Corps technologiques et environnements connectés : « The dynamic, fluid nature of reality » ou le corps face à l'écran

Hélène Machinal

Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/tvseries/2103>

DOI: 10.4000/tvseries.2103

ISSN: 2266-0909

Publisher

GRIC - Groupe de recherche Identités et Cultures

Electronic reference

Hélène Machinal, « Corps technologiques et environnements connectés : « The dynamic, fluid nature of reality » ou le corps face à l'écran », *TV/Series* [Online], 11 | 2017, Online since 01 December 2017, connection on 21 April 2019. URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/2103> ; DOI : 10.4000/tvseries.2103

This text was automatically generated on 21 April 2019.

TV/Series est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Corps technologiques et environnements connectés : « The dynamic, fluid nature of reality » ou le corps face à l'écran

Hélène Machinal

- 1 L'association du corps à la technologie reprend la dichotomie *phusis/techne*, organique/silicone ou naturel/artificiel qui est aussi ancienne que l'humanité. Comme le fait remarquer Jean-François Chassay, le plus ancien des grands récits est sans doute celui de la création d'un être artificiel¹. En effet, l'association entre corps et technologie doit être située dans une dichotomie entre nature et artifice qui pose généralement le corps comme le fruit d'une construction naturelle à laquelle on oppose un corps-automate, corps robotique et mécanique, qui se distingue du premier par sa réduction à une *machine* qui ne peut être douée de sensations et de sentiments.
- 2 Une deuxième facette du rapprochement entre corps technologique et environnement connecté relève davantage d'une spécificité de la période contemporaine. En effet, la question d'une connexion ou d'un environnement connecté renvoie plus directement à la cybernétique, et, partant, à un univers autre que celui de notre réalité présente, un espace lié au virtuel et au réseau – un environnement qui, justement, est le produit de la technique, mais d'une *techne* spécifique, celle du numérique.
- 3 Enfin, la formulation « corps technologique et environnement connecté » nous permet de souligner la conjonction d'un corps et d'un espace appréhendés dans un rapport spécifique, celui de la connexion. Cette articulation ouvre à une réflexion sur l'interface entre corps et environnement, sur la nature d'une interface qui permet le passage mais peut aussi l'empêcher – une interface qui révèle et qui occulte à la fois, qui ouvre mais clôt également et qui, comme la polysémie du mot « écran » l'indique bien, occulte et protège, ou révèle et donne accès².

- 4 Pour aborder ces trois grands axes de réflexion que sont le corps technologique, le type d'environnement créé par le numérique et l'interface écranique, nous nous proposons de partir de la série *Caprica* (Syfy, 2010) de Remi Aubuchon et Ronald D. Moore, qui raconte la genèse de *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore, Sci-Fi, 2003-2009). Les questions de la nature de la réalité et de la définition du sujet y sont présentées comme indissociables l'une de l'autre. La série servira d'appui à un objectif plus vaste : montrer que la citation de N. Katherine Hayles évoquant la « nature dynamique et fluide de la réalité » en titre de cet article³ rend compte d'un phénomène global qui touche l'imaginaire dans son ensemble, qu'il s'agisse du texte ou de l'image, de formes courtes ou longues, d'une catégorie générique ou d'une autre. La nature et le caractère « saisissable » de la réalité sont en effet centraux dans la réflexion contemporaine que mettent en avant textes, films ou séries ; et la capacité du sujet à percevoir son environnement est généralement indissociable d'une réflexion sur l'identité de ce sujet, et, en particulier, de la possibilité de voir émerger une identité numérique, un « sujet digital ».

Ce bon vieux robot

- 5 On sait l'origine du mot « robot » et son association à la pièce *R.U.R* que l'écrivain tchèque Karel Capek écrit en 1920 ; mais on oublie parfois l'étymologie du mot tchèque, qui signifie « asservi » ou « serf »⁴. Dès l'émergence du terme, il s'agit donc d'une figure de l'esclave – du « bétail », pour reprendre le terme de Thierry Hoquet⁵. L'homme reproduit le schéma de domination qui le subordonnait aux dieux dans la mythologie : les dieux créent l'homme et lui imposent l'assujettissement ; il devient donc un être inférieur et mortel⁶. Depuis la pièce de Capek, le ou les robots suivent inévitablement la voie de l'émancipation et se rebellent tôt ou tard contre leurs maîtres. Qu'il s'agisse des hommes aidés par Prométhée dans la mythologie, des robots de *R.U.R*, de ceux d'Asimov, ou des « cylons » de *Caprica* et de *Battlestar Galactica*, les robots posent donc de façon récurrente la question de l'accession au statut de sujet autonome. Cependant, ils n'acquièrent pas toujours les mêmes facultés selon les fictions, et il nous faut distinguer entre trois stades successifs, inscrivant généralement la machine dans un processus *évolutif*, nouvelle métaphore alimentant le parallèle entre homme et robot :
- 6 1/ la machine intelligente est la première étape ; le fait qu'elle puisse être douée d'intelligence, même artificielle, conduit à la possible émergence d'une conscience politique.
- 7 2/ la capacité à ressentir des émotions et à avoir des sentiments. Elle est présentée comme indiscutable dans la scène de *Caprica* que nous allons analyser (Saison 1, épisode 6, 23:28-27:16), du fait même de la capacité des êtres humains à ressentir les émotions du robot, et de la dimension symbolique du geste de ce dernier à la fin de la scène.
- 8 3/ la question (épineuse, s'il en est) d'une âme. Cette question ne sera pas abordée ici, même si elle explique la tendance que l'on peut repérer dans les séries et films mettant en scène des êtres augmentés à systématiquement introduire une réflexion (à visée souvent essentialiste) sur le sacré⁷.
- 9 Les robots acquièrent donc souvent une capacité d'analyse, une forme d'intelligence (« a mind ») qui va leur permettre d'appréhender leur statut d'asservis et les conduire vers la voie de l'émancipation, illustrant ainsi les remarques de Jean-Jacques Lecercle sur le caractère progressiste du mythe de Prométhée⁸ ; c'est donc l'histoire (ou le grand récit)

de l'homme dans son acception prométhéenne qui est ainsi reproduite⁹. La sentience comme attribut conduit à une réflexion éthique plus complexe, d'une part parce qu'en tant que vécu phénoménal (ou capacité à avoir des expériences subjectives), elle est considérée comme la propriété minimale de la conscience ; et d'autre part, parce qu'un être artificiel doué de sentience est un être vis-à-vis duquel nous aurons une responsabilité éthique¹⁰. L'asservissement d'une machine automatisée peut ne pas poser de cas de conscience, car, pour reprendre les mots de Dominique Lecourt, « un lave-vaisselle restera toujours un lave-vaisselle »¹¹, mais dès lors que la machine est capable de ressentir, le rapport au robot change sensiblement, car ce dernier peut faire l'expérience de la douleur ou du manque de respect. On croise cette réflexion dans la science-fiction contemporaine (en particulier dans le roman de Ken McLeod évoqué plus haut), mais cette dimension se fait récurrente dans les fictions contemporaines, et, plus spécifiquement, dans les arts visuels, car la position de récepteur du spectateur face à l'écran facilite les phénomènes de mise en abyme.

Daniel Graystone. « Beyond artificial intelligence, this is artificial sentience¹² »

¹⁰ Dans cette scène de *Caprica* (Syfy, 2010), le Docteur Graystone, figure du savant fou, inventeur du « holoband », système qui permet à un être humain de faire l'expérience de la réalité virtuelle par l'intermédiaire d'un avatar, et fondateur de Graystone Industries, présente à son conseil d'administration une nouvelle génération de robots, les cylons, que les spectateurs de la série *Battlestar Galactica* (Syfy, 2003-2009) reconnaîtront immédiatement. Dans le « spin-off » de *Battlestar Galactica* qu'est *Caprica*, les cylons ne sont encore que des êtres de métal, et n'ont pas l'apparence des humains. Ce point est fondamental : *Caprica* est une *genèse* de *Battlestar Galactica* qui propose une histoire de la création des cylons, dans un premier temps à apparence robotique, et seulement plus tard (dans *Battlestar Galactica*) à apparence humaine. Ici, le premier robot capable de sentience est en réalité la création de Zoé Graystone, fille du savant, qui a mis au point un code informatique permettant de créer un avatar « parfait ». L'original de Zoé (la jeune fille humaine) meurt dès l'épisode pilote, et l'avatar reste piégé dans le monde virtuel. Cet avatar intègre ensuite une carte mémoire, introduite dans la machine robotique dans la séquence que nous allons évoquer. La jeune Zoé Graystone est donc devenue deux autres instances après son décès : un avatar qui ne peut exister que dans le monde virtuel, et un robot dans lequel le programme de l'avatar a été intégré. Dans la scène qui nous intéresse, seuls les spectateurs de la série télévisée voient les plans où apparaît l'avatar, à forme humaine, de Zoé. Les administrateurs de Graystone Industries ne voient que le robot métallique.

¹¹ L'arrivée de Graystone et du robot est présentée du point de vue des récepteurs intadiégétiques (le conseil d'administration) ; mais, bien entendu, ce sont les spectateurs qui sont ainsi replacés dans leur position d'observateurs de la scène, la mise en abyme servant ici un autre objectif : l'élargissement du spectre de la réception, et, partant, la transformation de l'individu spectateur en une entité globale, collective et universelle, amenée dans la scène qui suit à une réflexion éthique sur ce nouveau type d'entité qu'est le « sentient robot », robot doué de sensations. Ce dernier est d'abord perçu par le bruit métallique de son pas (23:34) avant même son entrée. La position scopique des spectateurs reste celle des administrateurs, à qui U 87 apparaît sous la forme d'une ombre

projetée (23:43-23:47). Puis la caméra quitte le point de vue subjectif des administrateurs pour plonger sur l'entrée de Graystone et de la machine. On note d'emblée la *dissociation* entre le robot et son créateur, soulignée par le décalage entre les deux foulées (celle de l'homme, celle du robot), puis par le fait que l'ombre d'U 87 suit Graystone, et, enfin, par une nouvelle modification de la prise de vue qui passe derrière le corps robotique (23:52) en légère contre-plongée, ce qui implique que nous avons changé de point de vue pour une perspective plus large.

- 12 Daniel Graystone présente ce nouvel artefact, le robot capable de ressentir des émotions, comme une révolution technologique et commerciale, et comme « l'avenir » de leur entreprise :

Fig. 1 : *Caprica* (S01E06, 24:37)

- 13 Il souligne la gradation entre « thinking » et « feeling », (entre la pensée et les émotions) lorsqu'il déclare : « Beyond artificial intelligence, this is artificial sentience » (25:27).

Fig. 2 : La gradation entre « intelligence » et « sentience »

- 14 Dans un premier temps, c'est uniquement par la capacité des administrateurs à ressentir, en sa présence, que le robot est un être doué de sensation, que cette sentience est attestée. Au-delà de l'appel performatif à l'empathie des spectateurs intradiégétiques (« Do you sense it ? », 25:22), qu'en est-il, à ce stade de la scène, des spectateurs de l'épisode qui, eux, sont séparés de la scène par l'écran ? Outre la mise en abyme, c'est par l'alternance de plans entre corps robotique et avatar à apparence humaine que ces spectateurs sont, eux aussi, amenés sur le chemin de l'anthropomorphisation.

Fig. 3 : plans alternés entre le robot et Zoé

- 15 En effet, lorsque Daniel Graystone affirme : « There is a being inside that machine. Something alive and vital, and special » (S01E06, 25:28-25:38), au lieu de voir le robot, nous voyons Zoé Graystone, c'est-à-dire un être à notre image et non une machine¹³, comme si nous devions voir un être qui n'est pas un robot pour que l'émergence d'une responsabilité éthique soit possible dans la seconde partie de la scène.
- 16 Graystone énumère d'abord les avantages que présentent ces nouveaux esclaves :
This cydon will become a tireless worker who won't need to be paid. It won't retire or get sick. It won't have rights, or objections or complaints (S01E06, 25:28-25:38)

- 17 Alors qu'ils viennent d'être présentés comme des êtres capables de sentience, les cylons sont donc immédiatement assimilés à du bétail soumis aux besoins d'une économie capitaliste, où les droits des travailleurs sont des entraves à la production et au profit. La possibilité de l'émergence d'une conscience politique (voir ci-dessus la première étape de l'évolution des machines intelligentes) est d'emblée niée. Pour illustrer l'obéissance de ces nouveaux esclaves, Graystone exerce la toute-puissance du créateur sur la créature en ordonnant à cette dernière de s'arracher un bras. L'alternance de plans entre la machine et l'humain se fait par gros plan sur le visage réprobateur de Zoé.

Fig. 4 : Visage de Zoé

- 18 Lorsque Graystone insiste (« go on ! »), en dépit de sa capacité à ressentir émotions et douleur, U 87 va s'automutiler sous le regard choqué des administrateurs. La mutilation s'opère dans des plans alternés entre le bras humain et le bras métallique du robot : après un gros plan sur le bras de chair (intact) de Zoé, la scène exclut les versions « humaines » de Zoé et nous ne voyons que le robot qu'est U 87 pour les administrateurs.

Fig. 5-7 : Plans alternés entre bras du robot et bras de l'avatar

- 19 Pour autant, le gros plan sur le bras humain est l'image qui nous reste à l'esprit lorsque le robot se démembre. La « trace » de l'humanité du robot est figurée à l'écran par les jets de liquide noirâtres, sang artificiel jaillissant du membre arraché ; le spectateur fait immédiatement la transposition métonymique.

Fig. 8 : Mutilation et gros plans sur la réaction des administrateurs

- 20 Enfin, le geste final de la machine, qui jette son bras au centre de la table, et en fait le centre d'attention des administrateurs, parachève son changement de statut.

Figure 9 : Bras du robot jeté sur la table

- 21 Il s'agit en effet là d'un geste culturel de mépris et de provocation, qui signe l'accession du robot à un au-delà de sa nature purement mécanique.

Avatars et instances de la personnalité

- 22 Le personnage de Zoé Graystone est central dans cette scène où la machine intelligente devient une machine sensible. On aura noté que cette construction passe à l'écran par l'alternance entre deux images de Zoé ; Zoé robot-cylon qui correspond à une réalité diégétique, et une Zoé à l'apparence tout à fait humaine qui, pourtant, est censée ne plus exister, puisque le personnage est décédé dans un attentat dès l'épisode pilote de la série. La Zoé que nous voyons donc à l'écran en alternance avec le robot n'existe donc pas, elle n'est qu'*image* ayant pour fonction de littéralement « montrer » aux spectateurs extradiégétiques que dans le robot se trouve un être qui n'est pas une machine. Cette manipulation par l'image est développée de manière particulièrement complexe dans la série. Elle est symptomatique de la façon dont Bertrand Gervais définit l'image en culture de l'écran : « L'image permet une intervention sur le monde »¹⁴. De ce fait, il est nécessaire que nous nous arrêtons sur les différentes instances du sujet Zoé Graystone.
- 23 Dans la diégèse, Zoé, l'être humain de chair et de sang, n'existe plus. Mais avant son décès, elle a créé un nouveau type d'avatar, image virtuelle parfaite qui va permettre la réflexion sur la construction de l'identité du sujet, en l'articulant à la fois à la nature du corps (humain, robotique, virtuel, réel ou fantasmé) à celle de l'environnement (connecté ou non). Le premier personnage à suggérer l'équivalence entre l'original et la réplique¹⁵ est le père de Zoé, Daniel Graystone. Il présente l'avatar comme une « copie parfaite » (pilote, 58:41 à 59:50) et reprend l'assimilation du cerveau à un ordinateur :
- Daniel. Do you know what your brain is, Joseph ? It's a database and a processor, that's all. Information and a way to use it (E01S01, 58:51)
- 24 Pour lui, l'avatar devient plus qu'une image au sens d'une réplique – il devient une instance à part entière et non une simple simulation : l'image a d'ores et déjà changé de statut. La question de l'accession de l'avatar au statut de *sujet* occupe l'ensemble de la série et c'est autour de l'avatar de Zoé Graystone que se cristallise cette dimension. Dès

lors que Daniel Graystone parvient à extraire l'avatar de sa fille du monde virtuel pour le transférer sur une carte mémoire qu'il insère dans le robot, Zoé se décline en trois instances différentes : la trace de la Zoé originale (en tant qu'elle est sa copie parfaite), l'avatar, et le programme de l'avatar dans le corps technologique du robot. La confusion entre ces trois entités est alimentée par le personnage lui-même qui déclare dans le second épisode à Lacy, sa meilleure amie et confidente, « It's confusing. I'm Zoe, and the avatar, and the robot » (S01E02, 37:29). L'indistinction entre les trois entités est visuellement renforcée par les scènes qui privilégient l'alternance à l'écran : nous voyons tour à tour le robot et l'image d'une Zoé en chair et en os. L'image de Zoé à l'écran renvoie en effet à la fois à la Zoé originale et à l'avatar, mais l'objectif est ici de montrer que Lacy « voit » au-delà de l'apparence robotique, qu'elle perçoit l'entité Zoé « non robotique », et qu'en abyme, les spectateurs aussi.

- 25 Le corps robotique est ainsi restreint à une coquille habitée par un avatar – donc un corps virtuel – mais un avatar dont l'existence est légitimée (ou faut-il dire auto-légitimée ?) par l'image. Qu'en est-il alors du statut de ce sujet digital, de ce corps issu des technologies du numérique, qui, à ce stade de la série, ne peut exister que dans l'univers connecté du virtuel car il reste une « simple » image ? D'ailleurs, cette image est-elle si *simple* ? Notons que si l'avatar est une image (et la série incite le spectateur à s'interroger sur le statut de cette dernière), il serait ce que Bertrand Gervais appelle une « image opératoire, une image qui permet d'intervenir sur le monde [...] le monde réel, tangible », ce qui modifie son statut :

Son rapport au monde et aux objets [...] n'est plus iconique ni indiciel, il est devenu performatif. L'image ne témoigne plus d'une présence [...], mais elle agit sur cette présence et entreprend de la modifier. En culture de l'écran, l'image permet une intervention sur le monde¹⁶.

- 26 Ce qui importe ici, c'est peut-être avant tout le sentiment que dans *Caprica* la disparition de l'original est *nécessaire* à l'accession de l'avatar ou de l'image au statut de sujet. En effet, les deux avatars, ceux de Zoé Graystone et de Tamara Adama, sont des copies dont l'original est décédé ; et toutes deux vont permettre une réflexion sur la définition d'un sujet numérique. Cette dimension est d'ailleurs d'emblée placée sous le signe du paradoxe, car les deux avatars autonomes dans le monde virtuel deviennent des « deadwalkers », oxymore qui rappelle les « undead » de Stoker. Les corps virtuels autonomes répondent donc ici aux caractéristiques qu'en propose Bertrand Gervais :

En tant que figure, le corps virtuel est une forme, mais une forme qui n'apparaît que sur la base d'une absence. Comme tout signe, en fait, cette forme tient lieu d'un objet, désigné comme son référent, dont elle actualise l'absence en tant que telle, tout en donnant l'illusion de sa présence (Gervais, 2007a : 11 et suiv.). Mais cette présence est toute symbolique et, par conséquent, paradoxale. C'est la présence absence. Le corps est présent comme figure, mais absent comme corps réel¹⁷.

- 27 Leur corps naturel d'origine, leur corps réel, n'est plus, mais leur corps et leur esprit technologiques acquièrent une forme de matérialité par la figuration dans le monde virtuel (« V World »). Elles trouvent en effet refuge dans un jeu où chaque avatar/joueur n'a qu'une seule existence virtuelle. Tout avatar qui se fait virtuellement tuer dans ce jeu ne peut y revenir, il en disparaît définitivement. Contrairement aux autres avatars, Zoé et Tamara sont devenues immortelles dans le monde virtuel : leur existence y est contrainte

mais éternelle, et cette spécificité des deux avatars se matérialise par et dans le corps, un corps virtuel, lui-même devenu paradoxalement indestructible, même s'il est encore capable de ressentir. Le statut qu'acquière ces deux avatars nous intéresse tout particulièrement car elles deviennent des êtres supérieurs dans le monde virtuel.

- 28 Si, de plus, le corps image virtualisé est animé, l'effet de présence est encore plus fort. Le corps image virtualisé est un corps dont on oublie d'emblée la nature représentationnelle ; c'est un corps qui favorise l'illusion de présence. La tendance est de surdéterminer ce corps image virtualisé et d'en faire le véritable Corps Virtuel du cyberspace¹⁸.
- 29 Le corps technologique autonome dans un environnement connecté apparaît donc supérieur à l'original du monde réel, en particulier du fait de son immortalité et de sa capacité à modifier l'espace/l'environnement virtuel et à créer de nouveaux espaces présentés comme des espaces-refuges où le monde réel ne peut les atteindre. Ainsi l'avatar de Zoé Graystone contrôle les programmes du jeu et des univers depuis le monde virtuel et prive son père, créateur dudit monde virtuel, de toute possibilité d'agir sur ce dernier alors qu'il se trouve, lui, dans la réalité diégétique¹⁹. L'avatar de Zoé Graystone commence donc à acquérir le statut de sujet parce qu'elle a trouvé la possibilité d'agir sur le monde virtuel par le même intermédiaire que celui qui permet d'agir sur le virtuel à partir du réel : la main²⁰, celle que l'on fait courir sur un clavier ou glisser sur un écran. Bien évidemment, nous retrouvons là une métonymie traditionnelle de la création divine immortalisée par Michel-Ange dans la chapelle Sixtine, et de fait, Zoé Graystone devient une figure divine dans les derniers épisodes, lorsqu'elle détruit le monde virtuel en déclarant sans ambages, « I am God ! ».

Fig. 10 : la main du créateur

Renaître au corps

- 30 Le corps virtuel acquiert donc une autonomie, ainsi qu'une capacité à agir et à contrôler en partie la réalité ; cependant, il reste une image, et ce malgré la dynamique très forte d'anthropomorphisation à laquelle sont soumis ces avatars spécifiques de *Caprica*. C'est dommage, car nous aurions pu espérer que la série poursuive sa réflexion implicite sur la possibilité de voir émerger un sujet autonome et indépendant dans le virtuel. Malheureusement, la dernière partie de *Caprica* verse dans un retour au sacré qui déçoit mais reprend une caractéristique récurrente dans les séries qui mettent en scène des figures et figurations du posthumain.
- 31 On assiste donc à une fin assez traditionnelle où l'avatar « renaît » dans le monde de la réalité, renaissance figurée de manière littérale, par la sortie d'un bain à l'eau blanchâtre d'une Zoé nue, symbole d'un enfant divin originaire. Cette scène évoque immédiatement les « precogs » de *Minority Report* (Spielberg, 2002) – le film, et non la nouvelle, puisque dans cette dernière, les « precogs » ne sont pas des êtres à moitié immergés dans un

liquide blanchâtre mais des idiots difformes attachés en position assise sur des chaises qui se font face²¹.

Fig. 11 : les precogs de *Minority Report* (Spielberg, 2002)

- 32 L'adaptation de Spielberg, en revanche, permet un véritable approfondissement d'un aspect qui n'est qu'effleuré dans le texte de Dick, à savoir, la responsabilité éthique vis-à-vis de ces créatures, au sujet desquelles Anderton déclare au début du film « It's better if you don't think of them as human²² ».
- 33 Dans *Minority Report*, les « pre-cogs » flottent dans un liquide blanc que Wally appelle du « lait » ; dans *Caprica*, la Zoé Graystone virtuelle retrouve un corps organique lorsqu'elle émerge d'un bain blanchâtre ; on observe une symbolique similaire dans *Matrix* lorsque Néo découvre la « pouponnière » de la matrice et fait l'expérience de la naissance au monde de la réalité, dans une scène qui reprend exactement les caractéristiques de la scène de l'extraction d'Agatha de son bassin de lait à l'Institut du Précrime. Nous sommes donc, dans les trois cas, en présence de ce que Gaïd Girard souligne, lorsqu'elle se demande si l'on « peut penser une humanité sans processus de venue au monde inscrit dans le temps, en un mot sans naissance et sans enfance²³ ».
- 34 Si la deuxième étape que nous avons soulignée dans le processus d'évolution du robot, celle de la sentience, passe par le regard et la construction d'une image réflexive (l'anthropomorphisation du robot se peut s'effectuer qu'« à notre image »), le sujet ne semble, au final, pouvoir accéder à une identité humaine que par la réinscription dans un processus de venue au monde qui mette en exergue la matérialité du corps, donc par une réinscription dans la corporéité. Sommes-nous alors face à une contradiction ? S'agit-il de poser la matérialité du corps comme préalable ? Cet ancrage dans le corporel semble viser à dénoncer l'illusion des images, et plus particulièrement l'illusion de ce Bertrand Gervais appelle, à la suite de Serge Tisseron²⁴, les objets-images :

[...] les dispositifs de réalité virtuelle [font] disparaître la présence de l'écran, afin de faire croire au spectateur que la distance présente entre lui et ce qui est représenté s'est estompée. Il n'y a plus représentation, mais présence ou, plus précisément, illusion de présence²⁵.

Regards, images et écran : interfaces entre fiction et réalité

- 35 Gregory Chatonsky rappelle que dans les années 1980-90, d'aucuns pensaient que « la réalité virtuelle allait effacer purement et simplement les limites ontologiques entre le réel et la fiction »²⁶. Ce brouillage des frontières entre réalité et fiction apparaît effectivement en SF : l'un des exemples les plus probants serait le roman de Christopher Priest, *The Affirmation* (1981). Cependant, dans ce dernier, la dichotomie fiction/réalité ne recoupe pas celle qui oppose monde virtuel et monde réel, et, surtout, le passage de l'un à l'autre, si fluide qu'il soit, ne s'opère pas par un dispositif, pour reprendre le terme de l'essai d'Agamben. Claviers, écrans tactiles, écrans dépourvus de profondeur et de cadre (comme c'est le cas dans les scènes de détection à l'institut du précrime), « holobands » qui se placent sur les yeux et qui déclenchent le passage du monde réel au monde virtuel, tous les dispositifs de passage attestent d'une fluidité maximale entre réel et virtuel, et de l'omniprésence des écrans dans la période contemporaine.
- 36 De cette culture de l'écran, Bertrand Gervais pose quatre traits principaux qu'il me semble que nous retrouvons dans les fictions contemporaines qui traitent de notre rapport à la technique et aux environnements connectés :
- 37 1/ Une « folie du voir, qui surdétermine notre passage d'une culture du livre à une culture de l'écran ». De fait, l'exemple de la série *Person of Interest* (CBS, 2011-) est symptomatique de la prolifération des dispositifs numériques de contrôle opérant par détournement, traitement et visualisation de données continuellement échangées par des dispositifs textuels, audio ou visuels entre les individus.
- 38 2/ Une « soif de réalité, [...] ou attention surdéterminée au présent et à ses manifestations » qui témoignerait d'un rapport angoissé à une période contemporaine vécue comme instable. Ici encore, *Minority Report* ou la série *Flashforward* (ABC, 2009-2010²⁷) mériteraient qu'on s'arrête sur le rapport au présent que déclenche la possibilité d'accéder aux images du futur, et inversement, sur ce même rapport au présent lorsqu'il s'inscrit dans un possible retour vers le passé comme c'est le cas dans la série *Torchwood* (saisons 1 et 2, BBC3 2006-2011) ou dans le roman *Reviver* où la victime d'un crime, une fois morte, peut être ramenée dans la réalité le temps de dénoncer le coupable²⁸.
- 39 3/ Un « morcellement du sensible » qui serait le reflet d'un fractionnement des identités individuelles et collectives.
- 40 4/ Une « logique des flux » qui induit un nouveau mode de construction des identités.
- 41 Si les deux premiers traits méritent une réflexion approfondie sur la culture de l'écran et la temporalité, les deux derniers permettent de souligner que notre rapport à la technologie contemporaine, et en particulier les technologies du numérique, pose, tout autant que les biotechnologies, les fondements d'une réflexion sur la possibilité d'une évolution de l'identité humaine. Au « morcellement du sensible » répondrait donc une « logique des flux », la mise en exergue d'une fluidité, d'une interactivité de l'interface écranique qui vise à faire disparaître l'écran en tant que dispositif afin de lui conférer le statut de « processus de connaissance » :

[Cette image] devenue processus de connaissance [...] on la regarde, on la manipule, on s'en sert pour connaître et se reconnaître, et son régime sémiotique singulier impose sa logique associative et relationnelle²⁹.

- 42 Pour autant, pouvons-nous avancer que l'évolution d'un écran-spectacle à un écran-interactif devenu « processus de connaissance » induit également un processus d'auto-connaissance qui transformerait à son tour les contours du sujet ? La question reste ouverte mais sa prégnance dans les productions artistiques contemporaines est indéniable. *Caprica*, par exemple, ne fait pas pleinement aboutir sa réflexion sur l'émergence d'un sujet digital puisque la série propose un retour au corps organique qui nie l'illusion d'un sujet-image. Se pose peut-être alors la question métafilmique du statut de *Caprica* (et indirectement celle du statut d'un *spin off*), d'autant que *Battlestar* a connu un tel succès qu'il était sans doute difficile de l'égaler. Ce succès aura peut-être aussi fait écran à une série qui n'a pas su poser son identité propre et relève davantage du « dispositif », un artifice de genèse qui peine à trouver sa place dans l'arc temporel bien plus complexe que propose *Battlestar*, une série qui, elle, construit sa propre mythologie.

BIBLIOGRAPHY

- CHASSAY Jean-François, *Imaginer la science*, Montréal, Liber, 2003.
- CHATONSKY Gregory, « Dans les flots », *Fictions, Immersions et Univers Virtuels*, 2011, <http://chatonsky.net/flots-2/>
- GERVAIS Bertrand, « Est-ce maintenant/Is it now ? Réflexions sur le contemporain et la culture de l'écran », Conférence donnée au Colloque Figura, Montréal, avril 2014.
- GERVAIS Bertrand et Mariève DESJARDINS, « Le spectacle du corps à l'ère d'Internet. Entre virtualité et banalité », *Protée*, vol 37, no 1, 2009, p. 9-23. <https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2009-v37-n1-pr3092/001233ar/>
- GIRARD Gaïd, « Les enfances de l'homme artificiel », *Otrante* 31-32, automne 2012.
- HAYLES N. Katherine, *The Cosmic Web : Scientific Field Models and Literary Strategies in the Twentieth Century*, Ithaca, Cornell University Press, 1984.
- HOQUET Thierry, « Cyborgs, mutants, robots etc. Essai de typologie des presque-humains » in *PostHumains : frontières, évolutions, hybridités* éd. E. Déspres et H. Machinal, Rennes, PUR, 2014.
- LECERCLE Jean-Jacques, *Frankenstein, mythe et philosophie*, Paris, PUF, 1988.
- LECOURT Dominique, *L'âge de la peur*, Bayard, 2009.
- MACHINAL Hélène, « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe*, *Dark Angel*, *Dollhouse*, *Continuum*, *Orphan Black*) », Colloque « L'imaginaire et les techniques », Paris 1, nov. 2013, à paraître Presses Universitaires des Mines, consultable à <https://brsu.academia.edu/HeleneMachinal/Papers>.
- TISSERON Serge, *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, Aubier, 1999.

NOTES

1. J-F Chassay, *Imaginer la science*, Montréal, Liber, 2003, p. 81.
2. Voir Bertrand Gervais, « Est-ce maintenant/Is it now ? Réflexions sur le contemporain et la culture de l'écran », Conférence donnée au Colloque Figura, Montréal, avril 2014.
3. N. Katherine Hayles, Introduction, *The Cosmic Web : Scientific Field Models and Literary Strategies in the Twentieth Century*, Ithaca, Cornell University Press, 1984, p. 17.
4. Voir Dominique Lecourt, *L'âge de la peur*, Bayard, 2009, p. 135.
5. Thierry Hoquet, « Cyborgs, mutants, robots etc. Essai de typologie des presque-humains », in *PostHumans : frontières, évolutions, hybridités*, éd. E. Després et H. Machinal, Rennes, PUR, 2014, p. 99-118.
6. On pense aussi à Héphaïstos, première figure de (dieu) créateur d'un être artificiel technique.
7. Voir Hélène Machinal, « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe*, *Dark Angel*, *Dollhouse*, *Continuum*, *Orphan Black*) », Colloque « L'imaginaire et les techniques », Paris 1, nov. 2013, à paraître Presses Universitaires des Mines, consultable à <https://brsu.academia.edu/HeleneMachinal/Papers>. Cette question est abordée dans la série *Caprica* par les « Soldiers of the One » et les différentes branches du monothéisme qui s'affrontent. La découverte de Zoé les intéresse car ils souhaitent prouver que leur dieu donne bien la vie éternelle en créant un Paradis virtuel où serait « réincarnés » les avatars des croyants décédés. Clarisse Willow, figure de prophétesse cédant à son *hubris*, décrit le code informatique inventé par Zoé ainsi : « to turn code into a soul ». Le programme de Zoé devient un « programme de résurrection » (« a resurrection program », *Caprica*, Saison 1, épisode 10, 29:35-29:41).
8. Jean-Jacques Lecercle, *Frankenstein, mythe et philosophie*, Paris, PUF, 1988.
9. En littérature contemporaine, on peut mentionner sur ce thème l'excellent roman de Ken McLeod, *The Night Sessions*, Amherst (New York), Pyr, 2012.
10. C'est tout l'enjeu de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) qui est reproduit dans *Caprica* avec les différents avatars qui apparaissent dans la série (en particulier ceux d'Amanda Graystone et de Tamara Adama). L'intertexte avec *Blade Runner* est évident pour les avatars mais ne s'applique pas aux robots. Le fait que Zoé Graystone soit justement déclinée en trois entités subjectives (humain, robot et avatar) est l'une des subtilités de cette série.
11. D. Lecourt, *L'âge de la peur*, op. cit., p. 138.
12. Phrase prononcée par Daniel Graystone, *Caprica* Saison 1, épisode 6, 25:27.
13. Même si la question des différentes versions, images et/ou avatars de Zoé est complexe, car en tant que fille du créateur, elle nous renvoie à la problématique de la filiation, centrale depuis *Frankenstein* à toute réflexion sur la création artificielle.
14. Bertrand Gervais, op. cit., p. 12.
15. Notons que cette réflexion est souvent abordée dans les œuvres de fiction mettant en scène des clones.
16. Bertrand Gervais, op. cit., p. 12.
17. B. Gervais et Mariève Desjardins, « Le spectacle du corps à l'ère d'Internet. Entre virtualité et banalité », *Protée*, vol 37, no 1, 2009, p. 9-23. <https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2009-v37-n1-pr3092/001233ar/>
18. *Ibid.*, note 8. Les deux avatars ont par exemple la possibilité de créer des mondes virtuels supplémentaires et indépendants. Zoé Graystone parvient même à modifier le programme de « l'intérieur » de la réalité virtuelle ; empêchant ainsi son père (qui est dans le monde réel) de modifier le programme. Elle prend donc le contrôle de l'univers virtuel depuis ce dernier.

19. Signe que l'avatar de Zoé dans le monde virtuel et son père dans la réalité sont sur un pied d'égalité, Zoé et Daniel utilisent la main pour modifier le monde et l'espace virtuels.
20. « Il [le corps virtuel] peut être soumis à toutes les transformations, à tout ce que l'imagination, aidée par un ensemble de dispositifs et de logiciels informatiques, peut produire. Le corps virtuel est ainsi une figure stabilisée temporairement sous la forme d'une image numérique. Une image que l'on peut non seulement contempler, mais surtout manipuler, transformer avec ses mains et les logiciels qui en prennent le relais. Ce qui caractérise le règne de l'objet-image, nous dit Tisseron, 'c'est que la relation aux contenus des images ne peut plus être envisagée sans prendre en compte la relation physique et psychique que le sujet entretient avec son support. Cette approche implique de renoncer au paradigme habituellement retenu pour parler des images, celui du miroir. L'image n'est pas un miroir, ou plutôt, elle est un miroir que l'on transforme avec les mains'. (1999 : 109-110) », Bertrand Gervais et Mariève Desjardins, *op.cit.*, <https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2009-v37-n1-pr3092/001233ar/>
21. Philip K. Dick, « Minority Report » (1956), London, Gollanz, 2002, p. 3.
22. Dans le même ordre d'idées, les « precogs » sont désignés par le pronom neutre : « With eyes glazed and blank, it contemplated a world that did not yet exist, blind to the physical reality that lay around it. » (*Ibid.*, p. 23).
23. Gaïd Girard, « Les enfances de l'homme artificiel », *Otrante* 31-32, automne 2012.
24. Serge Tisseron, *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, Aubier, 1999.
25. Bertrand Gervais, « Est-ce maintenant/Is it now ? Réflexions sur le contemporain et la culture de l'écran », *op. cit.*, p. 13.
26. Gregory Chatonsky, « Dans les flots », *Fictions, Immersions et Univers Virtuels*, 2011, <http://chatonsky.net/flots-2/>
27. Ici encore, cette série, malheureusement incomplète, est tirée d'une œuvre littéraire : J. Sawyer, *Flashforward*, 1999.
28. Seth Patrick, *Reviver*, Londres, Pan Macmillan, 2013.
29. *Ibid.*, p. 10.

ABSTRACTS

This article explores different modes of representation of technological bodies in a connected environment. Using *Battlestar Galactica*'s spin-off, *Caprica*, we intend to assess various figurations of cybercorporeity and of the subjectivities within them. Our focus will mainly be on the role played by images and screens. What is the impact of the virtualization or the mechanization of bodies on subjects and on their perception of reality? *Caprica* offers a complex case-study as the heroine develops into three distinct entities: an organic being, an avatar and a robot. We will see how visual representation generates fundamental ontological and epistemological questions that are central to the contemporary reflection on digital worlds and our (new?) relationship to reality.

Cet article propose une exploration des différentes représentations du corps technologique dans un environnement connecté. A partir du « spin-off » de *Battlestar Galactica* qu'est *Caprica*, nous entendons analyser les différentes représentations du corps et de la subjectivité qui les habite en nous intéressant plus spécifiquement à l'image et, en abyme, à l'interface écranique. Quelle incidence la virtualisation ou la mécanisation du corps ont-elles sur la subjectivité et sur la

perception de la réalité ? *Caprica* offre un cas d'étude complexe dès lors que l'héroïne est déclinée en trois instances distinctes : un robot, un avatar et un être organique. Comment l'image et la représentation permettent-elles de poser des réflexions ontologiques et épistémologiques ? Ces questionnements sont au cœur de la réflexion sur les univers numériques et notre (nouveau ?) rapport à la réalité.

INDEX

Keywords: avatar, *Caprica*, digital subject, posthumanity, robot, screen culture, screen, science-fiction, virtual reality

Mots-clés: avatar, *Caprica*, culture de l'écran, écran, posthumanité, robot, science-fiction, sujet numérique, virtuel

AUTHOR

HÉLÈNE MACHINAL

Hélène Machinal est professeur à l'Université de Bretagne Occidentale et membre de HCTI (EA 4249). Elle est spécialiste de littérature fantastique, du roman policier et de la fiction spéculative au XIX^e siècle. Elle travaille également sur les séries télévisées, plus particulièrement les fictions policières, fantastiques et de SF. Elle s'est spécialisée dans la résurgence des figures mythiques dans la littérature et les arts contemporains. Elle a publié deux ouvrages en collaboration :

PostHumain(s), frontières, évolutions, hybridités aux Presses Universitaires de Rennes en 2014 et le numéro 37 de la revue *Otrante* : « Mutations I : corps posthumains » chez Kimé en 2015.

Hélène Machinal is Full Professor at the University of Bretagne Occidentale (Brest) where she teaches English literature. Her research focuses on the gothic, as well as on detective fiction and speculative fiction. She has also studied the modes of resurgence of mythical figures of the detective, the vampire and the mad scientist in contemporary British fiction. Her research on TV series focuses especially on those dealing with crime and/or the posthuman. Her most recent publications are: E. Després & H. Machinal, *PostHumains, frontières, évolutions, hybridités*, University Press of Rennes, 2014, and J-F Chassay & H. Machinal, "Mutations I : corps posthumains", *Otrante*, n° 37, Paris, Kimé, 2015.