107</sup>. » écrit ce dernier. Par contre, ce paradigme est bien souvent absent en science-fiction : il est présupposé, et le lecteur, pour construire un univers imaginaire cohérent, doit y croire sans être en mesure de le voir :

While the realistic novel should lead the reader to believe in the events it narrates, the SF novel must also have him believe in what it does not and cannot show: the complex universe within which such events are supposed to take place. The reader of a realistic novel proceeds from the general (the common place, the ideological *topos*) to the particular (the specific plot governed by this ideological structure). The SF reader follows the reverse path: he induces from the particular some imagined, general rules that prolong the author's fantasies and confer on them plausibility. The reader engages in a conjectural reconstruction which "materializes" the fictional universe<sup>108</sup>.

Le récit demeure donc intelligible et ce, même s'il est construit autour d'un paradigme illusoire, car il procède d'un acte de foi de la part du lecteur, qui utilise les fragments mis à sa disposition pour se créer une image mentale de l'univers fictif dans lequel il est projeté.

Ces concepts modifient les relations entre les signes et leurs référents, mais aussi celles entre signifiants et signifiés. Ainsi, certains mots, même s'ils nous sont à prime abord familiers, deviennent mystérieux et obscures lorsque rencontrés dans un texte de science-fiction. Cette élasticité sémiotique facilite les dérives ontologiques observées dans les romans de notre corpus. Si un bon nombre de textes postmodernistes partagent leurs enjeux thématiques (l'identité, l'altérité, la mémoire, la réalité, etc.), les stratégies discursives, elles, diffèrent. Là où les romans postmodernes déconstruisent métaphoriquement – ou, comme on le voit de plus en plus, métafictionnellement – la réalité, la science-fiction construit une réalité factice dans laquelle les distorsions identitaires, temporelles et spatiales sont littérales.

---

<sup>107</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>108</sup> *Ibid.*, p. 15.

Richard Saint-Gelais, paraphrasant Brian McHale, affirme d'ailleurs : « la science-fiction est un genre nettement ontologique, orienté vers des questions comme celle de la nature de la réalité (et de la fiction) ou celle des rapports entre réalités coexistantes (ou concurrentes). Cette dominante ontologique ferait de la science-fiction le genre postmoderniste par excellence<sup>109</sup>. » Beaucoup d'aspects de la science-fiction tiennent de la simulation : la réalité est artificielle, les mots sont flottants, et les narrateurs sont instables. L'appartenance générique des romans de notre corpus n'est donc pas négligeable : elle accentue le pouvoir d'évocation des fictions technologiques mises en scène et, ce faisant, elle a une influence sur la structure et la portée des reconfigurations narratives et identitaires qui y sont engendrées.

#### 4.3 *Metaprocesses calling themselves I* : dissémination subjective et vertige pronominal

Dans son livre *Unnatural Voices*, Brian Richardson écrit :

There is a general move away from what was thought to be 'omniscient' third person narration to limited third person narration to ever more unreliable first person narrators to new explorations of 'you', 'we', and mixed forms. There is a similar movement from the psychological novel to more impressionistic renderings of consciousness to the dissolution of consciousness into textuality, and a corresponding move from human-like narrators to quasi-human, non-human, and anti-human speakers, as the figure of the narrator as a recognizable human being recedes into an ever greater eclipse. The basic categories of first and third person narration or homo- and heterodiegesis, themselves based on foundational linguistic oppositions articulated by Benveniste, are repeatedly problematized and violated by experimental writers. For the most part neither of the major theoretical approaches can begin to comprehend this plethora of new work for the simple reason that it rejects the type of mimetic representation that both theories presuppose<sup>110</sup>.

C'est pour éliminer cet angle mort de la théorie narrative que Richardson – de concert avec plusieurs de ses collègues – a posé les bases de ce qui est aujourd'hui qualifié d'*unnatural narratology*. Plus précisément, ils étudient des textes de fiction qui, en partie ou en totalité, n'adhèrent pas aux principes de la représentation mimétique ou aux conventions de la narratologie classique. Les questions qu'ils posent – et les conclusions qu'ils en tirent –

---

<sup>109</sup> Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 275.

<sup>110</sup> Brian Richardson, *op. cit.*, p. 13-14.

possèdent une pertinence particulière lorsque mises en relation avec des romans qui, comme ceux de notre corpus, jouent avec les liens entre subjectivité et narration.

Sans égaler les transgressions des plus audacieuses œuvres postmodernes, les trois romans de notre corpus ont en commun une propension à briser les frontières du « je ». Que ce soit en remettant en question l'idée d'un « je » unifié ou en lui préférant d'autres pronoms plus représentatifs de leur état physique ou mental, ils transgressent les codes de la narrativité classique afin de mettre en récit cette dissémination, cette fragmentation subjective dont nous avons tant parlé.

Takeshi Kovacs, on l'a vu dans le deuxième chapitre, a un rapport au corps particulier. Il a un passé militaire et est engagé pour des missions qui exigent de lui des réflexes et une précision impeccables ainsi qu'une force et un contrôle physique irréprochables. Ces exigences, conjuguées au besoin de changer régulièrement d'enveloppe corporelle, expliquent son style narratif, fortement marqué par la description. Le récit de Kovacs est orienté vers l'action, et même lorsque ce dernier prend le temps d'observer son environnement ou de philosopher, ses pensées sont constamment dirigées vers les particularités et les difficultés liées aux enveloppements, au partage des corps et aux diverses augmentations portées par les gens qui l'entoure. La vie est pour lui un grand champ de bataille dans lequel chaque mouvement fait partie d'une stratégie et chaque discussion représente une possibilité de renforcer ou de renverser les rapports de force. Son récit est d'ailleurs ponctué de fréquents retours en arrière durant lesquels Kovacs se remémore les enseignements de son chef Virginia Vidaura lors de sa formation dans les Envoys et ses péripéties avec Jimmy de Soto, un compagnon d'armes décédé qui hante toujours un coin de son esprit et lui parle même parfois, tel une voix intérieure venue d'outre-tombe.

Ainsi, il n'est pas étonnant de constater qu'au lieu d'être narré par un « je » affirmé, le récit que propose Kovacs des événements est saccadé et fragmenté, ses préoccupations tournant plus souvent qu'autrement autour du mouvement, du corps et des sensations plutôt que des émotions. Un passage pendant lequel Kovacs se bat avec Kadmin illustre bien le type de narration privilégié : « I knew the sound it was going to make when the elbow exploded, knew the sound I was going to make before the neurachem could lock the pain down. My hand twisted desperately in Kadmin's grip and I let myself fall. Slippery with sweat, my wrist

pulled free and my arm unlocked » (*AC*, 387) Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres de la tendance qu'a Kovacs à mettre l'accent sur le « il » plutôt que sur le « je », comme s'il était lui-même soumis à la volonté de ce corps qui prend toute la place. C'est dans la performance, plutôt que dans l'introspection, que Kovacs se construit en tant que narrateur.

Les effets secondaires de l'enveloppement ont aussi une incidence sur la perception que Kovacs a de lui-même. À un certain moment, alors qu'il est en train de se préparer pour un combat, il est victime d'un épisode de dissociation pendant lequel il a l'impression que quelqu'un d'autre a pris le contrôle de son corps :

Psychoentirety rejection, they call it. Or just fragmenting. It's not unusual to get some tremors, even when you're an experienced sleeve-changer, but this was the worst case I'd had for years. For long moments I was literally terrified to have a detailed thought, in case the man in the mirror noticed my presence. Frozen, I watched him adjust the Tebbit knife in its neurospring sheath, pick up the Nemex and the Philips gun one by one and check the load of each weapon. [...] He was ready to kill someone with either weapon. I shifted behind his eyes. (*AC*, 135)

Un peu plus loin, les conséquences narratives de cet état physique atteignent leur apogée alors que Kovacs, grâce à un effort de concentration, parvient à reprendre le contrôle de lui-même :

Shrugging his way into the Inuit jacket, he met his own eyes in the mirror once more. The face he saw looking back was no more expressive than the mandroid at Larkin & Green. He stared impassively at it for a moment, then lifted one hand to rub at the scar under his left eye. A final glance up and down and I left the room with the sudden cold resurgence of control flooding through my nerves. [...] And we went out into the streets. (*AC*, 137)

Ce n'est pas deux, mais trois pronoms qui sont nécessaires ici pour exprimer efficacement la nature fragmentaire de l'identité subjective de Kovacs. Les indices laissent croire que le « il », dans cet extrait, fait référence à Ryker – le propriétaire original de l'enveloppe portée par Kovacs –, dont les traces identitaires résiduelles seraient temporairement remontées à la surface. Le « nous » introduit un déplacement dans la relation qu'entretient Kovacs avec son corps, comme s'il acceptait d'être un copilote plutôt que le seul maître à bord de ce vaisseau de chair.

Le « nous » apparaît une seconde fois dans la dernière partie du roman, dans un contexte fort différent. Alors que cette première occurrence s'appliquait à deux identités

partageant une même enveloppe, la seconde naît de la situation inverse, alors que Kovacs subit illégalement un double enveloppement, clonant son identité dans un deuxième corps. S'en suit un dialogue surprenant pendant lequel Kovacs discute longuement avec lui-même dans un tango linguistique où se mêlent le « je », le « tu », le « il » et le « nous » : « 'Ahhh.' He made a gesture and tipped his own glass back. 'You believe what you want. I say the Patchwork Man's been a metaphor for Dad because we couldn't bear to look too closely at the truth [...]. » (AC, 403) Même si l'un des deux Kovacs – celui qui a été enveloppé dans un nouveau corps – est maître de la narration, le second – celui qui resté dans le corps de Ryker – demeure essentiellement la même entité; seulement, il est relégué au rang de simple personnage à cause des exigences du récit. On a alors l'impression que le narrateur, imperceptiblement, a changé. Bien sûr, nous sommes toujours face à Kovacs qui narre son propre récit. Cependant, est-il vraiment celui qui raconte depuis le début? Le narrateur original ne serait-il pas plutôt la « copie » qui est demeurée dans le corps de Ryker?

Lorsqu'ils parlent du passé, les deux Kovacs utilisent un « nous » qui les inclut tous les deux; quand ils font des suppositions sur leur futur, le « je » prend le relais, un « je » qui, de réplique en réplique, s'intensifie, s'affirme davantage. Le décalage phénoménologique entre les copies ne peut que s'accroître au fur et à mesure que le temps passe et, dans les passages qui suivent cette conversation, les deux Kovacs se séparent pour remplir leur rôle respectif dans la mission en cours. À partir de ce moment, le roman suit la trajectoire d'un seul d'entre eux. Ce choix narratif a pour conséquence d'offrir une certaine linéarité lors de la lecture mais prive du même coup le lecteur d'une partie des événements, d'une conclusion alternative, hypothétique, se déroulant en parallèle du récit qui nous est proposé. Nous n'avons accès à des fragments de ces événements que par l'intermédiaire d'une discussion entre la copie survivante de Kovacs et Miriam Bancroft, la femme de son employeur : « We took seats opposite each other without exchanging words or glances. She poured herself a glass without offering me one, a tiny casualness that spoke volumes about what had happened between Miriam Bancroft and my other self. » (AC, 548)

Il était clair dès le début de ce double enveloppement que l'une des deux copies devrait se sacrifier au terme de la mission : « We have to decide which of us gets obliterated when this is all over. And since our individual instinct for survival is getting stronger by the

minute, we need to decide soon. » (AC, 405) Après avoir analysé leurs options, les deux copies choisissent de laisser le hasard décider de leur sort dans une partie de roche-papier-ciseau. Kovacs se remémore avec malaise les derniers moments passés avec son double : « I was still trying to shake off the cold that crept through me whenever I thought about that game, trying to second-guess myself with my own existence at stake. [...] Part of me was still screaming inside that he had somehow thrown the last game. » (AC, 459)

Les jeux pronominaux auxquels se prêtent *Altered Carbon* rappellent les propos de Brian Richardson :

Revealingly, Genette goes on to express his consternation at the new fiction that “does not hesitate to establish between narrator and character(s) a variable or floating relationship, a pronominal vertigo in tune with a freer logic and a more complex ‘personality’”. It is precisely this ‘logic’ that needs to be investigated, and this ‘vertigo’ that needs to be savored<sup>111</sup>.

Dans *Blindsight*, contrairement à *Altered Carbon*, le vertige est plutôt provoqué par la confusion fréquente entre le narrateur, Siri Keeton, et son narrataire, qu’il interpelle fréquemment lors de passages à la deuxième personne du singulier. Le thème de l’empathie occupant, comme nous le verrons plus tard, une place considérable dans le récit, il n’est pas surprenant que Keeton ait recours au « tu », qu’il utilise dès la fin du prologue en débutant son récit par ces mots : « Imagine you are Siri Keeton. » (B, 21)

Grâce à son statut de Synthétiste, Siri peut se targuer de connaître les pensées intimes de ses compagnons de route, ce qui lui permet parfois de brouiller la frontière qui sépare les différents types de focalisation. Ainsi, malgré la présence d’un « je » – plus ou moins assumé selon les circonstances –, on perçoit dans le roman des traces de focalisation externe et même, lors des passages au « tu », les contours d’une focalisation zéro. Ainsi, dans un passage qui débute par « Imagine you are Amanda Bates », Siri décrit : « [T]he last thing you want is to remind Sarasti that you think he’s *wrong*. You don’t want him dwelling on that. You don’t want him to think you’re up to something. Because you are. Even if you’re not quite ready to admit it to yourself. » (B, 242) Ces passages offrent donc l’opportunité à Siri de transcender son statut de narrateur interne afin de transmettre des informations sur les personnages auxquelles il n’aurait normalement pas dû avoir accès. Cette stratégie discursive,

---

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 6.

nous le verrons bientôt, prend la forme d'un couteau à double tranchant lorsque vient le temps de juger de la fiabilité du récit et de l'exactitude des événements qui y sont rapportés.

Le type de narration privilégié par Siri Keeton diffère de celle que nous avons pu observer dans *Altered Carbon* : alors que ce dernier mettait l'accent sur l'action performative et sur l'inscription physique de Kovacs dans son univers, *Blindsight* est construit en majeure partie autour de l'observation passive de Siri qui, malgré son statut de narrateur, fait office de figurant dans un récit qui se déploie au « nous » beaucoup plus qu'au « je ». Il s'agit ici d'un pronom qui, selon les circonstances, renforce ou fragilise le sentiment d'appartenance au groupe.

#### 4.4 Zombies philosophiques et chambre chinoise

On peut classer les enjeux technologiques actuels en deux grandes catégories : d'un côté, on retrouve les travaux sur l'intelligence artificielle, la robotique, les sciences informatiques, c'est-à-dire les sciences dont l'objet principal est la machine; de l'autre, on retrouve des disciplines telles que le génie génétique et les nanotechnologies, et dont l'objet principal est l'humain. L'importance des technologies est substantielle dans les deux cas, mais leurs champs d'application, sans être totalement isolés les uns des autres, diffèrent à plusieurs égards.

De tous les débats philosophiques provoqués par les enjeux de l'intelligence artificielle, le plus fertile est sans doute celui qui entoure la notion de conscience. Est-il possible de construire une AI capable non seulement de raisonner comme un être humain, mais d'être consciente de sa propre existence? L'intentionnalité, la métacognition, la capacité de vivre des expériences subjectives sont considérées comme des caractéristiques essentielles à l'établissement d'une subjectivité humaine basée sur la conscience de soi. Le fantasme de parvenir un jour à transposer ces caractéristiques hors de la chair – dans un ordinateur ou un androïde, par exemple – est solidement ancré dans l'imaginaire technoscientifique. Les répercussions éthiques et philosophiques d'un tel transfert, quant à elles, ont été maintes fois

mises de l'avant, tant dans la sphère sociale qu'artistique, comme le témoigne l'imposant corpus littéraire sur le sujet.

Paradoxalement, un large pan des discussions entourant le posthumain participe à ce que ces mêmes caractéristiques « essentielles » soient étouffées. La prolifération de termes associés aux technologies et aux sciences de l'information à l'intérieur du discours sur l'avenir de l'humain suggère une glorification de l'efficacité, à la fois physique et intellectuelle, plutôt qu'un désir d'atteindre un nouveau stade de conscience. Ainsi, parallèlement à une volonté de rendre les machines plus « humaines » se dresse le désir d'offrir à la race humaine l'efficience d'une machine. La conscience de soi, dans ces conditions, perd son aura.

N. Katherine Hayles explique d'emblée, dès les premières pages de *How We Became Posthuman* : « The posthuman view considers consciousness, regarded as the seat of human identity in the Western tradition long before Descartes thought he was a mind thinking, as an epiphenomenon, as an evolutionary upstart trying to claim that it is the whole show when in actuality it is only a minor sideshow<sup>112</sup>. » Cette revendication illustre avec clarté une des ruptures les plus nettes entre humanisme et posthumanisme, alors que le « je », en plus de perdre sa place centrale dans le monde, se révèle n'être qu'une illusion. Sans conscience de soi, le libre arbitre et l'intentionnalité sont impossibles : « Mastery through the exercise of autonomous will is merely the story consciousness tells itself to explain results that actually come about through chaotic dynamics and emergent structures<sup>113</sup>. »

Ce déchirement est d'autant plus évident en littérature puisque le principe même de mise en récit dépend de la capacité d'un narrateur à nous offrir une vision subjective de ses actions et de l'univers dans lequel il évolue. Dans cette optique, le concept même d'un narrateur radicalement posthumain (selon la conception explicitée par Hayles) est problématique. En effet, comment un être dénué de conscience de soi pourrait-il être l'instigateur, le producteur d'un acte narratif? On pourrait suggérer que certains types de fiction – par exemple l'écriture automatique, les romans surréalistes ou ceux narrés par des animaux plutôt que des humains

---

<sup>112</sup> N. Katherine Hayles, *op. cit.*, p. 2.

<sup>113</sup> *Ibid*, p. 288.

– mettent en scène de tels narrateurs, qui ne s’expriment non pas eux-mêmes mais qui expriment plutôt le monde à travers eux. Ce type de narration, toutefois, n’est pas proprement parlé celle d’un être dénué de conscience, mais plutôt celle d’un être dont la conscience est soit embryonnaire, soit temporairement étouffée par la force de l’inconscient. L’acte narratif étant, Genette nous l’a expliqué, une affaire de point de vue, il est difficile de s’imaginer, dans un récit à la première personne, un narrateur qui n’aurait pas conscience de son propre « je » ni de sa propre énonciation.

*Blindsight* aborde le sujet et propose des pistes intéressantes à travers deux concepts, soit celui du zombie philosophique et celui de la chambre chinoise. Le zombie philosophique, popularisé par le philosophe de l’esprit David Chalmers, fait référence à une créature qui aurait l’apparence et la constitution d’un être conscient mais qui, en réalité, n’aurait aucune conscience de lui-même ou de son environnement, ni aucune intériorité. Le concept, élaboré comme une critique du physicalisme, a été réfuté par bien des penseurs par la suite. Daniel Dennett, entre autres, a rejeté l’idée qu’un tel être puisse exister, prétextant qu’à partir du moment où une créature agit, pense, et ressent (ou croit ressentir) comme un être conscient, il doit être considéré comme *étant* conscient : dans la mesure où il est impossible d’avoir accès à l’intériorité de quelqu’un d’autre, il est impossible de juger de son authenticité. Le zombie philosophique, logiquement cohérent mais métaphysiquement improbable, demeure toutefois un symbole puissant, en particulier lorsque mis en relation avec le discours technologique ambiant comme c’est le cas dans *Blindsight*.

L’agression de Sarasti sur Siri provoque chez ce dernier un moment de clarté pendant lequel il réalise le mirage que représentent la conscience de soi et le libre-arbitre :

Do you want to know what consciousness is for? Do you want to know the only *real* purpose it serves? Training wheels. You can’t see both aspects of a Necker cube at once, so it lets you focus on one and dismiss the other. [...] You’re always better off looking at more than one side of anything. Go on, try. Defocus. It’s the next logical step.  
Oh, but you can’t. There’s something in the way.  
And it’s fighting back. (*B*, 302-303)

Dans ce passage, qui s’étend sur quelques pages, le terme « zombie » est remplacé par celui de « somnambule », mais les implications sont similaires : « Maybe you think that [consciousness] gives you free will. Maybe you’ve forgotten that sleepwalkers converse,

drive vehicles, commit crimes and clean up afterward, unconscious the whole time. Maybe nobody's told you that even *waking* souls are only slaves in denial. » (B, 301) La conscience est considérée comme la manifestation arrogante d'un sous-programme qui se croit maître alors qu'il n'est qu'esclave.

Le personnage de Cunningham, quant à lui, fait ouvertement référence au zombie philosophique lors d'une discussion sur les rapports entre la conscience et l'intelligence :

As long as you pull your hand away from an open flame, who cares whether you do it because it hurts or because some feedback algorithm says withdraw if heat flux exceeds critical T? Natural selection doesn't care about motives. If impersonating something increases fitness, then nature will select good impersonators over bad ones. Keep it up long enough and no conscious being would be able to pick your zombie out of a crowd." Another silence; I could hear him chewing through it. "It'll even be able to participate in a conversation like this one. It could write letters home, impersonate real human feelings, without having the slightest awareness of its own existence. (B, 311)

Dans *Blindsight*, le concept du zombie philosophique est intimement lié à celui de la chambre chinoise, expérience de pensée créée par le philosophe John Searle en 1980. Ce dernier s'est imaginé une pièce dans laquelle il doit répondre à des questions en chinois à l'aide de papiers passés à travers une petite ouverture. Searle lui-même ne connaît pas la langue chinoise, mais il a à sa disposition un manuel de règles qui lui permet de savoir comment agencer syntaxiquement les symboles qui sont devant lui afin de donner des réponses cohérentes aux questions qui lui sont posées et ce, sans pour autant savoir ce que ces symboles signifient. Searle, avec cette expérience, souhaitait remettre en perspective la vision computationnaliste de l'esprit en donnant toute l'importance à la notion d'intentionnalité, et du même coup, prouver qu'une machine, peu importe son degré d'intelligence, ne pourrait jamais développer de conscience.

Siri Keeton utilise le concept de chambre chinoise pour expliquer à Chelsea son rôle de Synthétiste : il est un conduit à travers duquel l'information circule sans que lui-même ne la comprenne entièrement. Ce rôle se déploie au niveau diégétique – il est chargé de rédiger des comptes rendus de ce qui se passe et se dit sur le vaisseau à l'intention des dirigeants terriens –, mais également au niveau narratif. Non seulement Susan James (et ses multiples personnalités), Amanda Bates et Isaac Szpindel (et son remplaçant, Robert Cunningham à sa

suite) possèdent-ils chacun leur propre façon d'interagir avec leur environnement et d'entrer en relation avec celui-ci, mais leur utilisation du langage lui-même est hautement volatile :

The whole lot of them threw English and Hindi and Hadzane into every second sentence; no real scientist would allow their thoughts to be hamstrung by the conceptual limitation of a single language. Other times they acted almost like Synthesists in their own rights, conversing in grunts and gestures that would be meaningless to any baseline. It's not so much that the bleeding edge lacks social skills; it's just that once you get past a certain point, formal speech is just too damn *slow*. (B, 204)

Siri, au cours de son récit, nous traduit donc ce que les autres personnages disent de façon à ce que l'on puisse comprendre, alors que lui-même n'a qu'une compréhension limitée de ce qui se passe. Tant dans sa façon d'interagir avec les autres personnages que dans ses choix narratifs, il donne l'impression d'être plus posthumain encore que les *freaks* qu'il est chargé d'étudier. Au fil du roman, la possibilité qu'il ne soit pas conscient de ce qui l'entoure s'insinue dans l'esprit du lecteur, un sentiment qui atteint son paroxysme dans les dernières lignes du récit. Les références au zombie philosophique et à la chambre chinoise peuvent, selon la lecture qu'on en fait, incarner soit les doutes qui assaillent Siri par rapport à sa propre humanité, soit les indices pointant vers sa réelle inhumanité. Cette tension, qui parcourt le roman, ne sera jamais désamorcée, et Siri conclut son récit sur ces mots :

By the time I get home, I could be the only sentient being in the universe.  
If I'm even that much. Because I don't know if there is such a thing as a reliable narrator. And  
Cunningham said zombies would be pretty good at faking it.  
So I can't really tell you, one way or the other.  
You'll just have to imagine you're Siri Keeton. (B, 362)

Cette absence de résolution permet à *Blindsight* de proposer un récit qui met à nu ses propres mécanismes en faisant appel à l'imagination et à l'abandon du lecteur. Et si le récit que Siri nous a fait des événements n'était que le résultat de phrases syntaxiquement correctes, mais vides de sens, privées d'intentionnalité? Un tel récit, certes frauduleux, mais résolument *posthumain*, serait-il moins captivant, moins *vrai*? Après tout, tout récit fictionnel met en scène des mondes inexistantes auxquels seuls les mots parviennent à donner vie. Le fait que Siri interpelle constamment le lecteur à l'aide de la phrase « Imagine you're » donne l'illusion au lecteur qu'il fait partie intégrante de l'acte narratif alors qu'en réalité, c'est Siri lui-même qui, tel le capitaine d'un navire, dirige le récit et décide de ce qu'on s'imagine, et de la manière dont on se l'imagine.

L'interpellation du lecteur et le rôle d'intermédiaire tenu par Siri sont les symptômes d'une subjectivité embryonnaire qui prend forme chez ce dernier au fur et à mesure que son implication dans l'histoire s'accroît. Il nous met en garde à plusieurs occasions sur l'étendue de ses interventions : « They never really talked like that, by the way. You'd hear gibberish—a half-dozen languages, a whole Babel of personal idioms—if I spoke in their real voices. » (B, 204) ou encore « I cannot tell you what it said. I can only tell you what I heard. » Le récit est d'ailleurs raconté au passé, alors que Siri est dans une capsule spatiale depuis des années. Pour économiser de l'énergie, il n'est réveillé qu'une heure sur 10 000, heure pendant laquelle il s'entête à continuer son récit. « I know this hasn't been a seamless narrative. I've had to shatter the story and string its fragments out along a death lasting decades », s'excuse-t-il. Malgré ses prétentions d'objectivité, Siri est donc condamné à prendre des décisions subjectives afin d'assurer la bonne compréhension de l'histoire. Son rôle d'observateur ne peut se concevoir objectivement : il fait partie intégrante du système qu'il est chargé d'observer. C'est ce rôle d'observateur, et les conséquences qui en découlent, qui permettront à Siri de renouer avec la notion d'empathie et, par conséquent, de retrouver une certaine humanité – illusoire ou non.

On se rappelle que le Siri Keeton qui fait la narration est le produit d'une opération subie lorsqu'il n'était qu'un enfant. L'enfant étant victime de crises d'épilepsie fréquentes et de violentes convulsions, ses parents ont accepté qu'on lui ampute la moitié du cerveau, remplaçant ensuite les parties manquantes par des composants électroniques. Ainsi, Siri a pu survivre, mais au détriment de son sens de l'empathie. Des années plus tard, il se décrit ainsi : « I am the bridge between the bleeding edge and the dead center. I stand between the Wizard of Oz and the man behind the curtain. I am the curtain. » (B, 48)

Siri possède des capacités d'analyse hors du commun et sa condition fait en sorte que ses émotions ne peuvent pas interférer avec son travail puisqu'il n'en ressent pas. Cela fait également de lui un véritable « être informationnel ». À ses yeux, chaque parole prononcée par ses interlocuteurs, chaque geste posé fait partie intégrante d'une stratégie, consciente ou inconsciente. Pour Siri, les individus sont des systèmes dont les comportements dérivent d'algorithmes, et son rôle est d'étudier leur « topologie informationnelle » de façon à tirer les

conclusions adéquates et produire l'*output* désiré. Il n'est donc pas étonnant que son récit soit soutenu par un vocabulaire profondément impersonnel :

I grew up and I got along. I learned to fit in. I observed, recorded, derived the algorithms and mimicked appropriate behaviors. Not much of I was...*heartfelt*, I think the word is. I had friends and enemies, like everyone else. I chose them by running through checklists of behaviors and circumstances piled from years of observation. (B, 17)

Siri est un *alien* parmi les humains : il tente de jouer le jeu, de s'infiltrer de la façon la plus transparente possible à l'aide des bons *protocoles*, des bonnes *stratégies*. Son rôle sur le *Theseus*, à l'origine, en est un de pur observateur : il est chargé de documenter ce qui se passe sur le vaisseau et d'en faire un rapport. Mais, de son propre aveu, son rôle est plus complexe qu'il n'y paraît. Comme on l'a mentionné dans le chapitre précédent, chacun de ses compagnons de route a été modifié technologiquement afin de remplir une série de tâches spécifiques associées à leur rôle sur le vaisseau. Cette spécialisation posthumaine s'est cependant faite au détriment de la compréhension :

Our hybrids become as brilliant as savants, and as autistic. We graft people with prosthetics, make their overloaded motor strips juggle meat and machinery, and shake our heads when their fingers twitch and their tongues stutter. Computers bootstrap their own offspring, grow so wise and incomprehensible that their communiqués assume the hallmarks of dementia: unfocused and irrelevant to the barely-intelligent creatures left behind. (B, 49)

On attend donc de Siri qu'il fasse le pont entre la masse de gestes obsessionnels et de discours dont il est témoin sur le *Theseus*, et les humains qui l'ont engagé sur Terre. Qu'il soit témoin de tous les points de vue sans en avoir un qui lui appartienne. Son manque d'empathie fait de lui le candidat idéal pour cette tâche, mais rend simultanément ses communications avec les autres plus difficiles dans la mesure où ils se méfient constamment de lui et doutent de son honnêteté. Siri doit composer avec cette difficulté en tentant de rester le plus possible à l'extérieur du groupe, hors du système.

Le cœur du roman est construit autour de l'implication graduelle de Siri aux événements de l'histoire, alors qu'il passe de simple observateur à membre à part entière de l'équipe. Les souvenirs auquel il est confronté tout au long du récit travaillent à un rétablissement de l'empathie qui s'incarne par la suite dans les interactions de Siri avec ses coéquipiers. Dans un de ces flashbacks, son ami d'enfance Robert Paglino le reconforte en suggérant que

malgré ses différences, Siri est parvenu à développer une sorte d'empathie à travers sa façon d'utiliser ses talents : « You've reinvented empathy, almost from scratch, and in some ways—not all obviously, or I wouldn't have to tell you this—but in some ways yours is better than the original. » (*B*, 233) Siri doute de ces propos et réplique que Robert fait référence au Siri d'avant son opération, et que ce Siri n'existe plus. Se remémorant un moment de leur enfance durant lequel Siri l'a défendu, Robert répond alors : « Both of you would've helped me out that day. And maybe he would've got there with good ol'-fashioned empathy while you had to cobble together some kind of improvised flowchart out of surplus parts, but that just makes your accomplishment all the greater. » (*B*, 233-234)

Ce passage est important et explique en partie pourquoi Siri accepte de s'immerger peu à peu dans le système qu'il observe. Cette intégration, on l'apprendra, n'est pas le fruit du hasard, mais l'œuvre de Sarasti. Ce dernier commence par le forcer à prendre part à des missions de reconnaissance, avant de l'agresser violemment lors d'une dispute. L'attaque du vampire sur Siri, on l'apprend plus tard, était un acte réfléchi et délibéré visant à le déposséder de ses outils de Synthétiste afin de lui permettre d'atteindre le niveau d'empathie nécessaire à son véritable rôle sur le vaisseau : celui de témoin. Le traumatisme, selon Sarasti, est ce qui permet au subconscient de prendre le contrôle, de ramener l'observateur à l'intérieur du système.

Le plan fonctionne, et Siri, dépouillé de ses compétences de Synthétiste, se laisse aller à une fureur cathartique : « You tore me apart, you made me piss and shit myself and I cried like some gutted baby and you stripped me naked, you fucking thing, you night crawler, you broke my tools, you took away anything I ever had that let me touch anyone [...]. » (*B*, 304-305) Cette perte de repères a des conséquences sur le récit : déchiré entre une subjectivité nouvelle et son conditionnement de Synthétiste, Siri se met à associer aux personnages des intentions qui se révèlent illusoires. Il se convainc, par exemple, qu'Amanda Bates prépare une mutinerie. Lors d'une discussion avec Sarasti, vers la fin du récit, ce dernier proposera une autre explication : « Synthesists can't have opinions of their own. So when you feel one, it must be someone else's. The crew holds you in contempt. Amanda wants me relieved of command. Half of us is you. I think the word is project. » (*B*, 342) En plus des incertitudes liées à l'instabilité ontologique de Siri, le lecteur doit donc composer avec les leurrex narratifs

provoqués par la projection que fait ce dernier en transposant inconsciemment ses propres opinions sur ses collègues. La frontière entre le narrateur et les personnages se brouille, et il devient impossible de savoir quelles pensées appartiennent à qui. En déclarant « half of us is you », Sarasti met en lumière la toute-puissance du narrateur.

L'importance de Siri s'incarne dans le fait qu'il est choisi pour être le témoin de la destruction du Theseus par Rorschach. La notion de témoignage diffère de celle de compte rendu, et Siri n'aurait pu faire un témoignage convaincant sans le traumatisme infligé par Sarasti : « Can't give you the chance to shore up your rationales and your defenses. They must fall completely. You must be inundated. Shattered. Genocide's impossible to deny when you're buried up to your neck in dismembered bodies. » (B, 341) Siri ne doit pas se contenter de *dire* : il doit *convaincre*. En lui offrant le rôle de survivant et de témoin, le vampire permet à Siri de réconcilier enfin les aspects contradictoires de sa personnalité et de renouer avec l'humanité qu'il a laissée derrière lui lors de son enfance. En faisant verbalement le récit des événements, seul dans sa capsule spatiale, il conclut : « So there you have it: a memoir told from meat to machinery. A tale told to myself, for lack of someone else to take an interest. » « From meat to machinery » réfère à la fois à l'acte d'enregistrer ses propos sur un support électronique, et à la dialectique entre l'organique et le mécanique, qui est au cœur de la personnalité de Siri.

#### 4.5 Posthuman freak show : les marginaux contre-attaquent

À ce stade-ci, il est possible de tirer une conclusion commune concernant les narrateurs des trois romans : en plus d'appartenir au royaume de la posthumanité, ils possèdent tous des caractéristiques qui, même s'ils avaient été parfaitement humains, les auraient tout de même relégués aux marges de la société. Takeshi Kovacs, par exemple, a des tendances psychopathes. Mais, comme il l'explique lui-même :

Psychopath's not a narrow term any more [...]. I've heard it applied to whole cultures on occasion. It's even been applied to me once or twice. Reality is so flexible these days, it's hard to tell who's disconnected from it and who isn't. You might even say it's a pointless distinction. (AC, 249-250)

Cette réflexion s'applique également aux narrateurs des autres romans, et même aux personnages qui les entourent. Ainsi, la façon de s'exprimer et de communiquer avec les autres de Siri Keeton évoque les troubles du spectre de l'autisme; la collègue de ce dernier, Susan James, présente quant à elle un trouble de la personnalité multiple, tandis que Sarasti est littéralement décrit comme un sociopathe et qu'Isaac Szpindel souffre d'un état qui rappelle la dépersonnalisation, alors qu'il se sent étranger à son propre corps à force d'être connecté aux appareils technologiques du vaisseau. Les narrateurs de *Wildlife* présentent également tous les trois des tendances psychopathes, et les multiples incarnations de Wynne la poussent dangereusement vers la schizophrénie. Ces comportements, à l'instar de la banalisation de la psychopathie évoquée par Kovacs, ne sont toutefois plus considérés comme des tares mais comme des atouts. Keeton, James et Szpindel seraient ostracisés s'ils vivaient à notre époque, mais dans l'univers posthumain de *Blindsight*, leur handicap devient un outil : les traits autistiques de Siri lui permettent de remplir adéquatement ses fonctions de Synthétiste; les multiples personnalités de Susan James sont ce qui font d'elle une linguiste exceptionnelle, capable d'appliquer simultanément plusieurs grilles d'analyse à de multiples niveaux de langage; la dépersonnalisation de Szpindel envers son corps est la conséquence attendue d'une fusion presque sublime entre l'homme et la machine.

Dans ces univers posthumains, les rapports de force ont changé, et la marge, petit à petit, s'est employée à coloniser la norme. Après tout, comme l'observe Kovacs, dans un monde où la réalité n'a plus la solidité d'autrefois, la distinction entre le normal et l'anormal est désuète. Il s'agit en quelque chose d'une douce revanche pour toutes les figures de la marginalité ayant contribué à l'émergence du posthumain : malgré le fait qu'elles aient été condamnées à mener leur existence à l'écart de la société qui les a faites naître, c'est la force de toutes leurs influences réunies qui a participé à ce que le posthumain s'émancipe de son statut de pseudo-humain pour sauter à pieds joints au cœur des préoccupations scientifiques et littéraires actuelles. On peut suggérer que le caractère subversif de la figure posthumaine est l'une des raisons pour lesquelles celle-ci nous apparaît si inspirante actuellement. En effet, il semble y avoir un ras-le-bol collectif envers les institutions du pouvoir et les discours dominants, ras-le-bol qui était déjà apparent dans les mouvements alternatifs et avant-gardistes des années 1970, puis au sein des discours sur le cyberpunk et le cyborg tout au

long des années 1980. Le posthumain n'est que la suite logique de ces tentatives de renverser la balance du pouvoir, de donner la parole aux exclus et aux marginaux, à ceux dont la voix a trop souvent été étouffée.

Dans cette optique, *Wildlife*, *Altered Carbon* et *Blindsight* laissent la parole à des personnages qui, s'ils ne sont pas particulièrement ostracisés au sein de leur univers fictif, possèdent des caractéristiques qui auraient rendu leur cheminement identitaire impossible dans un autre contexte. Le fait qu'ils fassent partie de la norme suggère une volonté de s'engager dans la voie d'un réel posthumanisme, c'est-à-dire de mettre la hache dans les dualités héritées des Lumières et dans la foi illusoire en la toute-puissance de la raison, de la maîtrise de soi et du libre-arbitre. À travers les récits de ces narrateurs posthumains, la folie, la déraison et les pulsions se révèlent être de meilleures stratégies de survie que la logique et la rationalité. Siri Keeton, par exemple, parvient à survivre aux événements de *Blindsight* à cause du choc nerveux infligé par Sarasti, qui lui ramène son empathie perdue; Kovacs, quant à lui, réussit à surpasser ses adversaires en laissant son instinct, ses réflexes et son conditionnement physique prendre le dessus plutôt qu'en tentant d'analyser consciemment son environnement et les choix qui s'offrent à lui; Wynne Cage, dont l'incarnation céleste souhaitait à tout prix s'élever au-dessus de la subjectivité et de la faillibilité humaine, trouve enfin la paix intérieure en s'abandonnant au flot d'émotions provoqué par la fusion de son esprit avec ceux de Bonivard et de Tony. La figure posthumaine, ironiquement, semble constamment tourner son regard et son discours vers des caractéristiques qui ont été réprimées pendant des siècles mais qui, au bout du compte, sont profondément et indubitablement humaines.

## CONCLUSION

Dans la conclusion célèbre de *Les Mots et les choses*, Michel Foucault écrit : « L'homme est une invention dont l'archéologie de notre pensée montre aisément la date récente. Et peut-être la fin prochaine. [...] Si ces dispositions venaient à disparaître comme elles sont apparues, [...] alors on pourrait bien parier que l'homme s'effacerait, comme à la limite de la mer un visage de sable<sup>114</sup>. » La citation, peut-être grâce à son puissant potentiel d'évocation, a depuis été reprise de nombreuses fois dans de nombreux contextes, parfois dans le but de se moquer du ton apocalyptique de son auteur, parfois, au contraire, pour en vanter l'acuité. Il n'est resté pas moins que l'idée de la finitude de l'espèce, germée au sein des discours social et littéraire des dernières décennies, nous obligeant à repenser l'humain. Des cendres de l'humanisme traditionnel, une nouvelle figure a peu à peu fait son apparition : le posthumain.

Tout au long de ce mémoire, nous avons tissé des liens entre le discours théorique entourant le posthumain et ses incarnations fictionnelles. La réflexion que nous avons voulu mettre en place se voulait d'abord et avant tout un portrait iconoclaste et multidisciplinaire, à l'image du sujet abordé. Le posthumain est en effet une figure subversive et hybride, aux contours insaisissables; ses origines sont tentaculaires; son avenir, rhizomatique. Nous souhaitons donc construire notre réflexion de manière à ce que la forme s'adapte au fond. C'est avec cet objectif en tête qu'au fil des pages de ce mémoire, N. Katherine Hayles et Donna Haraway se sont mises à côtoyer Paul Ricœur et Jacques Derrida; que les théories narratologiques de Brian Richardson ont croisé le chemin des propos de Richard Saint-Gelais, Marc Angenot et Istvan Csicsery-Ronay Jr. sur la science-fiction; qu'un dialogue s'est enclenché entre la déconstruction de Jacques Derrida et le modèle des versions multiples de Daniel Dennett. Tous ces auteurs, et tant d'autres avant et après eux, ont contribué à la réflexion sur le posthumain, le posthumanisme et la posthumanité. La figure posthumaine, dans cette optique, est une mosaïque, un assemblage qui, tel le monstre de Frankenstein, ne

---

<sup>114</sup> Michel Foucault, *Les Mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966, p. 398.

peut prendre vie que lorsque les fragments qui le composent, tout aussi dépareillés qu'ils puissent paraître, sont délicatement cousus ensemble.

C'est donc un travail de couturier, ou de tisserand, que nous avons souhaité amorcer en ces pages. Dans le premier chapitre, nous nous sommes employée à faire la généalogie de la figure posthumaine à travers un panorama des figures et des moments charnières ayant favorisé son émergence. En nous penchant tour à tour sur les monstres et les superhéros, sur la cybernétique et le cyberpunk, sur les robots et les extraterrestres, nous avons pu dégager plusieurs motifs, thèmes et caractéristiques au cœur de la figure posthumaine dont l'hybridité, la malléabilité et l'altérité. Nous avons également eu l'occasion d'observer l'importance du rapport à la norme dans la construction sociale de ces figures de la marginalité : souvent mises à l'écart de l'humanité à cause de leur origine ou de leur apparence, elles sont condamnées à demeurer en marge de la société et, par le fait même, du discours dominant. Finalement, une distinction a été faite entre le transhumanisme et le posthumanisme, ce qui nous a permis de mieux comprendre par quels moyens ces deux courants de pensée, parfois complémentaires mais souvent contradictoires, s'articulent à l'intérieur de la figure posthumaine.

Le deuxième chapitre fût consacré aux problématiques liées au rôle du corps dans la pensée posthumaine. La cybernétique a mis de l'avant l'importance de la circulation de l'information dans le bon fonctionnement des systèmes, ce qui a favorisé l'émergence graduelle d'un discours dans lequel l'être humain trouve son essence dans l'information qu'il absorbe et qu'il partage plutôt que sa structure et son intégrité physique. Les transhumanistes ont ensuite poussé cette idée plus loin en affirmant que le corps n'est qu'une enveloppe fragile et imparfaite dont on pourrait éventuellement se débarrasser grâce à la technologie. Cette perception du corps, si elle a nourri les fantasmes pendant un temps, a par la suite été remise en question par plusieurs auteurs dont N. Katherine Hayles, qui s'est employée à mettre en évidence l'importance de l'incorporation dans l'élaboration de la subjectivité. Selon elle, il est absurde de croire qu'on pourrait, par exemple télécharger l'esprit de quelqu'un dans un ordinateur sans que l'intégrité identitaire de cette personne ne s'en trouve radicalement transformée. De plus, affirme Hayles, l'information a besoin d'un support pour

se propager; l'esprit, de façon similaire, a donc besoin d'un corps pour interagir avec son environnement.

En gardant à l'esprit ces deux pôles théoriques – la conception informationnelle de la subjectivité et les pratiques d'incorporation –, nous avons analysé le rapport au corps des narrateurs peuplant les romans de notre corpus. Nous nous sommes penchée avec une attention particulière sur les cas de Takeshi Kovacs et de Wynne Cage. Dans le cas de Kovacs, nous avons pu observer deux phénomènes, soit la présence de deux subjectivités distinctes dans un même corps, et la transplantation d'un esprit dans un corps étranger; dans le cas de Wynne Cage, il s'agissait, au contraire, de la dissémination d'un seul esprit dans plusieurs corps différents. L'étude de ces configurations subjectives pour le moins singulières nous a permis d'observer la façon dont l'identité se transforme et s'adapte lorsque confrontée à une modification radicale du rapport au corps. Le sujet, pour survivre à cette crise, doit s'adapter en modifiant ses pratiques d'incorporation, ce qui à son tour provoque une métamorphose de la subjectivité. Ainsi, Takeshi Kovacs n'est pas tout à fait la même personne dans chacun des corps qu'il s'approprie, tandis que les différentes incarnations de Wynne Cage développent chacune une personnalité distincte, construite sur des expériences corporelles inédites.

Dans le troisième chapitre, c'est le rapport au temps, à l'histoire et à la mémoire qui a retenu notre attention. Les propos de Paul Ricœur sur la mêmété et l'ipséité nous ont permis d'observer l'intégration de l'altérité dans le « je » de narrateurs dont l'instabilité subjective s'atteste dans la difficulté qu'ils ont à réconcilier passé et présent. Les notions de mémoire et d'identité palimpseste ont été mises de l'avant pour expliquer la superposition de couches identitaires disparates à l'intérieur d'un même narrateur et la tension provoquée par cette situation au point de vue de l'identité narrative. Dans cette optique, le processus de remémoration n'a pas comme but de réconcilier les narrateurs avec leur passé, mais sert plutôt d'ancrage identitaire, alors que ces derniers doivent constamment revenir vers le passé pour parvenir à conserver un équilibre identitaire dans le présent.

Alors que le temps subjectif expérimenté par la figure posthumaine est profondément fragmenté, fait de retours en arrière, de ruptures et d'ellipses, le temps historique, lui, semble plutôt prendre une forme circulaire, alors que les personnages des romans ne cessent de

rencontrer les mêmes problèmes que leurs prédécesseurs, et de faire les mêmes erreurs. Le récit de Tony Cage, par exemple, illustre les dangers d'une trop grande emprise de l'Histoire sur le sujet, alors que son obsession pour les mystères que recèlent les ruines de Stonehenge le conduit à détruire sa famille et à sombrer dans la solitude et le désespoir. Dans *Blindsight*, c'est le fait de n'avoir pas retenu les leçons du passé qui provoque l'apparente annihilation de la race humaine à la fin du récit, alors que les prétentions de puissance et de supériorité intellectuelle des civilisations – à l'instar du titre du roman – les ont aveuglées, les empêchant de voir venir un danger qui rôdait pourtant depuis des années. Dans un mouvement inverse, le rapport à l'Histoire aura un effet bénéfique sur Peter Cage, le petit-fils de Tony, alors que sa relation avec une jeune fille, Treemonisha Joplin, lui fera réaliser l'importance de la filiation et de la tradition dans l'élaboration de l'identité, ce qui provoquera chez lui une remise en question de son mode de vie, jusque-là décadent et cynique.

Finalement, dans le quatrième chapitre, nous avons mis en commun plusieurs des caractéristiques identifiées précédemment en nous penchant sur la façon dont s'articulent les questions du langage et de l'identité à l'intérieur des narrations posthumaines. Nous nous sommes appuyés sur les propos de Jacques Derrida sur la déconstruction, de Daniel Dennett sur la conscience, et de Rosi Braidotti sur le sujet nomade, de façon à mettre en lumière le caractère fluide du sujet posthumain. L'hyperbolisme et la malléabilité du langage science-fictionnel, soulignés par Richard St-Gelais et Marc Angenot grâce aux concepts de xénoencyclopédie et de paradigme absent, respectivement, sont mis au service de ces récits dans lesquels la réalité est aussi fuyante que le langage qui la décrit. Les narrateurs, en utilisant plusieurs pronoms différents à l'intérieur d'un même récit, renversent les conventions narratives classiques et mettent en évidence les mutations identitaires qui les traversent. Takeshi Kovacs, par exemple, utilise un « je » qui se dérobe sans cesse, laissant place parfois à un « il » faisant référence selon les situations, à son corps ou à Ryker, parfois à un « nous », tentative de conciliation maladroite entre des identités fusionnées ou fragmentées. Siri Keeton, quant à lui, utilise la deuxième personne du singulier, ce qui a pour effet d'une part de réduire la distance entre lui-même, son narrataire et les autres personnages, d'autre part de nous faire douter de la fiabilité de son récit.

Le thème de la conscience de soi comme fondement de la subjectivité a également été abordé et, à travers Siri Keeton, nous avons pu observer deux concepts – le zombie philosophique et la chambre chinoise – et nous permettant d'observer les instances d'une reconfiguration de l'identité narrative liée à la condition posthumaine. Dans l'univers de *Blindsight*, le traumatisme fonctionne comme un ancrage ramenant l'observateur à l'intérieur du système. Dans cette optique, Siri, d'abord représenté comme un être informationnel privé d'une subjectivité qui lui serait propre, développe, grâce à l'intervention du vampire Jukka Sarasti, un sens de l'empathie qui lui permet de renouer avec son côté humain et d'accepter le rôle de témoin – et de dernier survivant – à la fin du roman. L'aspect instable de la personnalité de Siri, dont certaines caractéristiques nous renvoient au spectre de l'autisme, est aussi présent chez les narrateurs des autres romans de notre corpus. Ainsi, on observe que la subjectivité posthumaine, dans bien des cas, se constitue en s'appropriant des comportements et caractéristiques normalement attribués aux individus vivant en marge de la société, tout particulièrement aux gens souffrant de troubles mentaux et psychologiques. Les posthumains, représentant la nouvelle norme au sein des sociétés fictives décrites dans la science-fiction, donnent la parole aux parias et aux laissés-pour-compte; ils sont le symbole d'un renversement des rapports de force et d'une redéfinition des concepts de normalité et de marginalité.

Nous avons posé, au début de ce mémoire, deux questions principales concernant la subjectivité posthumaine. Dans la première, nous nous interrogeons sur la façon dont celle-ci prend forme, d'un point de vue discursif et narratif, à l'intérieur des textes de fiction; dans la seconde, nous cherchions à savoir si la technologie provoquait des nouvelles formes de discours ou si, inversement, c'était à travers le langage qui prenait origine la métamorphose posthumaine. La première a progressivement trouvé réponse au fil de ces pages : la spécificité du sujet posthumain s'incarne dans les récits à travers des déplacements théoriques et une remise en questions de l'héritage humaniste. En intégrant des caractéristiques telles que l'altérité, l'hybridité, le nomadisme et l'être informationnel, la mise en récit qu'il fait de lui-même expose la fluidité de son identité. On peut conclure que la figure posthumaine se conçoit, tant dans son rapport avec le corps qu'avec la mémoire, le langage ou l'identité,

comme résolument palimpseste. Elle ne craint ni l'instabilité ni le changement; au contraire, elle tire sa puissance de sa capacité à s'adapter et à se réinventer. Les corps posthumains sont ainsi reprogrammés, échangés, transgressés; le temps subjectif est fragmenté, infiniment décomposable et recomposable, et le processus de remémoration participe à une dispersion de la subjectivité plutôt qu'à la reconstruction d'une linéarité perdue; le langage est subverti, les conventions narratives classiques sont rejetées et les récits ploient sous le vertige pronominal; l'identité, plus que tout, n'a maintenant plus rien à voir avec la permanence ou la fixité, et devient le cadre d'une constante réécriture du soi.

La réponse à notre seconde interrogation est plus délicate. La cybernétique et les technosciences ont posé les bases d'une nouvelle conception des relations entre l'humain et la technologie en plus de donner naissance au courant transhumaniste. La science a nourri pendant longtemps l'imaginaire littéraire, et on peut supposer que cette influence continuera à se faire sentir pendant encore longtemps. Les progrès de l'histoire récente dans les domaines de l'informatique et en médecine, entre autres, ont contribué à la création d'un réseau métaphorique qui a inspiré bon nombre d'auteurs, particulièrement en science-fiction. On ne peut toutefois nier que l'inverse est également vrai, et la fiction a inspiré la science en de nombreuses occasions. Un renversement particulièrement notable a commencé à s'opérer depuis quelques années, alors que les philosophes se sont réapproprié la figure du posthumain, lui donnant un nouveau souffle et la propulsant hors des discours des technosciences et de l'utopie technologique dans lesquels on l'avait jusque-là confinée. Si on parle aujourd'hui du posthumain comme d'une figure porteuse qui, en plus de nourrir nos réflexions sur notre rapport à la technologie, permet aussi une remise en question des dualités humanistes et des rapports entre l'humain et la nature, c'est parce que des auteurs tels que N. Katherine Hayles, Rosi Braidotti, Judith Halberstam, Cary Wolfe, Bruce C. Clarke et Elaine L. Graham se sont employés à mettre en lumière sa complexité et à étendre son influence au-delà du rôle idéologique qui lui avait initialement été attribué.

L'importance du langage dans l'élaboration de la figure posthumaine est également révélatrice aux niveaux narratif et sémiotique. Les romans de notre corpus appartiennent tous trois à la science-fiction et mettent en scène des sociétés où l'humain et la technologie ont fusionné. Les narrateurs, par conséquent, sont posthumains dans le sens transhumaniste du

terme : les technosciences les ont créés et ils se définissent en partie à travers elles, dans une relation de codépendance. Toutefois, force est de constater que le rapport à la technologie, pris isolément, n'a pas une incidence particulièrement profonde sur le sentiment d'altérité qu'évoque le posthumain dans la mesure où ce rapport est souvent dépeint comme une version extrême de celui que nous avons déjà, comme une métaphore du présent. Nous sommes donc contraints de chercher plus loin si l'on veut trouver la véritable spécificité posthumaine, et c'est à travers langage que nous parvenons à accéder à celle-ci.

Le langage, on ne peut le nier, n'est toutefois pas un espace d'émancipation et de liberté dénué de rapports de force. Dans un segment de *La guerre du faux*, Umberto Eco se penche sur la leçon inaugurale qu'a faite Roland Barthes lors de sa nomination à la chaire de sociologie littéraire. Revenant sur les propos de Barthes sur la langue, la littérature et le pouvoir, il écrit : « Parler c'est s'assujettir : la langue est une réaction généralisée. Encore plus : 'Elle n'est ni réactionnaire, ni progressiste, elle est tout simplement : fasciste; car le fascisme, ce n'est pas d'empêcher de dire, c'est d'obliger à dire'<sup>115</sup>. » Eco, comme Barthes, est sensible à la puissance contenue mais perverse du langage. Il explique toutefois d'une fort belle manière le rôle que peut jouer la littérature dans le renversement des rapports de force que renferme la langue :

La littérature met en scène le langage, en travaille les interstices, ne se mesure pas avec des énoncés tout faits mais avec le jeu même du sujet qui énonce, découvre le sel des mots. Elle sait très bien qu'elle peut être récupérée par la force de la langue, mais, justement pour cela, elle est prête à s'abjurer, dit et renie ce qu'elle a dit, s'obstine et se déplace avec volubilité; elle ne détruit pas les signes, elle les fait jouer et les joue<sup>116</sup>.

On peut donc conclure que les narrateurs posthumains sur lesquels nous nous sommes penchés tout au long de ce mémoire parviennent à construire une nouvelle subjectivité en faisant ressortir le « sel des mots », en jouant avec les signes. Il ne s'agit pas d'une entreprise de destruction mais de déconstruction, et c'est à travers des phénomènes recensés précédemment tels que des glissements sémiotiques, une subversion des conventions narratives et une déstabilisation des déictiques temporels, que le posthumain opère sa véritable métamorphose. Il déconstruit, recycle, réoriente le langage de manière à l'adapter à

---

<sup>115</sup> Umberto Eco, *La guerre du faux*, Paris, Grasset, 1985, p. 276.

<sup>116</sup> *Ibid*, p. 277.

sa nouvelle réalité et à permettre l'émergence de nouvelles configurations subjectives et identitaires. Ce faisant, il brouille les frontières entre nature et culture, vie et mort, aujourd'hui et hier. Face à l'effritement progressif de ces dualités, la figure posthumaine, libérée à la fois des chaînes de la technologie et de celle de la langue, peut finalement se déployer.

## BIBLIOGRAPHIE

### CORPUS PRINCIPAL :

Kelly, James Patrick, *Wildlife*, New York, Tor Books, 1994, 299 p.

Morgan, Richard, *Altered Carbon*, Londres, Gollancz, 2008 [2002], 480 p.

Watts, Peter, *Blindsight*. New York, Tor Books, 2006, 384 p.

### CORPUS SECONDAIRE :

Amartin-Serin, Annie, *La création défiée : l'homme fabriqué dans la littérature*, Paris, Presses universitaires de France, 1996, 347 p.

Angenot, Marc, « The Absent Paradigm », *Science Fiction Studies*, vol. 6, no 1, p. 9-19.  
[En ligne] <http://www.jstor.org/stable/4239220>

Badmington, Neil, *Alien Chic : Posthumanism and the Other Within*, New York, Routledge, 2004, 207 p.

Baudrillard, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 2011 [1981], 233 p.

Borges, Jorge Luis, *L'aleph*, Paris, Gallimard, coll. « Imaginaire », 2006 [1967], 220 p.

Braidotti, Rosi, *Nomadic Subjects*, New York, Columbia University Press, 1994, 326 p.

——— *The Posthuman*, Cambridge, Polity Press, 2013, 229 p.

Bukatman, Scott, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham, Duke University Press, 1993, 404 p.

Clarke, Bruce, *Posthuman Metamorphosis. Narrative and Systems*, New York, Fordham University Press, 2008, 242 p.

Csicsery-Ronay, Istvan Jr., *The Seven Beauties of Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008, 323 p.

————— « Cyberpunk and Neuromanticism », *Mississippi Review*, vol. 16, no 2/3, 1988, p. 266-278, [En ligne] <http://www.jstor.org/stable/20134180>

Deleuze, Gilles et Félix Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, 645 p.

Dennett, Daniel, *Consciousness Explained*, New York, Back Bay Books, 1991, 511 p.

Derrida, Jacques, *De la grammatologie*, Paris, Éditions de Minuit, 1967, 445 p.

————— *Marges de la philosophie*, Paris, Éditions de Minuit, 1972, 396 p.

Dürrenmatt, Friedrich, *La mort de la Pythie : suivi de Minotaure*, Lausanne, L'âge d'homme, 1990, 85 p.

Dyens, Ollivier, « Les cyberpunks : terroristes du corps », dans Jean-François Chassay (dir.), *L'imaginaire de l'être artificiel*, Québec, Presses de l'université du Québec, coll. « Approches de l'imaginaire », 2010 [2000], p. 99-107.

Eco, Umberto, *La guerre du faux*, Paris, Grasset, 1985, 310 p.

Elber-Aviram, Hadas, « Constitutional Amnesia and Future Memory: Science Fiction Posthuman's Vampire » dans Simon Bacon et Katarzyna Bronk (dir. publ.), *Undead Memory: Vampires and Human Memory in Popular Culture*, Berne, Peter Lang, 2014, p. 105-128.

Foucault, Michel, *Les Mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966, 398 p.

Graham, Elaine L., *Representations of the post/human. Monsters, aliens and others in popular culture*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2002, 259 p.

Halberstam, Judith, *Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Durham, Duke University Press, 1995, 215 p.

Halberstam, Judith et Ira Livingston, *Posthuman Bodies*, Bloomington, Indiana University Press, coll. « Unnatural Acts », 1995, 275 p.

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

Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press, 1999, 350 p.

Kroker, Arthur, *Body Drift: Butler, Hayles, Haraway*, Minneapolis, University of Minnesota Press, coll. « Posthumanities », 2012, p. 164.

Lafontaine, Céline, *L'empire cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*, Paris, Éditions du Seuil, 2004, 240 p.

Landberg, Alison, « Prosthetic Memory : *Total Recall* and *Blade Runner* », dans Mike Featherstone et Roger Burrows (dir. publ.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, coll. Theory, Culture & Society, Londres, SAGE, 1995, p. 175-189.

Mitchell, Kayes, « Bodies That Matter: Science Fiction, Technoculture, and the Gendered Body », *Science Fiction Studies*, vol. 33 no 1, 2006, p. 109-128. [En ligne] <http://www.jstor.org/stable/4241411>

Pepperell, Robert, *The Posthuman Condition. Consciousness beyond the brain*, Oregon, Intellect Books, 2003 [1995], 199 p.

Porush, David, *The Soft Machine : Cybernetic Fiction*, New York, Methuen, 1985, 244 p.

Richardson, Brian, *Unnatural Voices: Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction*, Ohio, Ohio State University Press, 2006, 166 p.

Ricoeur, Paul, *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990, 424 p.

——— *Temps et récit*, vol. III, Paris, Seuil, 1985, 426 p.

Rutsky, R.L, *High Techne. Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999, 196 p.

Saint-Gelais, Richard, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Montréal, Nota Bene, coll. « Littérature(s) », 1999, 399 p.

Stephenson, William, "Timothy Leary and the Trace of the Posthuman", dans *PostHumains. Frontières, évolutions, hybridités* (dir. Desprès Elaine et Hélène Machinal), Rennes : Presses universitaires de Rennes, p. 281-298.

Tacker, Eugene, « Date Made Flesh: Biotechnology and the Discourse of the Posthuman », *Cultural Critique*, no 53, 2003, p. 72-97, [En ligne] <http://www.jstor.org/stable/1354625>

Wolfe, Cary, *What is posthumanism?*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010, 357 p.