

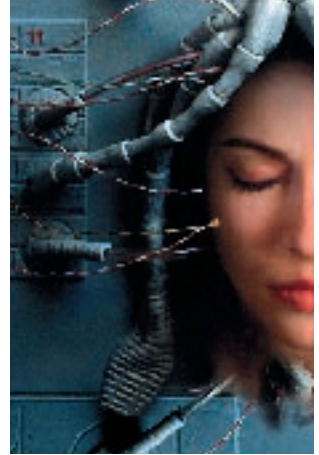
L'utopie cyborg

Réinvention de l'humain
dans un futur sur-technologique

Maxence Grugier

Ce texte se présente en deux parties. Tout d'abord, une analyse de l'évolution technologique de notre corps, qui aboutit, en « phase terminale », à la création du mythe contemporain du cyborg, entité mi-homme, mi-machine dont le but avoué est un dépassement de l'humanité, une mutation post-humaine, censée être libérée des contraintes physiques et morales qui font loi dans nos sociétés ; d'autre part la présentation d'un essai fondateur : le « Cyborg Manifesto » de Donna Haraway qui injecte une dimension critique au mythe du cyborg et qui réactualise aussi les thèses féministes. « *Imagination et ironie* » sont pour elle les moyens de dépasser le cadre des débats théoriques classiques sur la post-humanité technologique et son cortège de modifications corporelles, réelles ou imaginaires, pour aboutir à une relecture féconde de ce mythe. Le *Manifeste Cyborg* est ainsi avant tout une métaphore de notre devenir technologique possible et comporte de ce fait une forte dose de poésie et d'utopie science-fictionnesque ¹.

Aujourd'hui, le corps est un sujet de réflexion très fortement médiatisé, « à la mode » pourrait-on dire. À travers lui s'expriment des sentiments ambivalents. Une attention particulièrement narcissique est portée à l'aspect physique. Par ailleurs, l'enveloppe charnelle semble parfois « une machine parfaite » alors que d'autres fois elle apparaît incroyablement fragile, malade, voire incomplète. Cette seconde perception conduit les adeptes des body-modifications (modifications corporelles), les artistes cybernétiques, les acteurs du « body-art » et certains chercheurs à vouloir « *changer le corps* » ². Tous souhaiteraient pouvoir le transformer de multiples façons, arguant parfois même que la conscience humaine devra un jour l'abandonner ³, où plus simplement réévaluer sa place symbolique dans le corps social, à la lumière des avancés technologiques de notre temps. Une chose est sûre : c'est que notre vision du corps a radicalement changé avec la montée en puissance de la science et de la technologie dans notre environnement. Les consciences



Yann Minh (détail)

1 – L'essai a été publié dans *Socialist Review* puis dans son intégralité dans *Simians, Cyborgs and Women : The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991 et en traduction française dans la revue *Futur Antérieur*, n° 12, 1992.

L'auteur tient à remercier Philippe Grolier pour sa traduction du *Cyborg Manifesto*.

2 – Selon la formule de l'ouvrage dirigé par Stéphanie Heuze, *Changer le corps ?*, Paris, La Musardine, 2000.

3 – Cf. Jean-Michel Truong, *Totalement inhumaine*, Paris, Institut Synthélabo, « Les Empêcheurs de penser en rond », 2001.

des post-baby-boomers, nourries à la science-fiction, perçoivent sans doute le franchissement d'une nouvelle étape temporelle, et prophétisent que notre évolution en tant qu'espèce doit inéluctablement passer par le devenir technologique du corps.

La machine fonctionne désormais comme une icône culturelle. Des chercheurs comme Hans Moravec⁴, des artistes comme Stelarc, ou des écrivains de science-fiction vont jusqu'à affirmer que sa fusion avec l'humanité est imminente, voir souhaitable en raison, selon eux, de l'obsolescence du corps humain dans un environnement de plus en plus technologique. Grâce aux développements de l'ingénierie génétique, des biotechnologies, de l'informatique, l'être humain se découvre de nouvelles possibilités. La technologie repousse les frontières du corps physique au-delà de son enveloppe anatomique. Jusqu'à présent le corps humain pouvait être comparé à une île, ceinte par une enveloppe de chair, les sensations humaines se limitant aux cinq sens pour assurer un contact physique direct avec le monde environnant. Toute relation avec celui-ci étant définie par le postulat : « *Je suis seul dans mon corps, la chair est l'unique interface me permettant de communiquer avec l'extérieur* ». Les connexions, aujourd'hui multiples, dont il est l'objet (en particulier par l'entremise d'Internet et des nouveaux outils de communications, tels que l'ordinateur portable, le téléphone mobile, les balises GPS, etc.) en font un périphérique d'entrée et de sortie de flux informationnels. En se raccordant ainsi quotidiennement à la machine, le corps acquiert des fonctionnalités qu'il n'aurait pas su ou pu développer seul. Ces fonctionnalités peuvent être ainsi définies :

– Intégration de multiples identités (identités virtuelles où « *schizophrénie assistée par ordinateur* » tel que la pratiquent les participants des jeux en réseau où des forums de discussion, sur Internet) et/ou incorporation d'éléments mécaniques dans le corps humain ou animal (prothèses, implants fonctionnels du type puces, transpondeurs – ces puces transdermiques, où « *Systèmes d'identification sans contact* » destinés pour l'heure, au marquage des animaux ou des arbres⁵, etc.) ;

– Téléprésence et démultiplication via un réseau informatique mondial⁶ ;

– Allongement de la durée de vie et maintien d'un état de jeunesse et de performance par la chimie, la pharmacologie ;

– Modulation du développement biologique et de son fonctionnement par le recours à la biotechnologie et à la génétique ;

– Capacité de créer de nouvelles formes de vie artificielle, espèce transgénique, en recourant à l'ingénierie moléculaire.

Issues d'une alliance entre corps et technologies, rendue nouvellement possible par les progrès des sciences biologiques associés aux retombées de la miniaturisation, de la numérisation et de

4 – Hans P. Moravec est considéré comme un des papes de la robotique aux États-Unis, il tente dans ses ouvrages d'imaginer les implications d'un monde post-biologique, dominé par des machines pensantes, capables de se perfectionner, et de se reproduire elles-mêmes. De cet auteur, voir *Robot : Mere Machine to Transcendent Mind*, Harvard University Press, 1998 ; *Mind Children*, Harvard University Press, 1990 et *Une Vie après la vie. Les robots avénirs de l'intelligence*, Paris, Odile Jacob, 1992.

5 – Les transpondeurs sont à base de silicium et dotés d'une antenne extérieure. Ils ne requièrent pas d'alimentation. Ils sont programmés pour transmettre en permanence un numéro unique d'identification. L'alimentation requise est fournie par le champ électrique produit par l'unité de lecture qui le porte.

Les transpondeurs sont sans maintenance et ont une longue durée de vie.

6 – L'équivalent technologique du « don d'ubiquité » biblique est aujourd'hui possible pour une personne se connectant sur différents serveurs sur toute la surface du globe, donnant ainsi l'impression d'être à plusieurs endroits à la fois et dialoguant avec un nombre infini de personnes, grâce notamment aux réseaux de téléconférence.

l'informatisation, ces fonctionnalités ouvrent le corps humain à un ensemble de possibles, jusqu'à présent uniquement exploré par la science-fiction. De la sorte, cette combinaison entre corps et technologies, a permis le développement d'un modèle de post-humanité, ou « cyborg », assemblage complexe du corps vivant et de la machine. « *Le cyborg est un organisme cybernétique, un hybride de machine et d'organisme, une créature de la réalité sociale aussi bien qu'une créature imaginaire.* » (définition proposée par Donna Haraway dans le *Manifeste Cyborg*)

Mot-clé de l'imaginaire contemporain, le concept de Cyborg est né dans les années 60 dans l'esprit des chercheurs américains de la NASA qui voulaient accélérer le processus de colonisation des différentes planètes de notre système solaire. Ce concept – très sérieux – faisait référence à toutes sortes d'expériences comprenant diverses modifications du corps par la technologie mécanique (bras surnuméraire, exosquelette ⁷, combinaison ne faisant qu'un avec son occupant ⁸, etc.), les drogues (anxiolytiques, dopants et hallucinogènes) et l'informatique.

Le cyborg, c'est donc l'humain « amplifié », au corps technologiquement modifié, capable, tant biologiquement que psychologiquement, de franchir des espaces intersidéraux infinis et de former les colonies du futur. C'est aussi et surtout le prototype du combattant modèle. Une entité purement masculine, concrétisant, au sens de la « concrétion » (le durcissement), toutes les valeurs masculines et machistes de la compétition : la loi du plus fort, la virilité à outrance, l'*ubbermensch*, l'homme-machine infatigable, inépuisable, performant et conquérant ⁹. Pour Claudia Springer (critique féministe de la cyberculture), c'est un être exprimant métaphoriquement « *la nostalgie d'une époque où la suprématie masculine allait de soi* » ¹⁰.

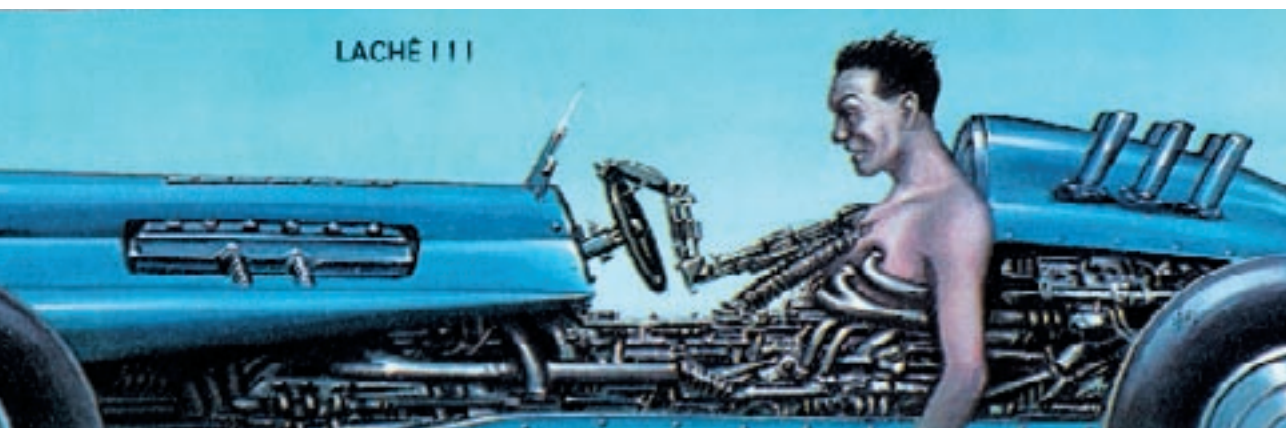
L'idée du cyborg, union de la technique et de l'organique n'aurait pu être formulée sans la création d'une nouvelle façon

7 – En biologie, l'exosquelette désigne la carapace des insectes, des tortues et de certains mollusques. Appliqué au cyborg, il s'agit donc d'une armure robotisée censée décupler et protéger l'être humain qui le portera en milieu hostile.

8 – Fruit de ces recherches, la Darpa, l'agence de recherche de la défense américaine, a lancé en 2000 le programme de création d'une combinaison de combat capable de soigner le marine qui l'occupera, de lui désigner l'emplacement de l'ennemi sur le champ de bataille et de garder le contact en permanence et en temps réel avec son état-major.

9 – Que les fictions ont popularisé à travers des personnages comme *L'homme qui valait trois milliards* ou encore *Robocop*.

10 – Claudia Springer, *Electronic Eros*, University of Texas Press, 1996.





Yann Minh, *Media Sculpt*

de « décoder » le monde : la cybernétique. Née des conférences Macy¹¹, qui réunirent des chercheurs de nombreuses disciplines à la fin des années 40 et à l'instigation du mathématicien Norbert Wiener, « *la cybernétique définit le monde dans lequel nous vivons comme un vaste champ d'informations* »¹². Selon Wiener, l'humanité se préparait alors à entrer dans l'ère de la communication, faisant logiquement suite à l'ère industrielle, avec l'apparition de la première machine à traiter massivement les données : l'ordinateur. Le préfixe « cyber » (inventé en 1834 par le physicien et mathématicien français Ampère) fut vulgarisé par Wiener lui-même dans son texte fondateur de 1948 (*Cybernetics – or Control and Communication in the Animal and the Machine*). Par extension, depuis la miniaturisation du matériel informatique, la création d'Internet et sa diffusion à l'échelle mondiale¹³, le concept a essaimé la planète et donné naissance à une foule de néologismes. Outre « cyborg » (« cybernétique/organique »), nous connaissons tous le terme « cyberspace » (*cyberspace*), inventé par l'écrivain William Gibson¹⁴ désignant un paysage virtuel, fonctionnant à la manière d'un réseau autoroutier où l'information circule, entre de grosses banques de données, puis logiquement « cybernaute » (celui qui navigue dans le cyberspace), etc. Un autre et non des moindres : « cyberpunk », apparu pour la première fois en 1980, fut popularisé en 1984 par le critique Gardner Dozois à propos des romans de SF violents, faisant appel à la technologie high-tech. Dans toutes ces dimensions de la « cyber-réalité », les perspectives ouvertes pour l'humanité font du corps le sujet central de la cyberculture. L'opposition entre chair pesante, inerte, peu adaptable, peu évolutive, et le cyberspace, lieu virtuel où toutes les technologies sont possibles et où le corps est désincarné est même l'un des dualismes fondamentaux du cyberpunk.

Par ailleurs, le mythe du cyborg, tel qu'on le concevait dans les années 60, a fait long feu. La métaphore machiste du soldat du futur n'est pas exempte de critiques. Pour l'économiste libertaire Jeremy Rifkin, par exemple, le fait que « *le concept du cyborg apparaisse aux États-Unis, pays précurseur de la recherche informatique et du culte du corps* »¹⁵, n'est pas un hasard. L'imaginaire du cyborg est un condensé de l'imaginaire américain, obsédé par le culte de la performance, bien sûr, mais il est aussi le produit d'une partition manichéenne du monde entre les bons et les méchants, le bien et le mal. Le cyborg s'inscrit de la sorte dans la fantasmagorie du super-héros (thème récurrent de la BD et des cartoons américains) qui s'engage pour le bien des USA, et au final pour celui de l'humanité tout entière, selon la rhétorique américaine¹⁶. On peut presque dire qu'aux États-Unis, la vague technologique et la vague physiologique procèdent du même besoin : l'impatience de muter, le besoin d'évoluer, de changer d'écosystème, de conquérir de nouveaux espaces, bref, tout ce qui

11 – En 1942, les chercheurs de plusieurs disciplines (des théoriciens de la physique quantique, des mathématiciens, des ingénieurs, des biologistes, des psychiatres et des psychologues) se réunirent et formèrent un réseau informel d'échange scientifique. Parmi ceux-ci on trouve les mathématiciens Norbert Wiener et John Von Neumann, les ingénieurs Julian Bigelow et Claude Shannon, les neurobiologistes Rafael Lorent de No et Arturo Rosenblueth, le neuropsychiatre Warren McCulloch et le physicien Walter Pitt... De 1946 à 1952, ils furent à l'initiative d'une série de conférences : les conférences Macy. En 1946, Arturo Rosenblueth présente le fruit de discussions avec Wiener et Bigelow qui donna naissance au concept et au terme de « Cybernétique » (Cf. André Claude Potvin, *L'Apport des récits cyberpunk à la construction sociale des technologies du virtuel*, Montréal, 1997).

12 – Norbert Wiener, *Cybernetics – or Control and Communication in the Animal and the Machine*. The MIT Press, 1961 (deuxième édition).

13 – Dans un nombre sans cesse croissant de foyers dans les pays industriels et auprès des élites des pays du Sud.

14 – William Gibson, *Neuromancien* [New York, Ace, 1981], Paris, J'ai Lu, 2001, nouvelle édition).

15 – Jeremy Rifkin, *La Fin du travail*, Paris, La Découverte, « Poche », 1997 [1^{ère} édition française 1996].

16 – Qu'utilise magistralement l'actuel président Bush, parti en croisade contre « *les forces du mal* ».

représente le culte du progrès prenant les commandes d'une anatomie portée à sa perfection. Idéologiquement en phase avec son pays d'origine, la figure du cyborg présente le corps comme l'emblème du capitalisme absolu. Il repousse sans cesse ses limites et gagne continuellement en force et en énergie. Nulle part cette utopie n'a suscité autant de ferveur qu'aux États-Unis où le cadre de référence technologique est un trait caractéristique permanent de la vie courante. Pour Jeremy Rifkin, « *ce cadre de vie a participé à l'enfermement de générations successives dans une vision du monde qui glorifiait la culture des machines et attribuait une nature technique à tout ce qui était vivant et faisait partie du monde organique* »¹⁷.

17 – Jeremy Rifkin,
op. cit., p. 73.

Le Manifeste Cyborg

C'est dans ce contexte que Donna Haraway, anthropologue, sociologue et critique devient une figure incontournable des théories cyber-féministes, en exposant ses idées sur le devenir cyborg de l'humanité dans le champ sur-technologique du monde et en posant les bases d'une pensée politique ironique et paradoxale de notre « devenir-cyborg ». Elle se plonge très tôt dans l'univers des sciences et des technologies de pointe. Dans son manifeste *A Cyborg Manifesto : Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (Le Manifeste Cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^{ème} siècle), elle propose une nouvelle approche de la nature et des machines, une approche qui n'essaie pas d'analyser ou de manipuler le lecteur, mais qui cherche à le sensibiliser au potentiel évolutif contenu dans le devenir-cyborg.

Dans ce texte, Donna Haraway pense le concept du cyborg dans une perspective à la fois politique et épistémologique. Elle en fait un outil théorique lui permettant, non pas de renforcer les logiques sociales existantes, mais, au contraire de proposer une nouvelle distribution des rôles qui transcende les barrières du sexisme, du racisme et de la lutte des classes. Les possibilités de modifications du corps contenues dans le concept de cyborg ne sont plus pensées pour en accroître les performances. En revanche, comme l'écrit Mark Dery, observateur attentif de la cyberculture, « *le cyborg de Haraway est un symbole vivant d'une différence (sexuelle, ethnique et autre) qui refuse d'être dissoute ou refoulée dans le tout venant* »¹⁸. En utilisant justement la technologie comme moyen pour renverser l'oppression patriarcale traditionnelle, Haraway propose une lecture progressiste du mythe du cyborg : « *Cet essai s'efforcera de construire un mythe politique et ironique fidèle au féminisme, au socialisme et au matérialisme, [...] fidèle, au sens où un blasphème peut être fidèle. [...] Le blasphème a toujours demandé de prendre les choses très au sérieux. Je ne connais pas de meilleure*

18 – Mark Dery, *Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui*, Paris, Éditions Abbeville, 1997.

position à prendre au cœur des traditions séculières et religieuses des États-Unis », écrit-elle en introduction. Pour Haraway, le cyborg ne se réduit pas à la figure masculine virile judéo-chrétienne présentée dans les médias, les romans et les films hollywoodiens. Il est aussi, et surtout, l'emblème d'un avenir ouvert aux ambiguïtés et aux différences, par la fusion dans un même corps de l'organique et du mécanique, de la nature et de la culture.

Dans sa volonté de produire une utopie permettant de parcourir un champ de possibles, au lieu d'affirmer le renforcement de l'ordre existant, Haraway utilise l'image d'un organisme hybride entre l'humain et la machine, comme une puissante métaphore : « *À la fin du XX^{ème} siècle nous sommes tous des chimères, des hybrides de machines et d'organismes pensés et fabriqués. En un mot, nous sommes des cyborgs.* » Plus loin, elle constate : « *Si la science-fiction contemporaine est remplie de cyborgs, la médecine moderne est elle aussi remplie de cyborgs, d'associations d'organismes hybrides et de machines chacune conçue comme un appareil codé, détaché des contraintes de la sexualité.* »

Elle interprète également la relation traditionnelle entre l'homme et la machine comme une guerre de frontières qui sévit aussi entre les hommes et les femmes : les machines – tout comme les femmes – doivent être contrôlées. La féminité hors de tout contrôle effraye le vieux monde patriarcal tout comme inquiète l'accroissement du pouvoir des machines « intelligentes »¹⁹. Dans le film *Métropolis* de Fritz Lang (1927) par exemple, la « femme-machine » est démoniaque, lascive et surpuissante. Elle doit alors être détruite pour que soit libérée la « vraie femme » (« virginale, maternelle, et vertueuse », donc sans danger, selon les critères de nos sociétés patriarcales). Tout en admettant l'origine militaire et majoritairement masculine de la technologie (et en particulier de l'informatique) Haraway parle du plaisir que procure la maîtrise de cette technologie. À travers son travail, elle rejette l'image stéréotypée des femmes, censées être naturellement proches de la « Terre-Mère », et éloignées de l'univers de la machine, image qui dresse une barrière entre les femmes et l'usage de la technologie. Haraway propose une perspective nouvelle dans laquelle les femmes peuvent se servir des technologies sans compromettre leur féminité (s'opposant ainsi au cliché voulant que tout ce qui touche à la technique soit « une affaire d'homme ».) Pour elle, le féminisme ne peut surtout pas se permettre de promouvoir une « *métaphysique anti-scientifique et une démonisation de la technologie* » qui, au vu de l'évolution scientifique actuelle de l'humanité, le condamnerait à perdre tout pouvoir sur notre société.

D'ailleurs, Donna Haraway se moque de l'idée de « nature », un concept qui, selon elle, n'a plus lieu d'être au XX^{ème} siècle, et même depuis que l'homme cultive et enseme la terre, utilise des outils, voyage à travers le monde. Il n'y a donc pas à craindre

19 – 2001. *L'Odyssée de l'espace* d'Arthur C. Clarke (1968) illustre parfaitement le fantasme selon lequel les ordinateurs pourraient prendre le pouvoir, ce qui suppose la nécessité d'un contrôle qu'Isaac Asimov formule dans ses trois lois de la robotique : « *Première loi : Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger. Deuxième loi : Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la première loi. Troisième loi : Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la première ou la deuxième loi.* » Isaac Asimov, *Les Robots*, Paris, J'ai lu, 1967 (édition originale, 1950).

le mariage entre le corps (supposé naturel) et la machine (issue des avancées technoculturelles) puisque, pour elle, le cyborg est un hybride ce qui est logique en soit : l'idée de « nature » étant un mirage réactionnaire des défenseurs d'un hypothétique paradis perdu : « *Le cyborg saute l'étape de l'unité originelle, de l'identification avec la nature au sens occidental. Ceci est sa promesse illégitime qui peut mener à la subversion.* » Dans son essai, elle laisse entrevoir les véritables possibilités d'un travail féministe critique et créatif dans le domaine des technologies du savoir et de la biologie : « *Les sciences des communications et les biologies modernes sont construites dans un élan commun – la traduction du monde est un problème de codage – la quête d'un langage commun dans lequel toute résistance au contrôle doit disparaître et où toute hétérogénéité peut être soumise au désassemblage, au réassemblage, à l'investissement et à l'échange.* » Elle prend alors l'exemple de l'écriture, du sens et du langage : « *L'écriture est avant tout une technologie cyborg. La politique cyborg est la lutte pour le langage et la lutte contre la communication parfaite, contre le code unique qui doit traduire parfaitement chaque sens sous le dogme du phallogocentrisme.* » Elle invente même le terme, difficilement traduisible de « *phallogo-centrism* », pour mieux exprimer le contrôle « phallocrate » exercé sur le logos (le sens) dans notre société. En matière de féminisme, elle propose par exemple une ré-appropriation de la technologie par les femmes, permettant enfin une prise en main concrète de celles-ci sur les outils technoculturels contemporains et favorisant par la même, la recherche, l'éducation, la création de nouveaux projets sociaux, etc. Actions qui ne s'embarrasseront plus de barrières de sexes, de races ou d'âges.

Le cyborg pour Haraway va donc bien au-delà des mutations bio-machinales issues des connexions corps-machine. Elle utilise l'image du cyborg pour ce qu'elle contient de possibles. Elle s'en sert pour exposer une vision du monde à venir, grâce à laquelle tous les vecteurs de l'ordre établi, toutes les frontières dressées par la domination masculine sur les corps mais aussi sur la pensée, pourraient être bousculés. Non seulement le cyborg se présente comme un corps modifié, réinventé sans cesse, mais encore apparaît-il comme une manière de réécrire le texte de tous les corps dominés, exploités, naturalisés.

Cette lutte théorique a pour aboutissement la remise en cause de l'ordre symbolique incarné par le cyborg. Car en effet, comme le signale Mark Dery, dans son chapitre « Le corps politique comme cyborg » : « *Régulièrement, la culture patriarcale a appliqué la technologie au corps féminin pour servir les fantasmes masculins : le corset a produit les poitrines pigeonnantes des romans sentimentaux, quitte à bloquer la respiration, à gêner le mouvement, à bousculer les organes internes ; et les robes rembourrées relevaient et accentuaient les fesses, produisant une posture "d'animal*





Jean-Michel Nicollet, 1977

20 – Mark Dery, *op. cit.*, p. 222.

21 – Sur ce point, voir Fulvio Caccia, *Cybersexe. Les connections dangereuses*, Arléa, 1995.

22 – Marshall Mc Luhan, *The Medium is the Message*, Bentham Book, 1967 (édition française épuisée).

femelle en chaleur” »²⁰. Des fantômes qui donnèrent certainement corps au concept de « cybersexe » – ou sexualité assistée par ordinateur²¹. En 1951 déjà, le sociologue américain Marshall Mc Luhan s’interrogeait sur l’« *un des aspects les plus curieux de notre monde : la fusion fantasmatique du corps et de la technologie* »²².

On voit alors resurgir le désir refoulé du partenaire uniquement conçu pour le plaisir, sous forme moderne et animée de poupée gonflable ou de robot copulateur – dans *Blade Runner*, c’est « Priss », la répliquante, femme robot correspondant à l’idée que se fait de la perfection féminine le mâle occidental. Cette vision d’une humanité « hors de toute contrainte organique », évitant les

pièges du sommeil, échappant au besoin de se nourrir, à la fatigue, profitant d'une productivité accrue, et obéissant servilement à son créateur, sévit couramment dans le milieu fermé des amateurs de jeux vidéos et d'informatique (*nerds* ou *geeks*²³). Cette confusion entre fiction et réalité aboutit à la création de fantasmes anthropomorphes, de mannequins en 3D à la plastique parfaite créés virtuellement. Beautés frigides assistées par ordinateur, aux visages, jambes, tailles, seins, retouchés, produites à la chaîne, interchangeables et présentées comme les symboles de la beauté contemporaine. Cette imagerie typiquement masculine n'est que le miroir (aux alouettes) des canons esthétiques de notre époque et d'un besoin de contrôle typique de l'occidental de sexe mâle composant ainsi avec ses désirs et ses fantasmes les plus intimes. Le procédé est utilisé à outrance dans le domaine de la publicité, dans les magazines féminins et même dans les magazines de charme²⁴. Cette passion pour la perfection est très bien illustrée dans le livre *Digital Beauties* de Julius Wiedemann²⁵. Véritable bible du monde des créateurs de modèles virtuels, l'ouvrage présente une pléthore d'artistes utilisant les logiciels du tout venant en matière de retouche numérique (Photoshop, Maya, etc.) et donne une assez bonne idée de la vision fantasmée que notre société (tous pays confondus) se fait de la féminité.

De son côté, dans *Beauty Myth : How Images of Beauty Are Used Against Women*, Naomi Wolf²⁶ s'en prend au modèle inaccessible de la beauté féminine proposé par l'industrie des cosmétiques et de la mode, qui se traduit chez les femmes contemporaines par la souffrance, l'anorexie, les régimes draconiens, les opérations de chirurgie esthétique à répétition, etc. Aujourd'hui, plus de trente ans après les visions prémonitoires de Mc Luhan les thèmes de la technologie érotisée, du sexe assisté par des machines, de l'accouplement avec la technologie et des désirs charnels désincarnés se retrouvent, sous-jacents, dans toutes les philosophies liées à l'univers de la cybernétique et profondément ancrés dans la cyberculture sous le terme de « cybersexe ».

Ces fantasmes de sexe mécanique et de machines sexuelles trouvent par exemple leur aboutissement dans le film de Brett Leonard, *Le Cobaye* (1984), où le héros et sa petite amie, enveloppés dans un équipement de réalité virtuelle (gants tactiles, casque, combinaison équipée de capteurs), pratiquent un coït virtuel. Dans l'univers étheré du cyberspace, ils apparaissent comme des créatures lisses et argentées, dont les visages se fondent puis se séparent dans une union mystique qui dissout les limites du corps. Un autre exemple de cette fascination pour la fusion érotique de l'homme et de la machine, dont parle Marshall McLuhan, est *Videodrome* de David Cronenberg. Véritable ovni visionnaire (1974), *Videodrome* fait partie de ces œuvres inoubliables et dérangementes, dont le concept principal (la prise du pouvoir du virtuel sur le réel et les mutations

23 – Aux États-Unis, termes génériques quelque peu péjoratifs désignant les fanatiques d'informatiques.

24 – Conrad Bronski, « Les mutantes », *Sans Nom. La Revue des Mœurs*, n° 1, hiver 1993-94, p. 98.

25 – Julius Wiedemann, *Digital Beauties*, Paris, Éditions Taschen, 2001.

26 – Naomi Wolf, *Beauty Myth : How Images of Beauty Are Used Against Women*, New York, Vintage, 1991.

de la chair, réelles ou imaginées, qui en résultent) est sans conteste toujours d'actualité. Les rapports quasi sexuels entretenus par Max Renn, le principal protagoniste, avec les images de son téléviseur, sont étrangement prémonitoires de l'approche de la réalité virtuelle fusionnelle telle que vécue aujourd'hui par des milliers d'internautes sur le web. C'est encore ce thème que le cinéaste aborde dans *eXistenZ* (1999), où le « joystick » inventé par Cronenberg se branche sur une sorte d'anus artificiel relié au corps par un cordon ombilical et transporte le joueur au cœur d'un univers virtuel plus vrai que nature.

En développant une nouvelle image du corps, les perspectives du cyborg influent forcément sur la sexualité puisqu'elles créent ainsi de nouvelles interactions avec l'extérieur. Les sensations passent outre les barrières du corps humain pour devenir quasi-infinies. Un couple pourrait ainsi faire l'amour, séparé par plusieurs milliers de kilomètres²⁷. Or, loin d'être anecdotiques les questions liées au cybersexe, comme celles du corps et de la technologie en général, posent le problème du « devenir de l'espèce humaine » et au sein de ce devenir, de la place de la sexualité et de ses conséquences au plan identitaire. Pour le cyber artiste australien Stelarc : « *Il n'est plus question de perpétuer l'espèce humaine par la reproduction, mais d'élever les relations sexuelles grâce à l'interface être humain-machine. Le corps est obsolète. Nous arrivons à l'aboutissement de la philosophie et de la physiologie humaines. La pensée humaine telle que nous la connaissons s'en retourne vers le passé humain.* »²⁸ Et Haraway de compléter : « *La reproduction cyborg est détachée de la reproduction organique. La production moderne remplace la reproduction et semble pareil aux rêves du travail de colonisation cyborg. Un rêve qui rend le cauchemar du Taylorisme idyllique.* »

27 – En 1999, un couple allemand a bel et bien célébré un mariage « virtuel ». Les mariés étaient équipés de combinaisons de réalité virtuelle – où « cybersuit » comprenant des capteurs et des senseurs leur permettant de ressentir le toucher, la vue et l'ouïe, et ce, à plusieurs milliers de kilomètres de distance.

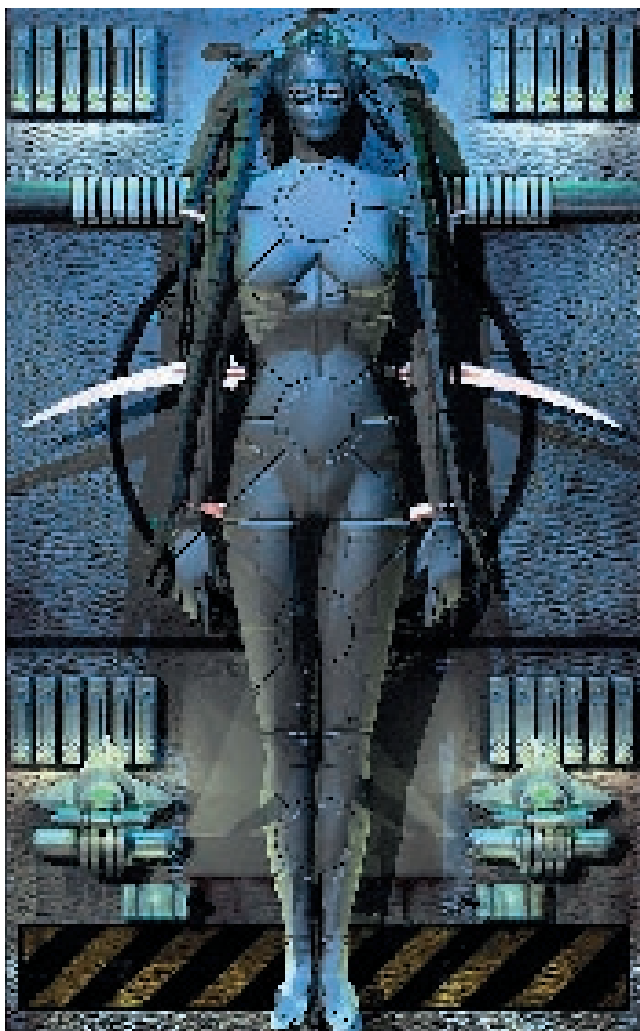
28 – Stelarc, « *Obsolete Body* », <http://www.stelarc.va.com>, voir aussi l'entretien de ce même artiste avec Jacques Donguy, « Le corps obsolète », *Quasimodo*, n° 5, (« Art à contre-corps »), printemps 1998, p. 111-119.

Proposition pour un néo-féminisme cybernétique

Pour Haraway, à la faveur des bouleversements que la technologie fait subir à nos corps et à notre société, les femmes doivent être capables de saisir cette occasion unique pour mettre fin au schéma patriarcal, en utilisant le flou conceptuel contemporain qui ronge les dichotomies occidentales traditionnelles. Haraway s'aventure dans des domaines jusque-là inviolés en proposant une fusion audacieuse de cyberculture, de science, de technologie et de pensée universitaire (particulièrement de théories post-structuralistes, l'école des théories littéraires et d'analyses culturelles née en France dans les années soixante.) « *Selon les thèses post-structuralistes approuvées par Haraway, le système symbolique de l'Occident est basé sur des oppositions binaires : corps/âme, matière/esprit, émotion/raison, naturel/artificiel, etc. Le sens est*

donc un produit de l'exclusion. Le premier terme de chaque dualisme est hiérarchiquement soumis au second qui est privilégié. Le post-structuralisme essaie de démasquer les ruses par lesquelles ces hiérarchies philosophiques renforcent leur accession à la vérité en affaiblissant leurs ennemis. »²⁹ Pour Haraway, il est dans la nature de la cyberculture de remettre en cause de tels dualismes, car la technologie passe allègrement la ligne de démarcation sacrée qui jusqu'alors séparait naturel et artificiel, organique et inorganique. Pour elle, le cyborgisme et le féminisme participent en s'unissant à l'effondrement des fondations conceptuelles, ce qu'elle nomme « le réseau symbolique structurant le Moi occidental ». « Le cyborg est une créature dans un monde sans genre ; il n'a rien à voir avec la bisexualité, la symbiose pré-oedipienne ou l'inaliénation du travail » déclare-t-elle ainsi, avant de conclure le *Cyborg Manifesto* par cette idée : « L'image cyborg peut suggérer une sortie hors du labyrinthe des dualismes dans lequel nous inscrivons nos corps et nos instruments, les machines. »

En participant à l'établissement d'un monde imaginaire sans genres, le cyborg permet à Haraway de dépasser les positions féministes qui tentent de repenser les rapports sociaux entre les sexes. Elle refuse, par exemple, les principes de l'écoféminisme (le féminisme « ecotopiste ») qui veut que l'organisme soit en totale opposition avec la technologie, déclarant que de telles positions sont restrictives et d'un autre âge. Elle réfute aussi le « féminisme de la différence » des premiers mouvements féministes qui tentaient de redonner leurs places aux termes attribués dévalués de la féminité par la hiérarchie patriarcale (mouvement qui affirme par exemple que « l'émotivité », « la maternité », « la sensibilité » et autres traits de caractère censés être « inhérents » aux femmes ne sont pas moins nobles que les attributs masculins, même s'ils sont dépréciés par une société machiste). Pour Haraway, ces idées sont absurdes. En effet, pour elle, la nature, le corps, n'existent plus – du moins plus au sens humaniste des philosophes des Lumières

Yann Minh, *Erinye*29 – Mark Dery, *op. cit.*, p. 254.

– à partir du moment où l’homme se trouve intimement relié à la technologie, et où les biotechnologies, par exemple, permettent des greffes animales. Le vieil humanisme n’a plus cours. Le cyborg autorise au contraire l’avènement du brouillage généralisé des genres, l’effacement des frontières corporelles habituelles, l’ouverture à la multiplicité et à l’indétermination.

À l’image de la sociologue Monique Wittig, de Marie-Hélène Bourcier ou encore de la philosophe Beatriz Preciado ³⁰, elle s’oppose en particulier à l’attitude d’un certain féminisme envers la science et la technologie. Haraway ne diabolise pas la technologie, ni ne l’accepte comme un « mal nécessaire » ; enfin, elle ne l’adule pas – trois attitudes que nous avons souvent l’occasion d’observer, tant chez ceux qui se veulent les porte-paroles « techno-optimistes » des technologies, que chez ceux qui en ont peur. Elle en fait simplement un moyen d’exploration grâce auquel les frontières identitaires s’effacent. « *Être autre, c’est être multiple* », écrit-elle, « *sans limites précises, effilé, immatériel* ». Le cyborg n’est ni homme, ni femme, il est un être hybride, une mosaïque...

Armé de cette image force d’un organisme modifié pour brouiller les repères et les symboliques les plus profondément ancrées dans notre civilisation, le cyborg est un mutant techno-biologique, transgressant les règles traditionnelles, communes au reste de l’humanité, et en particulier les précieuses dualités, homme/femme, bien/mal et corps/âme. Pour Haraway, ce mythe contient d’extraordinaires possibilités pour les personnes désirant et recherchant une mutation en profondeur de la nature humaine. À la place des antagonismes classiques qui opposent, Haraway propose de baser nos relations, non plus sur des différences sexuelles, raciales, politiques ou sociales, mais, sur des affinités, des intérêts mutuels, dépassant ainsi les vieux conflits et visant à réfléchir sur la place occupée par les femmes et toutes les minorités marginalisées dans l’accès au monde high-tech, tel qu’il est aujourd’hui et sera demain.

30 – Monique Wittig, *La Pensée Straight*, Éditions Balland, 2001 ; Marie-Hélène Bourcier, *Queer Zones*, Éditions Balland, 2001 ; Beatriz Preciado, *Manifeste contra-sexuel*, Paris, Éditions Balland, 2000.



Maxence Grugier par Gnom

Maxence Grugier

Netlink :

The Cyborg Manifesto (Donna Haraway) :
<http://web.nwe.ufl.edu/~bruegg/cyborg1.html>
ou
<http://www.cyborgmanifesto.org>

« EFF Cyborg Anthropology » Archive :
http://www.eff.org/pub/Net_culture/Cyborg_anthropology/

Cyborgs source :
<http://web.nwe.ufl.edu/~bruegg/sources.html>

Interface Homme-Machine :
<http://cri.ensmp.fr/~cefi/data/fraDESS/motele.544.html>

MODULE Interface Homme-Machine :
http://www.essi.fr/~blay/MODULE_IHM/

Official Stelarc website :
<http://www.stelarc.va.com.au/>

Kevin Warwick website :
<http://www.kevinwarwick.com/>

Mark Dery :
<http://www.levity.com/markdery/index.html>

Divers :

William Gibson website :
<http://www.8op.com/gibson/index.html>

Erick Davis website :
<http://www.techgnosis.com/>

Lucas Zpira & Body-Art website :
<http://www.body-art.net/>

Sites d'information cyberculture/contre-culture :

La Spirale
<http://www.laspirale.org>

Disinformation :
<http://www.disinfo.com/>

Boingboing :
<http://www.boingboing.net>

Wired :
<http://www.wired.com/>





L'artiste australien Stelarc et sa « Troisième main »

« La technologie transforme la nature même de l'existence humaine, égalisant le potentiel physique et normalisant la sexualité humaine. Avec la possibilité de fertiliser un embryon en dehors de l'utérus et celle de nourrir et développer un fœtus dans un système totalement artificiel, on peut d'ores et déjà dire QU'IL N'Y AURA PLUS AUCUNE NAISSANCE ! Et si le "design biologique" du corps humain pouvait être remodelé afin de faciliter le remplacement des organes endommagés, alors il n'y aurait TECHNIQUEMENT PLUS DE MORT POSSIBLE ! La mort n'authentifie pas l'existence. C'est une stratégie évolutionniste démodée. Le CORPS n'aura bientôt plus besoin d'être réparé, mais devra simplement faire remplacer certaines parties. L'extension de la vie ne signifiera bientôt plus "exister" mais plutôt "être opérationnel" = c'est-à-dire vivre, sans contrainte physique. Les corps n'ont pas besoin de vieillir ou se détériorer. Dans l'espace-temps étendu des environnements extraterrestres, LE CORPS DOIT DEVENIR IMMORTEL POUR S'ADAPTER. Les rêves utopiques deviennent des impératifs post-évolutionnaires. IL NE DOIT EXISTER AUCUNE TERREUR FAUSTIENNE, NI AUCUNE CRAINTE FRANKENSTEINESQUE DANS L'ALTÉRATION DU CORPS HUMAIN. »

Stelarc, « Le Chant des Hybrides »
<http://www.stelarc.va.com.au/>