

Introduction

DANS **OTRANTE 2022/1 n°51**, PAGES 7 À 11
ÉDITIONS **ÉDITIONS KIMÉ**

ISSN 1148-0904

DOI 10.3917/otra1.051.0008

Date de mise en ligne : 18/03/2025

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-otrante1-2022-1-page-7?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour Éditions Kimé.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur [cairn.info/copyright](https://shs.cairn.info/copyright).

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

INTRODUCTION

Les figures du posthumain envahissent la fiction sur tous ses supports et formats (littérature, films, séries, jeux vidéos) depuis quelques décennies et le posthumain a déjà fait l'objet de définitions critiques dans différents champs de la recherche (en philosophie avec D. Lecourt, C. Wolfe, D. Haraway et K. Hayles, en études de genre avec T. Hoquet et R. Braidotti). Les progrès technologiques liés aux sciences du vivant et à la révolution du numérique ont entraîné une reconfiguration de l'imaginaire des sciences, et notre culture hypermédiatique facilite la circulation de ces représentations de mondes possibles et de devenir de l'humain. Le corps et/ou l'esprit sont augmentés, modifiés, reconfigurés, interfacés, dématérialisés, stockés, téléchargés et les nouveaux protagonistes de la scène posthumaine sont les clones, androïdes, robots, IA, cyborgs et autres entités hybridant organique et synthétique. Les divers devenir de l'humain sont également liés à la culture de l'écran et à la société écranique. Humains et posthumains sont confrontés à des dispositifs et autres interfaces qui sont vecteurs de questionnements sur les évolutions que les technosciences induisent et qui s'illustrent souvent par un contrôle et/ou une surveillance à l'échelle de l'individu ou de toute une société. Ces « post » de l'humain reconfigurent l'identité humaine et suscitent une réflexion philosophique, éthique et surtout politique sur un dépassement possible des binarismes qui peut aller jusqu'à une identité postgenre dans le sillage du devenir cyborg de Haraway.

Les figurations du posthumain nous immergent souvent dans des diégèses du « post » déterminées par une rupture de la temporalité et un imaginaire de la fin (Gervais). Techno-prophètes et bio-catastrophistes (Lecourt) projettent ainsi des futurs antérieurs (Langlet) où les mondes possibles (Ryan/Besson) sont souvent des mondes détruits par le productivisme humain et les conséquences de l'expansion de l'ultra-libéralisme :

des apocalypses sans royaume (Engélibert). Les fictions se font aussi souvent politiques et la fin du monde pose alors la question de l'ethnocentrisme et du modèle dominant l'économie mondiale et sa société de consommation. Le postapocalyptique et le posthumain permettent-ils de construire des projections utopiques, de contempler des perspectives dystopiques inévitables, ou de réellement appeler une réflexion sur un après et une reconstruction qui s'appuierait sur un dépassement des systèmes productivistes? Les fictions qui problématisent nos rapports aux dispositifs numériques rejoignent cette dynamique d'un questionnement politique en exposant une société écranique où l'humain semble se perdre dans le virtuel ou se soumettre au contrôle d'une technologie surplombante érigée en entité sacralisée.

Les articles proposés dans ce numéro de la revue *Otrante* analysent la visée critique de fictions qui mettent en scène des figures du posthumain, que le «post» soit technologique, synthétique, écranique, ou cataclysmique. Les corpus sont volontairement pluriels et les objets fictionnels s'inscrivent dans une multiplicité de supports et de formats, qu'il s'agisse de séries télévisées, de roman, de nouvelles, de jeux vidéos ou de films. On constate alors que les mutations de l'humain et de son environnement qui sont envisagées participent à l'expression d'une réflexion sur les devenirs de l'humain que la fiction réfracte pour inciter les récepteurs à un «retour au présent» (Besson) qui est avant tout politique.

Le présent numéro de la revue *Otrante* explore dans un premier temps les représentations d'un devenir de l'espèce humaine dans des cadres post-cataclysmiques et/ou posthumains. La seconde partie du numéro s'attache à la culture de l'écran, aux modes de surveillance et de contrôle liés aux écrans. La première partie s'ouvre sur un article d'Isabelle Boof-Vermesse qui explore la proximité entre fiction postcataclysmique et exploration anthropologique en s'appuyant sur *Station Eleven* de Emily St John Mandel (2014) et *Motel of the Mysteries* de David Macauley (1979). Elle analyse «la mélecture ethnocentriste inhérente au genre postapocalyptique» et montre que les deux œuvres «s'attachent à célébrer plus ou moins ironiquement les objets insignifiants de la culture de masse». Gwenthalyng Engélibert nous propose ensuite une analyse des temporalités de la catastrophe dans deux nouvelles de R. Matheson, «The Test» (1954) et «Lemmings» (1958). Son étude montre un renversement, au sens où «le mode même de la catastrophe» devient une nouvelle temporalité spécifique car «la temporalité de l'événement remplace la causalité».

Puis, Jean-Paul Engélibert explore la nouvelle de E. M. Forster, « La Machine s'arrête » (1909) et étudie la dimension technocritique d'un texte qui associe « critique du machinisme, critique de l'idéologie du progrès et affirmation humaniste d'une essence spirituelle et corporelle de l'homme, qui est déniée par la soumission moderne à la « Machine » et qui lui oppose sa résistance jusqu'à l'apocalypse ». Stefania Iliescu nous propose ensuite une exploration des subjectivités posthumaines représentées dans deux romans, *Zero K* de De Lillo (2016) et *Generosity: An Enhancement*, de Richard Powers (2009). Elle montre que ces deux romans partagent une dynamique d'ouverture à l'Autre. Elle souligne que « la complexité de la vie et l'être-au-monde ne sauraient être ramenés au contrôle sans fin de l'existence au moyen des technosciences » et que la relation à autrui doit réinvestir le devant de la scène car « la générosité révèle une surabondance du soi lui permettant d'aller vers l'Autre pour chercher une forme de plénitude dans la relation avec autrui ». Jessy Neau se penche sur la série *The Frankenstein Chronicles* (2015-2017) qui « aborde chacun des empans qui fondent le rapport symbiotique entre la place fondamentale qu'occupe le *Frankenstein* de Mary Shelley dans notre imaginaire avec le posthumain : corps augmenté, défi à la mort, dialectique entre créateur et créature ». Marie Baudoïn s'engage dans une analyse de *Void Star* de Zachary Mason (2016) et elle montre que le roman, héritier du cyberpunk, « peut être lu comme un roman post-cataclysmique qui permet d'interroger un futur posthumain oscillant entre l'illustration des idéaux transhumanistes et une critique posthumaniste ». Manon Petit-Chaton nous fait changer de médium puisqu'elle analyse la dimension postcataclysmique propre au jeu vidéo. Elle distingue le jeu vidéo en ce qu'il repose sur « l'interagir » et montre que *Frostopunk* (11 bit studios, 2018) invite « le joueur à réfléchir sur la nature humaine et les fondements de la société ». L'interaction engage et il appartient « au joueur de décider sur quelles fondations rebâtir ». Elle montre que si le jeu « n'offre aucune réponse, [il] permet une réflexion par la simulation ». Indiana Lods nous introduit ensuite à l'afrofuturisme et analyse deux œuvres, *Friday Black* de Nana Kwame Adjei-Brenyah (2018) et *Intruders: Short Stories* de Mohale Mashigo (2018). Elle souligne que ces textes « renouvellent la question de la place des personnes racisées dans le futur » mais que « ces décors futuristes mettent en scène ce qui s'apparente à de l'« afroprésentisme » [...] un refus d'un futur posthumanisé qui ne contribuerait qu'à perpétuer les oppressions présentes ».

L'article de Jean-François Chassay fait figure de transition entre les deux parties de ce numéro de la revue *Otrante*. En effet, à travers l'ana-

lyse de deux romans, *Les Chiens monstres* de Kirsten Bakis et *Chimère* d'Emmanuelle Pireyre, il s'intéresse aux frontières fragiles entre les espèces et aux rapports à l'Autre dans un contexte où la science et ses savants fous fabriquent des «êtres bricolés», en l'occurrence des chiens issus d'un piratage des règles de la nature. L'hybridité et ses effets sont au cœur de l'analyse proposée par Jean-François Chassay qui s'interroge sur les possibles devenir de l'humain et des Autres qu'il fabrique lorsque les perspectives d'une posthumanité déliée de la centralité de l'homme se déploient dans une relationalité nécessairement déroutante.

Dans la seconde partie de «Mutations 3: posthumain et écran», les articles s'attachent plus spécifiquement à notre rapport à l'écran, aux dispositifs et autres interfaces en culture de l'écran. L'écran, et surtout les images, peuvent avoir un pouvoir de manipulation et de propagande, à l'instar de ce que mettent en exergue les analyses de Gaïd Girard qui se penche sur un documentaire, *L'Ossuaire* (1970) de Jan Svankmajer. Elle s'attache à la remise en question de la valeur «de vérité de l'image mobile comme trace du réel» et montre que ce documentaire «met en lumière des questions fondamentales liées à la représentation du présent à l'écran toujours d'actualité aujourd'hui». Bertrand Gervais poursuit, quant à lui, son approche de la culture de l'écran en s'attachant aux caméras et écrans de surveillance et souligne les multiples fonctions de l'écran et de la surveillance dans la façon dont le cinéma se les approprie pour en faire des dispositifs de révélation. Pour lui, «les images de la surveillance, en tant que cinéma du temps réel, témoignent bel et bien d'une peur de la perte de ce réel, et de sa compensation imaginaire. L'ère de la surveillance est aussi, et de façon encore plus insidieuse, l'ère du soupçon, d'un soupçon généralisé». Jérémy Cornec étudie cette même question de la surveillance et du contrôle par les écrans dans la série *The 100* (2014 – 2020). Il montre que les écrans permettent de «faire entrer en réfraction les différentes temporalités sur lesquelles joue la série, en brouillant les références entre fiction et réalité, et en mettant en perspective passé, présent et futur». Anaïs Guilet nous entraîne ensuite dans une analyse davantage hypermédiatique à partir du cas des *desktop movies*, où «l'intrigue se déroule [...] à travers de longues navigations filmées. L'écran d'ordinateur redouble ainsi celui de cinéma, lui fait écran, en même temps qu'il l'ouvre de manière inédite sur l'espace du Web». Enfin, Denis Mellier clôt cette seconde partie en montrant que les dispositifs de surveillance sont «la métaphore d'une absolue transparence produite par la collecte systématique de données concernant nos déplacements, nos goûts, nos achats,

notre santé, nos revenus, nos opinions». Comme Gaïd Girard, il remonte à deux films de SF des années 70 pour souligner qu'ils annonçaient « le spectre néo-panoptique » alors « en attente de ses formes technologiques concrètes » que notre société écranique a depuis actualisées.

En clôture de ce numéro, nous proposons deux articles hors thème. Le premier est signé par Victoria Lagrange qui expose dans une contribution plus théorique ses propositions novatrices sur les modes de construction d'un « architecte transmédiatique ». Elle apporte ainsi un renouveau dans la réflexion complexe sur la narration transmédiatique et montre que la notion permet « d'étudier la fiction dans différents médias et de considérer l'ensemble des médias comme un système uni, basé sur cet architecte ». Ce système est ainsi « lié de manière intime à l'idée de mondes multiples qui sous-tend l'unité du corpus transmédiatique ». Melissa Fletgen aborde, quant à elle, la figure du soignant et celle du patient dans le jeu vidéo et se penche sur « les représentations et les pratiques liées à la guérison au sein d'univers vidéoludiques ».