



HAL
open science

Les avatars bleus. Autour de trois modalités d'emprunt culturel au sein de la cyberculture

Antonio A. Casilli

► **To cite this version:**

Antonio A. Casilli. Les avatars bleus. Autour de trois modalités d'emprunt culturel au sein de la cyberculture. Communications, 2005, pp.183-202. hal-00661794

HAL Id: hal-00661794

<https://hal.science/hal-00661794>

Submitted on 20 Jan 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les avatars bleus

In: Communications, 77, 2005. pp. 183-209.

Abstract

A ghost has been haunting the global imaginary all throughout the 1990s : the shape of an androgynous, hairless, slim — and blue — body. That is the "avatar, the onscreen proxy of the body of the internet users, wired into the incorporeal realms of virtual reality". The rise of this pop icon takes place at the very heart of US and European cyberculture, promptly going mainstream all the way to becoming the Nineties style main feature.

This article outlines an historical and geographical mapping of this imaginary construct. Culturally locating the contributions of academic postmodernism, feminism, the New Age movement, comics and pop culture to the building of a mythographic pattern stirring up this blue "virtual body", the author displays three cultural borrowing methods : an ironic borrowing (détournement.), an ideological borrowing (propaganda), and an atypical borrowing (substratum interference).

Résumé

Au cours des années 90, un fantôme a hanté l'imaginaire global : la silhouette d'un corps androgyne, glabre, élancé — et bleu. Il s'agit de l'« avatar, l'équivalent à l'écran du corps des internautes branchés dans les royaumes désincarnés du virtuel ». C'est dans le cadre de la cyber-culture américaine et européenne que cette icône populaire s'est imposée, gagnant le grand public jusqu'à devenir l'empreinte stylistique de la décennie 90.

Cet article restitue une histoire et une cartographie de cette construction imaginaire. En délinéant les contributions du postmodernisme universitaire, du féminisme, du New Age, des bandes dessinées et de la culture pop à la structuration d'un pattern mythographique suscitant ce « corps virtuel » bleu, l'auteur énonce trois modalités d'emprunt culturel : un emprunt ironique (détournement) , un emprunt idéologique (propagande) et un emprunt atypique (interférence de substratum).

Citer ce document / Cite this document :

Casilli Antonio. Les avatars bleus. In: Communications, 77, 2005. pp. 183-209.

doi : 10.3406/comm.2005.2269

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_2005_num_77_1_2269

Antonio A. Casilli¹

Les avatars bleus

Autour de trois stratégies d'emprunt culturel
au cœur de la cyberculture

[...] pour pouvoir rejoindre, après l'orage des fantasmes, une solitude préservée.

Jean Tardieu

1. Qu'est-ce qu'un avatar et pourquoi il est de préférence bleu.

Une lueur céruléenne voltigeant dans l'air, une trace électrique à la recherche d'un corps physique : voilà comment, dans son roman *Avatar*, Théophile Gautier décrivait la forme humaine échappée de l'enveloppe charnelle. En réalité, *avatara* est un mot sanscrit signifiant la « descente dans une nouvelle chair », l'incarnation passagère du dieu hindou Vishnu. Justement, dans le récit de Gautier, c'est un jeune moribond, Octave, qui est forcé par « un docteur revenu des Indes » de se soumettre à une thérapie extraordinaire. Grâce aux appareils électromagnétiques du thaumaturge, il prend possession d'un nouveau corps, un corps aux traits angéliques, à l'allure noble, un corps affichant toutes les marques de la santé parfaite. (Peu importe si l'affection mortelle d'Octave n'est que l'effet d'un amour malheureux ; peu importe aussi si le nouveau corps n'est que celui de l'époux de sa bien-aimée – il fallait bien faire des concessions au goût romantique de l'époque.)

L'opération a lieu dans une salle dont le décor rappelle à la fois un sanctuaire indien et un laboratoire d'alchimie. Deux corps, le nouveau et l'ancien, le sain et le malade, sont immobilisés sur des canapés. Le praticien, installé au milieu, dirige l'action. D'abord il fait tourner un disque de verre placé dans une machine électrique, puis il agite les tiges de fer d'un baquet mesmérrien. Ayant mis en place ce dispositif électromagnétique, il le « programme » en saisissant des commandes qu'il lit sur un

papyrus. Il fait ainsi surgir les formes immatérielles bleuâtres, scintillantes au-dessus des têtes des deux sujets. Finalement, d'« un geste fulgurant », il trace leur route dans l'air, indiquant dans quels corps elles doivent se réincarner.

Les deux points phosphoriques se mirent en mouvement, et, laissant derrière eux un sillage de lumière, se rendirent à leur demeure nouvelle [...] : l'avatar était accompli².

Le modèle narratif sur lequel ce récit de 1856 s'appuie fait de celui-ci un *Urtext*, un texte fondateur pour nombre d'histoires fantastiques ou parascientifiques subséquentes. Trois thèmes le caractérisent : *une machinerie électromagnétique ; la fascination pour un savoir ésotérico-scientifique d'origine orientale ; une forme éthérée bleue symbolisant la dialectique entre un vieux corps mourant et un nouveau corps parfait*. Quoique ces trois motifs n'aient migré dans la littérature fantastique du XX^e siècle que d'une façon discontinue et diversifiée, le mot *avatar* a récemment fini par refaire surface dans la mythographie de la cyberculture* (les astérisques renvoient au glossaire, en fin d'article) : au cours des deux dernières décennies, dans le jargon des habitués des communautés de l'Internet, *avatar* a en effet été employé pour signaler le personnage représentant l'utilisateur à l'écran. Tout oxymorique que cela puisse paraître, dans ce nouveau cadre un avatar est l'« incarnation immatérielle » d'un individu dans un espace numérique.

Pour le quelque million d'utilisateurs du club de loisirs en ligne *Cyber-town*, par exemple, avoir un avatar bleu est une circonstance qui n'a rien de surprenant. Lors de leur « immigration », ils sont invités, moyennant le paiement d'une petite somme d'argent, à choisir un corps virtuel personnalisable. Cet avatar peut se déplacer dans les différentes ambiances du monde simulé, à l'aide d'une simple souris et d'un clavier. Le personnage à l'écran est alors le corps électif de l'utilisateur, qui l'utilise pour travailler, s'amuser, communiquer avec ses confrères. Le modèle de base de ce corps est une maquette à la teinte cobalt et à la silhouette mince et glabre (figure 1).

De préférence, le nouveau corps numérique fantasmé par les hérauts de la cyberculture est bleu. Tout au long des années 90, la variante bleue de l'avatar a été un canon visuel assez répandu et reconnaissable, mobilisant l'inspiration des plasticiens et des développeurs d'applications multimédias avec une régularité impressionnante. Bleu lazurite est la silhouette qui flotte dans le firmament sans étoiles de la communauté en ligne *Bodies Incorporated* de Victoria Vesna (figure 2). D'un bleu plus électrique est le corps du troisième millénaire confectionné par la « muse transhumaine »

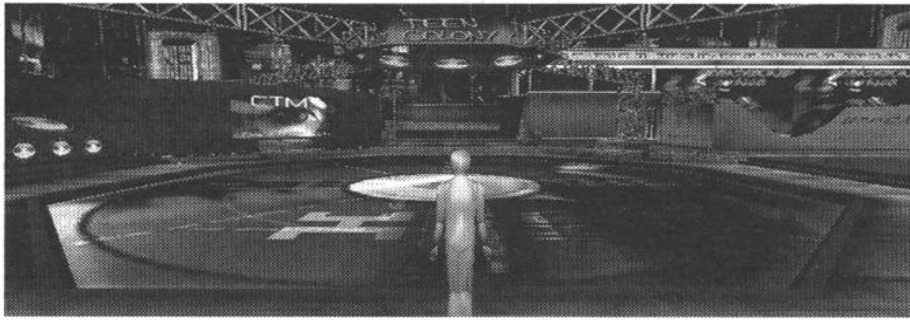


Figure 1
Un avatar bleu dans une ambiance de *Cybertown*.

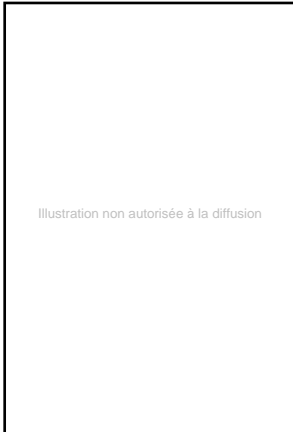


Figure 2
Victoria Vesna, *Bodies Inc.* (1996).



Figure 3
Natasha Vita-More, *Primo 3M+* (2000).



Figure 4
Stelarc, *URL Body* (1996).



Figure 5
Company in Space, *Escape Velocity* (1998).



Figure 6
Blue Man Group (1995).



Figure 7
Kathleen Ruiz, *Ava Project* (2002).

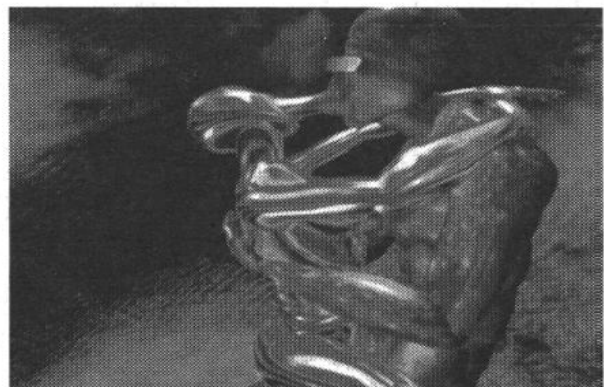


Figure 8
Une séquence du film *Le Cobaye* (1992).

Natasha Vita-More dans son site-canular, *Primo3M+* (figure 3). Dans l'installation web *URL Body*, l'artiste australien Stelarc invite ses visiteurs à contribuer à l'évolution d'une « anatomie participative », dont la couleur initiale est également bleue (figure 4).

Dans le domaine des arts vivants aussi l'avatar bleu a qualifié le style des années 90. Les artistes employant les technologies numériques sur scène, comme ceux qui réfléchissaient sur l'effet de ces mêmes technologies, semblaient hantés par ce corps spectral. On retrouve celui-ci démultiplié dans *Escape Velocity* (figure 5), une production du groupe australien Company in Space, ou dans les exhibitions musicales des comédiens américains Blue Man Group (figure 6). Bariolée de toutes les nuances de bleu est également la peau de la téléballette *Ava* (figure 7), récemment présentée par Kathleen Ruiz à l'occasion du festival d'art numérique brésilien File.

Le corps désincarné bleu est aussi l'empreinte stylistique qui marque maints films grand public traitant des mondes de synthèse entre le début des années 80 et le milieu des années 90, et dont *Tron* (1982) et *Le Cobaye* (figure 8) représentent les deux pôles visuels.

Les éléments du *pattern* narratif mentionné auparavant se retrouvent articulés d'une manière inattendue dans la cyberculture. Un certain niveau de suspension de la méfiance étant assuré, l'acteur social de la cyberculture – qu'on le dénomme « usager », « internaute », « citoyen de la Toile » ou par d'autres patronymes encore plus exotiques – est censé percevoir sa pratique des réseaux informatiques en termes d'une réincarnation dans un nouveau corps, un corps virtuel naviguant dans l'étendue du cyberspace. Mais ce nouveau corps est une forme aussi immatérielle que le leurre bleu qui fait son apparition au début du processus de métempsychose décrit par Gautier. Avec une certaine approximation, on peut affirmer que la forme bleue désincarnée est le degré zéro de la *persona digitalis* – les autres morphologies de corps en ligne n'étant que des accidents de ce référent universel.

Certaines circonstances techniques peuvent être invoquées afin de rendre raison de cette complexion – et de sa couleur. D'abord, les progrès de l'imagerie 3D en ligne étant encore insuffisants entre les années 80 et 90, les personnages à l'écran se devaient d'être le plus élémentaires possible. Coiffures sophistiquées et vêtements bigarrés étant à éviter, il fallait que les êtres virtuels fussent nus, lisses et monochromes.

Le choix du coloris relevait d'ailleurs d'une convention figurative moderne : les personnages étaient « électroniques » et le bleu est la couleur de l'énergie électrique. Mais cette forme et cette couleur ont été chargées de significations autrement plus évocatrices au cours des dix dernières années. Le bleu pouvait caractériser des corps séjournant dans un espace

d'information pure, cette couleur étant admise dans les codes esthétiques internationaux comme celle de la pureté, par opposition au rouge, couleur de la faillibilité et du désordre de la chair. Au-delà de ces détails pratiques, la version bleue du corps numérique s'est imposée dans le panorama visuel à la fin du XX^e siècle parce qu'elle est au cœur de la politique culturelle du mouvement cyber à l'égard du corps.

La cyberculture subsume le *pattern* narratif de la transmigration du siège même de la volonté d'action sociale (*agency*). Cette dernière évacue son enveloppe charnelle corrompue pour acquérir une forme corporelle parfaitement immatérielle. Dès la fondation de la culture des réseaux informatiques, un idéal utopique de corps-avatar, immortel et doté de pouvoirs surhumains, s'est opposé au corps « réel », au corps organique. Avec des accents de ferveur doctrinale, la spécialiste en *cultural studies* Margaret Morse argumentait :

Au fait, les voyageurs des autoroutes virtuelles d'une société de l'information ont au moins un corps de trop : un corps aujourd'hui considérablement sédentaire, le corps à base carbonique assis face au clavier, endurant la faim, la corpulence, la maladie, le vieillissement et finalement la mort. L'autre corps, un succédané à base de silice branché dans des domaines de données immatérielles, a des superpouvoirs, encore que virtuellement, et il est immortel. Ou alors le corps choisi, un avatar virtuel « disjoint » du corps physique, est un logiciel capable de faire face à d'infinies morts³.

Certes, *a fortiori*, on ne peut que sourire de la crédulité de certains commentateurs qui, il y a dix ou vingt ans, acceptaient cette convention narrative comme une idée recevable. Mais si, aujourd'hui, nous nous contentions de dénoncer leur erreur, ce ne serait que de la fausse conscience rétrospective. Quoique la démystification (*myth debunking*) soit un sport très pratiqué dans la recherche contemporaine, nous nous adonnerions à un exercice stérile si nous ne comprenions aussi les dynamiques entraînant la construction sociale d'un mythe et du crédit qui lui est accordé. Une *mythologie*, selon Barthes⁴, est une démarche de falsification qui investit le discours public, crée un système d'automatismes sémantiques environnant le quotidien. La contester en dénonçant sa fausseté ne suffit pas. S'inscrire en faux contre une telle mythologie, comme l'ont fait la plupart des critiques du « cybermonde », implique un acquiescement à ses prémices. Pour pouvoir censurer les dangers du corps virtuel, il fallait d'abord en admettre l'existence. Plus que cela : il fallait en signaler l'imminence, sans quoi le cri d'alarme n'aurait pas réussi à mobiliser les consciences. Or notre but ne sera pas de démasquer l'imposture du

mythe, mais de *défaire la mythologie* en mettant au jour ses éléments constitutifs, afin de comprendre comment et selon quels processus la croyance en une régénérescence du corps a pu se bâtir socialement au cœur de la cyberculture des années 90.

2. À propos de trois modalités d'emprunt.

Dans le discours ambiant du cyber, nulle *in-carnation* au sens étymologique du terme, nulle « mise en carne », ne peut avoir lieu. D'ailleurs, auprès de certains promoteurs de la cyberculture, le mépris de la chair – « la viande », le « temple de bave », selon l'expression des auteurs cyberpunk* Gibson et Hardin – s'accompagne de la négociation d'une nouvelle convention de corporéité⁵. Au cours des années 90, l'étalon de l'avatar a caractérisé généralement un dispositif mythologique mettant en scène la sublimation informatique du corps – l'ablation de sa dimension organique et l'effacement de ses séquelles indésirables.

Quoique les trois éléments du noyau mythique initial (la machinerie, la science ésotérique, la forme bleue en transition entre deux corps) soient demeurés intacts, une variance s'est produite. Ce noyau ne peut donc pas être regardé comme un modèle qui se serait simplement transmis par filiation ou par décalque à partir de l'étalon narratif de Théophile Gautier. Sa genèse est plus complexe et, pour la retracer, nous ne pouvons nous contenter de mettre en série nos sources textuelles afin d'esquisser une trajectoire diachronique du mythe et des pratiques qui s'y relient – bref, d'analyser la persistance de ce *pattern* narratif en termes de *transmission* culturelle. Pas question, alors, d'adopter une démarche d'archéologues du présent, en traçant une sorte d'histoire naturelle de l'avatar bleu entre le XIX^e et le XX^e siècle. Ce qui est *transmis* génération après génération reste constant. Mais là, on a affaire à une variance, à un jeu d'idées qui a disparu pendant plus de cent ans et a ensuite enduré une ré-adaptation qui le désigne désormais comme une incarnation *en absence de chair*.

Il faut donc rechercher d'autres ascendances culturelles, peut-être plus récentes. La démarche que nous adopterons consistera à dépister non pas un procédé de transmission, mais une dynamique d'emprunt, en nous déplaçant synchroniquement dans différents milieux sociaux atteints par cette mythologie, afin d'en saisir un instantané sur une période choisie – les années 90.

C'est une cartographie du *pattern* narratif qu'il nous faut réaliser, davantage que sa chronique. Pour comprendre comment on est passé de la définition A à la définition B d'*avatar* tout en gardant la même souche narrative, il faut comprendre comment les instances culturelles fondatri-

ces ont passé les frontières, comment elles ont été déclinées, manipulées et finalement articulées avec d'autres éléments au sein des communautés emprunteuses. L'objet ou la pratique sociale qui sont empruntés ne sont que des coquilles vides, des refrains jouables selon les instruments à disposition ; ils sont, justement, les variables auxquelles chacun des acteurs convoqués donne sa propre valeur, souvent en dépit des significations qui leur sont attribuées par d'autres acteurs. Interroger l'emprunt signifie alors travailler sur le glissement sémantique, les improvisations sur un thème, les détournements et les méprises plus ou moins volontaires.

L'avatar bleu est un « bassin d'attraction », selon l'expression de Gruzinski⁶, dans lequel trois flux discursifs ont apporté des contenus, suivant trois modalités distinctes. Il faudra, toutes choses égales par ailleurs, désagréger les trois éléments du noyau mythique, puis montrer comment chacun a emprunté à une tradition différente, en jouant de l'emprunt diversement.

– La question de la *machine électromécanique*, d'abord, hérite de l'imaginaire technoscientifique industriel et militaire, en fonctionnant dans un registre d'ironie et de *détournement*. Dans la cyberculture, la machine est traitée comme un outil de domination, appropriée sur un mode prométhéen par les acteurs sociaux puis reprogrammée en outil d'affranchissement politique et de régénérescence individuelle. Ce type d'emprunt a été principalement négocié dans le cadre du débat universitaire postmoderniste anglo-saxon, où il a constitué le pivot de la politique culturelle féministe autour du corps (voir § 3).

– Ensuite, le renvoi à un *savoir technico-ésotérique* d'ascendance orientale relève d'une proximité culturelle entre la cyberculture et certains styles de vie répandus dans les années 90 – notamment le spiritualisme New Age. Ces styles se retrouvent inextricablement entrelacés à la culture du virtuel au cœur de cet atelier bourdonnant d'expérimentation sociale et intellectuelle qu'est la Californie des confréries cyberdélicieuses*. Dans ce deuxième cas, l'emprunt s'inscrit dans le domaine de la *propagande* et de l'idéalisation du passé – au sens d'une recherche de mythes fondateurs légitimant une orientation idéologique précise.

– Enfin, nous observerons comment le trope de la transmigration dans un nouveau corps – et son symptôme ostensible, la *silhouette bleue* – a été transposé du domaine littéraire à celui de la culture visuelle en interférant avec un répertoire populaire déjà établi, c'est-à-dire les bandes dessinées de super-héros. Dans ce dernier cas, on ne pourra quasiment pas parler de stratégie d'emprunt, mais plutôt d'une modalité involontaire, une sorte d'automatisme intellectuel que nous conviendrons d'appeler *interférence de substratum* (voir § 5).

3. Machines de régénération : un emprunt par détournement.

L'idylle de la cyberculture avec la technologie commence en 1985, lorsqu'une chercheuse américaine encore inconnue, Donna Haraway, endosse le rôle de « passeur » de la notion de cyborg* du domaine scientifique à celui de la théorie féministe. Son « Cyborg Manifesto⁷ » est aujourd'hui encore le plus clair témoignage de l'attitude ironique à l'égard des technologies du postmodernisme universitaire anglo-saxon. Dans la science-fiction, le cyborg est un homme auquel on a ajouté des composantes électromécaniques. Toutefois, Donna Haraway assure qu'il n'est pas seulement un personnage fictif, mais aussi une « ontologie » – à la fois l'emblème de l'intégration contemporaine du corps humain et des machines et une condition de vie à présent universellement expérimentée. L'exemple le plus rudimentaire en serait la diffusion de prothèses et dispositifs mécaniques amplifiant ou bien intégrant le corps humain. Des baladeurs aux verres de contact, des voitures aux téléphones portables, les êtres humains sont de plus en plus interfacés aux machines. À cet égard, selon Haraway, ils sont déjà devenus des cyborgs.

Le « Manifesto » s'écarte de la pensée féministe et marxiste dont il est issu en affirmant que toute résistance à cette confluence entre systèmes biologiques (humains, organiques) et systèmes artificiels (mécaniques et informationnels) est non seulement « futile », mais en définitive nuisible. La machine, tout en étant à l'origine un dispositif d'oppression technocratique, peut tout de même être convertie en outil d'affranchissement. Le cyborg, pour l'auteur du « Manifesto », est représentatif du triomphe de l'artificialité et de l'hybridation sur tout ordre « naturel » normant les rapports entre sexes, races et morphologies des corps en société. Ridiculisant implicitement le discours savant des institutions biomédicales et industrielles dont il émane, il se présente comme l'icône de la contre-offensive de la société civile face à la vision du monde imposée par l'impérialisme machiste : « Le cyborg est une sorte d'identité personnelle et collective postmoderne, désassemblée et ré-assemblée », une identité fragmentée, un corps partagé entre deux natures – la biologique et l'artificielle. Sa physionomie « monstrueuse » s'installe en alliée préférentielle des exclus du capitalisme patriarcal, des femmes, des multitudes démunies.

Bien sûr, note Donna Haraway, le cyborg est un « fils adultérin » du militarisme et du capitalisme patriarcal. Les premières études sur les organismes cybernétiques ont en effet été menées par l'armée de l'air américaine au début des années 60⁸. (De même pour d'autres technolo-

gies fétiches de la cyberculture, comme l'Internet des débuts, qui était un réseau militaire à utiliser en cas d'attaques nucléaires, ou bien les réalités virtuelles, qui furent créées à des fins d'entraînement pour les troupes et pour le personnel spécialisé dans les manufactures industrielles.) Il s'agit prioritairement de s'approprier le principe même du cyborg pour le *détourner*.

On pourrait définir le détournement opéré par Donna Haraway et par d'autres théoriciens postmodernistes comme un procédé d'« emprunt sarcastique » consistant à abstraire un élément isolé d'un domaine et à le re-contextualiser *tel quel* dans un autre domaine, complètement anti-thétique, dans un but de provocation. La croix gammée nazie arborée par les punks en 1977, le style musclé des lesbiennes « butch » américaines en sont des exemples récents. Le détournement du cyborg électromécanique – sujet caricatural et tératomorphe du complexe militaro-industriel⁹ – autorise son adoption dans le trope technologique de la cyberculture naissante. Le cyborg, ainsi reconfiguré symboliquement, cesse d'incarner la menace technocratique et devient un élément discursif recevable dans la culture des réseaux.

La vision harawayenne du cyborg constitue un répertoire interprétatif et une rhétorique des motivations¹⁰ qui expliquent pourquoi des millions de personnes ont abandonné un imaginaire dans lequel la technologie était un procédé coercitif pour embrasser un autre paradigme technologique, convivial et émancipatoire.

Il est indispensable de relever que cet emprunt s'est déployé dans un contexte territorial et intellectuel précis : le débat universitaire anglo-saxon, dans le sillage des *cultural studies*. Cette nouvelle discipline a été une sorte de « chambre de compensation » dans laquelle le trope technologique, soustrait à la recherche scientifique, a pu pénétrer la culture populaire sous les auspices de la pensée postmoderniste. D'autant plus que l'emprunt par détournement était un procédé coutumier dans l'attitude politique et dans l'esthétique postmoderne¹¹. L'adaptation accomplie par la théorie cyborg de l'imaginaire des réseaux informatiques à des aspirations démocratiques s'est fait l'écho de la logique de la « libre fluctuation des signifiants » exposée dans les mêmes années par Frederik Jameson¹².

Les grandes machineries électromécaniques des siècles industriels sont donc mises en scène dans la cyberculture afin de signaler que le paradigme technologique même a changé puisque les machines ont été appropriées sans hiérarchie par les acteurs des réseaux informatiques. Sur les compétences technologiques on projettera alors la totalité des instances utopiques du nouveau mouvement¹³. Non seulement le futur du lien social est assuré par les réseaux et par la libre circulation de données, mais la

possibilité même de notre existence somatique est ré-indexée par la machinerie.

En conséquence, ce que la mythologie de la cyberculture met véritablement à l'ordre du jour est une *régénérescence corporelle*, un renversement complet de la pratique sociale de notre corporéité. Incrire le corps dans un système mythique de régénérescence signifie le soustraire à son organicité, à son « être biologiquement structuré par le discours savant médical et scientifique ». Le corps des sciences, classé par genres, races et morphologies, languit dans sa soumission à une organisation autoritaire discriminant entre corps supérieurs et corps inférieurs. Les organismes prétendument « naturels » demeurent dans une mouvance de « reproduction sexuée » dans laquelle le seul salut possible est celui d'une renaissance sans malformations – un idéal du corps ayant engagé les scénarios eugénistes et racistes des deux derniers siècles. Au contraire, l'instance de régénération, résultant de l'appropriation par détournement des machines électromécaniques, ne partage pas le même programme : les malformations mêmes s'inscrivent dans l'essence du cyborg, consentant un idéal *pluriel* du corps. Le corps régénéré est morphologiquement libre de se façonner à sa guise, en déviant les appareillages mêmes originellement désignés pour le figer dans une forme matérielle. Briser la norme du *conforme*, de l'uniformité corporelle humaine, est à la base d'« un système mythique en attente de devenir un langage politique modelant une manière originale de regarder la science et la technologie ¹⁴ ».

Le corps non artificiel est donc voué à l'échec : sa « matrice reproductive » est mise en question par le cyborg, tout comme ses mythes ségrégationnistes de naissance et renaissance sans défauts. Pour Donna Haraway, l'analogie naturelle qui rend le mieux compte de la régénérescence est celle avec certains reptiliens dont les membres, après une blessure ou une amputation, peuvent repousser, mais sous une forme anormale. La régénérescence ouvre le champ à la monstruosité, parce que rien n'assure que le membre qui repoussera sera une restitution parfaite de celui qui a été mutilé. La possibilité d'une genèse monstrueuse est toujours présente.

C'est donc le type de régénérescence que la nouvelle culture convoite.

Nous avons été blessés profondément. Nous sollicitons une régénération, non pas une renaissance, et les possibilités de notre reconstitution incluent le rêve utopique d'un monde monstrueux ¹⁵.

4. *Techno-mysticisme et New Age californien : un emprunt à but de propagande.*

Le « Cyborg Manifesto » était un effort ironique pour fabriquer un mythe adaptant le trope de la technologie machinique à la cyberculture. Le deuxième élément du *pattern* narratif de l'avatar bleu, celui du savoir scientifico-initiatique d'origine orientale, relève d'un autre effort, pas du tout ironique cette fois : créer un mythe d'origine cohérent avec le point de vue politique de l'un des courants du mouvement cyber.

Le motif mystique est l'un des apports idéologiquement les plus explicites de la branche californienne de la culture des réseaux. La *cyberdélie*, selon l'appellation popularisée par Mark Dery, était incontestablement caractérisée par une juxtaposition d'infomanie et de spiritualisme New Age¹⁶. Entre la fin des années 80 et le début des années 90, la région de la baie de San Francisco est devenue non seulement l'une des aires du continent nord-américain à plus haute concentration d'entreprises et de centres de recherches sur les nouvelles technologies (de l'université de Stanford à la Silicon Valley), mais aussi le QG de ce qui restait de la contre-culture hippie. La grande saison des expérimentations avec les stupéfiants, les rassemblements non violents et les communes rurales était révolue. Timothy Leary et John Perry Barlow, ex-maîtres de la révolution psychédélique apparue dans les années 60, s'étaient convertis en gourous de la « frontière électronique » et diffusaient l'évangile des Réalités Virtuelles – « le nouveau LSD ». Certains visionnaires branchés, tels les éditorialistes du magazine *Mondo 2000*, conjuguait le renouvellement spirituel de Marilyn Ferguson¹⁷ et les affabulations cyberpunk de Gibson et Cie dans un style – non sans une certaine autocomplaisance – ils qualifiaient de *New Edge* (« nouvelle marge »).

Des publications historiques de la presse écologiste underground avaient ouvert des antennes sur l'Internet. Le *Whole Earth Catalogue*, par exemple, avait sponsorisé en 1985 la naissance du WELL, une communauté virtuelle où les participants pouvaient poster des textes, discuter en *live* et créer des pages perso¹⁸. La Californie des génies informatiques bricolant leurs machines miraculeuses à l'intérieur de modestes remises – tels le créateur des gants de données (*datagloves*) Jaron Lanier ou l'apôtre des ordinateurs Apple Steve Worzniak – baignait encore dans une atmosphère « baba cool ». L'enthousiasme technologique de certains des informaticiens amateurs tournait au prosélytisme engagé : c'était le cas pour les membres du projet *Community Memory* et ceux du Homebrew Computer Club, dévoués à la cause de « donner le computer au peuple ».

Le spiritualisme était une partie importante de ce demi-monde d'informaticiens hippies. Le penchant pour les religions orientales, la méditation ou le yoga s'était mêlé, à l'intérieur du New Age cyberdéliqué, avec d'autres disciplines et philosophies plus inhabituelles tels le paganisme, la sorcellerie (*wikkanism*), le chamanisme et l'occultisme gnostique¹⁹. L'un des événements marquants de cette nouvelle ambiance technomystique fut sans doute CyberSamhain, une cérémonie magique en téléprésence parrainée en 1994 par Mark Pesce – l'inventeur de la norme VRML permettant la navigation d'habitats 3D en ligne. Le cercle rituel de CyberSamhain était démarqué par quatre ordinateurs connectés en réseaux ; les officiants étaient reliés à des écrans affichant un espace magique de pentacles et de polyèdres colorés. Les PC ouvraient visuellement un « plan astral », l'Internet même, dans lequel les usagers pouvaient projeter leurs corps dématérialisés²⁰.

Cette rhétorique allait influencer profondément la construction sociale de la pratique du Web. Le fait que certaines applications informatiques s'appuyant sur des métaphores spatiales (« communautés », « sites », « chat rooms », etc.) commençaient à être *effectivement* conçues comme des espaces entraînait la question du type d'espace qu'elles étaient en train de représenter. La réponse que les adeptes de la cyberdélité donnaient généralement était que le cyberspace était un *hyperuranios* platonique, une étendue policée d'information pure²¹. Certains, telle Margareth Wertheim, se sont risqués à affirmer que dans la cyberculture le nouveau domaine numérique était un substitut technologique de l'espace chrétien du paradis, symptomatique d'une nostalgie de l'Occident sécularisé pour un espace pur de communion spirituelle. C'est donc là que le technospiritualisme ouvre la voie au leitmotiv du corps de l'internaute en tant que « corps de gloire », purifié des faiblesses de la chair. Son corps *virtuel* est surtout un corps vertueux, parce que, comme le paradis pour les premiers chrétiens, « le cyberspace est censé purifier les "péchés" du corps et, comme le paradis, il est aussi présenté comme un empyrée désincarné pour nos "âmes"²² ». *Disembodiment*, « désincarnation », devient alors le mot d'ordre à la mode dans les médias, dans la création artistique tout comme dans les controverses universitaires et dans les débats politiques.

Cela éclaire la prolifération de récits décrivant de simples démarches d'interrogation d'un réseau d'ordinateurs en termes d'une expérience de sortie du corps (OOBE, « Out Of Body Experience »). Mais cette désincarnation n'est pas un *adieu au corps*, comme certains l'ont soutenu²³. Tout au contraire, il s'agit d'une démarche visant à réaffirmer qu'il y a un *corps possible*, quoique non tangible, dans le San Francisco du sida, dans la Californie de la crise de confiance à l'égard de la médecine non

holistique. C'est un corps qui s'échafaude autour de la croyance utopique qu'on pourrait rayer la maladie et la mort tout simplement en lâchant du lest charnel, en déchargeant la dimension organique. Comme le démontre le mythe même de l'avatar, cela ne veut pas dire que les usagers des nouvelles technologies veulent renoncer à leur corps. Simplement, ils en abandonnent la dimension naturelle et matérielle, qui leur paraît être le siège de toute menace et de toute alarme corporelle, et procèdent à une incarnation *immatérielle*.

La prise en charge de l'élément mystique dans la mythologie de l'avatar semble donc être l'effet du mélange, à l'intérieur de la cyberdélirante californienne, d'une ferveur technologique et d'un élan de renouveau spirituel. Reste à saisir sous quelle *modalité* ce motif a été emprunté et d'où exactement. Une indication fructueuse nous est peut-être fournie par l'analyse des premières récurrences du mot *avatar* dans des contextes informatiques. La version officiellement accueillie dans la cyberculture, défendue originellement par Rosanne Alluquère Stone, fait remonter l'apparition du terme au début des années 80, dans le cadre de CommuniTree, un forum en ligne de San Francisco dont le manuel d'utilisateur était « rédigé dans le langage des militants des années 70, les chapitres ayant des titres tels *Doucement, Bouddha, s'il te plaît* et *Si vous rencontrez l'avatar électronique sur votre route, faites-le sauter au laser*²⁴ ! ». L'auteur relie l'emprunt du mot *avatar* tant à la fascination pour la religion hindoue qu'aux œuvres de science-fiction propageant un imaginaire technomystique – sur l'exemple de la « Force » transcendante et omniprésente du film *La Guerre des étoiles* de George Lucas.

Pourtant, ce témoignage est sujet à caution. En fait, une vérification rapide du manuel en question permet d'établir que l'itinéraire d'emprunt tracé par Stone – adhésion « militante » au spiritualisme oriental – est apocryphe. En réalité, le texte signalé ne mentionne aucunement le mot²⁵, et la première utilisation certaine du terme *avatar* est attestée dans un jeu de rôle en ligne éponyme pratiqué sur les réseaux PLATO et NovaNET quelques années auparavant. *Avatar* était un jeu textuel multiutilisateurs (MUD) du genre *Dungeons and Dragons* – une aventure dont l'intrigue se déroule dans un Moyen Âge fantastique. Dès 1976 c'était un passe-temps très répandu parmi les membres de PLATO, et subséquemment de NovaNET, représentant à lui seul environ 20 % du trafic total en ligne des deux réseaux. Son nom n'avait été choisi ni sur la base d'une ascendance culturelle (les *hackers* de l'université de l'Illinois hébergeant le serveur PLATO étaient vraisemblablement beaucoup moins passionnés de mysticisme oriental que leurs collègues californiens) ni en considération d'une exigence narrative (rien dans l'intrigue ne semble suggérer une ambiance orientale). Apparemment, le parcours que le mot *avatar* avait

suivi pour intégrer la cyberculture ne passait pas par la Californie des années 80-90 : l'Illinois des années 70 en était la source.

Mais ce qui compte vraiment, c'est la façon dont l'emprunt du répertoire mystico-technologique a été raconté pendant plus de dix ans. L'évocation d'un continuum historique contre-culture-cyberculture instruit un mythe d'origine qui – comme tout mythe d'origine – est factice. Que Stone et ses acolytes aient eu ou pas connaissance de cette autre racine est un problème superflu parce qu'il reste avéré qu'ultérieurement la figure de l'avatar a été instrumentalisée dans le but d'affirmer le discours cyberdélique californien par-dessus les autres tendances de la cyberculture. Peu importe alors si le mot *avatar* a été emprunté d'une manière machinale par les créateurs du jeu vidéo éponyme plutôt que d'une manière consciente par les concepteurs de CommuniTree.

L'emprunt, comme nous l'avons déjà rappelé, est une démarche de méprise et d'improvisation. En l'occurrence, l'emprunt de la panoplie techno-mystique est aussi et surtout une histoire à but de *propagande idéologique*. La mythologie de l'avatar est inscrite dans un projet politique libertaire plus vaste, prenant idéalement le relais de la contestation des années 60 et 70. C'est aussi une façon de penser, pratiquer et représenter le corps en l'articulant avec un ordre du jour dont les mots vedettes sont *liberté, santé parfaite, harmonie corps/esprit, jouissance absolue et dépassement des limites humaines*. L'avatar bleu, chimère d'un corps virtuel régénéré par les nouvelles technologies, rejoint alors la cohorte des êtres divins à la peau similairement bleue, dont les religions du Proche- à l'Extrême-Orient pullulent : la trinité hindoue Brahma/Vishnu/Shiva, le héros illuminé Krishna, le dieu japonais Tsuki-Yomi présidant aux questions de santé, Nut, la déesse égyptienne du Firmament, le dieu chinois Lei Kung protégeant contre malheurs et injustices, etc. Afin de légitimer le corps futur, la cyberculture a idéalisé un imaginaire ancestral aussi exotique qu'approximatif, où chamanisme, hindouisme et ésotérisme s'entremêlent.

5. Les deux corps du super-héros : une « interférence de substratum ».

Le dernier motif intervenant dans le *pattern* narratif de l'avatar bleu est celui de la dialectique entre un vieux corps mourant et un nouveau corps surpuissant. Pour le traiter, il nous faut commencer par emprunter nous-même une notion à une autre discipline, celle d'« interférence de substratum », présente autant dans la linguistique de contact (l'étude des échanges entre systèmes linguistiques contigus) que dans la linguistique historique (l'analyse des stades et des phases d'une même langue). L'« in-

terférence de substratum » désigne la superposition incontrôlable de structures grammaticales et syntaxiques entre une langue d'origine et une langue cible, superposition causée par le voisinage de deux groupes sociaux ou ethniques. À la différence de l'emprunt – où des éléments isolés sont reproduits intentionnellement dans la langue cible –, l'interférence de substratum relève d'un enrobage spontané de couches linguistiques interagissant réciproquement. Ainsi, on peut parler d'emprunt délibéré dans le cas d'un Américain employant parfois certaines expressions françaises comme « déjà vu » ou « penchant », mais on parle d'interférence de substratum quand un Indien, faisant appel à une structure de sa langue d'origine, utilise habituellement la forme progressive anglaise *I am understanding* (« je suis en train de comprendre ») au lieu de *I understand*²⁶. Cette notion suggère également l'existence d'une organisation chronologique et politique entre les deux groupes touchés par l'échange linguistique, dont l'un se trouve en position d'antériorité (*substratum*) et l'autre en situation de postériorité (*superstratum*) – anciens *vs.* modernes, conquis *vs.* conquérants, nation hôte *vs.* migrants²⁷. Il est possible alors de détecter aussi des « interférences de superstratum » quand la langue cible rebondit sur la langue d'origine. L'interférence est en fait une forme d'échange réciproque entre deux langues. Ainsi, la langue d'origine peut subir des transformations syncrétiques par rapport à la langue cible, comme c'est le cas pour l'espagnol parlé par les Latinos de Los Angeles²⁸.

Pour revenir à notre sujet, la cyberculture semble s'être imposée en superstratum dans nombre d'autres subcultures et styles de vie. Le substratum qu'il faut interroger maintenant est celui de la culture des *comics*, notamment des bandes dessinées de super-héros. Après ses débuts dans les États-Unis de la dépression économique, l'industrie des *comics* a connu un développement époustouflant vers la fin des années 60, en devenant un locus d'affirmation des valeurs de la « culture jeune ». Les justiciers réactionnaires des années 30 et 40 (tels le Superman nietzschéen de Siegel et Schuster, le Batman en dérive sécuritaire de Bob Kane ou bien le chauviniste Capitan Amérique) avaient cédé le pas aux personnages maudits créés par Stan Lee. Ses héros aliénés commencèrent bientôt à exercer un attrait sur les adolescents, qui se reconnaissaient dans des *freaks* méprisés par la société dans laquelle ils vivaient (Hulk, l'Homme-Araignée, le Surfeur d'Argent), ou bien dans des étudiants en proie aux crises et aux doutes de la puberté (X-Men, Teen Mutants, etc.). Tandis que ces protagonistes torturés proliféraient, les BD de super-héros perdaient leur apparence de respectabilité aux yeux de l'establishment et s'inscrivaient, tout comme la musique rock et bien d'autres phénomènes pop, parmi les manifestations de l'émancipation croissante des jeunes. Les accusations de véhiculer des contenus aptes à « corrompre la jeunesse de la nation » se multiplièrent

partout où ces BD étaient publiées et traduites. La culture américaine des *comics* se trouva alors liée, autant du point de vue de sa cible générationnelle que de celui de ses influences théoriques, à la contestation des étudiants, laquelle, après l'époque de la contre-culture, allait former l'un des noyaux essentiels de la cyberculture des années 90.

En Europe, le phénomène des super-héros se concentra principalement au Royaume-Uni, autour du fanzine *2000 AD* – le seul à pouvoir rivaliser avec les séries d'outre-Atlantique. Avec ses scénarios de décadence urbaine réalistes et sombres, *2000 AD* devint entre la fin des années 70 et la moitié de la décennie suivante une publication de référence pour le mouvement punk. Ce dernier, à son tour, allait constituer le berceau de la cyberculture européenne subséquente, en passant par la scène *hacker* et médiactiviste aux Pays-Bas (avec l'Agentur Bilwet), en Allemagne (grâce au Medien Zentral Komitee de Karlsruhe et au Computer Chaos Club de Berlin), en Italie (autour de la revue milanaise *Decoder* et de l'aire politique autonome)²⁹.

D'autres points de jonction entre cyberculture et culture des bandes dessinées sont à signaler dans une phase plus récente. Une donnée significative à ce sujet est sans doute le fait qu'entre 1990 et 1994 les *happenings* promotionnels grand public où l'on pouvait tester des interfaces de réalité virtuelle avaient couramment lieu dans le cadre des foires aux BD ou dans des centres commerciaux près des magasins spécialisés en gadgets et *comics*. L'industrie du virtuel, surtout ses ramifications sur le marché des jeux vidéo, a trouvé dans le public des super-héros une cible préférentielle. Non seulement une même ambiance fantastique entoure les deux types de production culturelle, mais on isole maints thèmes narratifs communs : le combat d'un seul individu contre des adversaires supérieurs en nombre et/ou force, l'établissement d'une justice parfaite, la centralité de la science, etc.

Mais c'est surtout la problématique du corps qui est abordée de façon identique dans les deux cultures. Le corps, commentait l'expert d'« identités électroniques » Scott Bukatman dans un essai de 1994, est constamment au centre des récits des justiciers masqués. Le corps des super-héros dresse ainsi une sorte de cartographie somatique du sujet social : « le corps du super-héros est tout³⁰ », il est partout, omniprésent, continuellement exhibé au moyen de costumes collants, caprice grotesque débordant de muscles qui dépasse les canons de la représentation naturaliste ; « même l'esprit se fait corps », grâce à la télépathie, à la télékinésie. D'ailleurs, le corps des super-héros est soumis à une variabilité morphologique extrême : il peut être élargi, diminué, ou prendre des attributs animaux, végétaux ou minéraux. La même variabilité morphologique est perceptible dans la mythologie du corps en ligne, versatile et personnalisable – « dans le cyber-

espace tu peux être tout ce que tu as envie d'être », disait un adage en vogue parmi les premiers internautes. Les identités sexuelles sont mises en question d'une façon analogue dans les deux cultures : le corps du super-héros, insiste Bukatman, « est asexuel et homosexuel, hétérosexuel et hermaphrodite »³¹, tout comme le corps des usagers de mondes virtuels qui peuvent opter en ligne pour un genre sexuel différent de leur sexe biologique.

Mais le trait le plus marquant des *comics* est sans aucun doute la dialectique entre *deux corps*, le corps public du héros défenseur des masses et celui de l'« identité secrète » derrière laquelle il se cache dans la vie privée. Ce type de dichotomie était un lieu commun des feuilletons et des films de justiciers entre la fin du XIX^e et le début du XX^e³². Au quotidien, Zorro, le Mouron Rouge ou Judex pouvaient afficher une corporéité maladroite et médiocre, tandis que vêtus de leur tenue de redresseurs de torts ils révélaient une agilité et une force prodigieuses. Les récits de super-héros amplifient ce motif narratif jusqu'à l'invraisemblance : plus le corps du héros devient puissant et surhumain, plus son identité-écran affiche les stigmates de la maladie, du handicap, de l'exclusion sociale. Ainsi, en 1938, Superman se différenciait de son *alter ego* par le simple fait que ce dernier était myope – les proverbiales lunettes de Clark Kent. Le clivage entre les deux corps s'agrandit au fur et à mesure que les *comics* se rapprochent de la culture des jeunes des années 60 et 70 ; les nouveaux justiciers affichent désormais des infirmités de plus en plus importantes : Matt Murdok/Daredevil est aveugle, Don Blake/Thor est boiteux, Freddy Freeman/Capitan Marvel est un enfant gravement accidenté, Bruce Wayne/Batman nouvelle série est désormais un vieux paraplégique, etc.

Comme le roi de Kantorowicz, le super-héros, figure tardive de la majesté moderne, a deux corps, l'un accidentel et l'autre idéal³³. Son corps privé est sclérosé dans l'invalidité, tandis que son corps public est tellement surdoué qu'il en devient chimérique. Le fait même que les héros costumés aient des *superpouvoirs* signale la potentialité d'un dépassement de la dimension matérielle de leur corps. Peut-on encore considérer comme « concret » un corps qui défie la gravité, voyageant dans l'espace comme dans le temps en dépit des lois de la physique ? Le corps du super-héros est *virtuellement soustrait à la matérialité* – antécédent spéculaire de celui de l'internaute, *immatériellement livré à la virtualité*.

Encore cette immatérialité potentielle est-elle obtenue grâce à un procès d'inscription technologique sur le support organique du corps. À sa naissance, le personnage de *comics* est souvent une « erreur de la nature », un mutant, une anomalie fâcheuse ; c'est généralement à la fin de son enfance qu'une technique d'acculturation – un entraînement spécial ou son implication dans une expérience scientifique – lui permet d'acquérir ses superpouvoirs. Pour produire un super-héros, il faut donc une « tech-

nique du corps » capable de dépasser les contraintes naturelles en artificialisant la forme humaine.

La cyberculture récupère ces structures narratives fondamentales de façon quasi automatique, en les mettant à profit dans un projet transhumaniste* et posthumaniste* de sublimation de la forme corporelle humaine. Pour produire un avatar virtuel, des dispositifs technologiques doivent être mis en place, ainsi qu'un dispositif mythographique opposant deux corps. Dépasser les limites naturelles du corps, atteindre une corporéité libre des stigmates de la maladie et de la mort devient alors narrativement possible quand l'internaute réveille ses rêves d'enfance autour du corps super-héroïque. La promesse d'un *empowerment* (« mise en pouvoir ») du corps, contenue autant dans la mythologie cyberculturelle de l'avatar que dans les sagas des justiciers masqués, se réalise à travers un projet *métaphysiologique* qui creuse une tranchée entre le corps naturel et l'*autre corps* parfait, artificiel et continuellement transformable.

Si on ne peut pas parler dans ce cas d'un *emprunt*, cela est dû principalement à ce que cet enchaînement mythographique est incomplet. Le premier écart entre cyberculture et *comics* réside dans le fait que le super-héros est légitimé à garder ses *deux corps*, tandis que le navigateur des réseaux informatiques est forcé d'en abandonner un : il abdique tendanciellement sa forme humaine de chair et de sang et transmigre dans le corps simulé.

La deuxième raison pour laquelle le cas de figure de l'emprunt n'est pas applicable est que jusque-là nous avons désigné par *emprunt* un processus d'appropriation *volontaire et unidirectionnel*. Or aucun de ces deux réquisits n'est satisfait dans le cas du trope de la dialectique des deux corps. D'abord, on ne peut pas indiquer un texte ou un artefact culturel des années cyber renvoyant de manière explicite aux récits de super-héros – comme il y en a, par exemple, renvoyant formellement aux deux tropes empruntés que nous avons analysés précédemment. Ensuite, quoique certaines collaborations épisodiques entre acteurs des deux cultures soient à signaler, il est impossible d'identifier des « passeurs ». À proprement parler, il n'y a pas eu d'investissement actif des auteurs de *comics* dans la cyberculture, et les quelques tentatives d'intégration intentionnelle entre les deux milieux ont produit des échecs flagrants – ainsi, la série de super-héros *Cyber Force* (1993), arrêtée au bout de quelques mois.

Pour ce qui est de l'unidirectionnalité de l'appropriation, de nombreuses pièces à conviction démontrent qu'il s'agissait plutôt d'un procédé d'interférence réciproque. Les *covariances*, c'est-à-dire les points d'immixtion du superstratum dans le substratum, ne manquent pas. Un exemple probant de cela nous est fourni par le fait que le canon figuratif du corps bleu – le degré zéro du corps virtuel, comme nous l'avons dit – apparaît presque simultanément dans les deux cultures, et dans une situation de

renfort mutuel et de rebondissement visuel constant. Des justiciers bleus, glabres et virtuellement immatériels, comme des avatars, sont les protagonistes de deux des séries cultes des dernières décennies : *X-Men*, de Chris Claremont (une sorte de *soap opera* super-héroïque), et *Les Gardiens*, d'Alan Moore (l'anti-saga par excellence, où une équipe de super-héros paranoïaques menace l'humanité). Le Professeur Xavier (figure 9) et Doc Manhattan (figure 10) réunissent à eux deux des pouvoirs semi-divins, le premier étant le plus grand télépathe du monde pouvant projeter son image partout dans l'univers, l'autre une entité de pure énergie atomique transmutant la matière et manipulant l'espace-temps. Et, bien évidemment, dans leurs cas aussi le motif narratif du décalage entre le corps malade et le surcorps est honoré : le Professeur Xavier est en fauteuil roulant, tandis que le corps organique de Doc Manhattan a été horriblement fragmenté dans une chambre d'essai nucléaire.



Illustration non autorisée à la diffusion

Figure 9

La forme astrale du Professeur Xavier (1999).



Illustration non autorisée à la diffusion

Figure 10

La première apparition de Doc Manhattan (1985).

C'est le même noyau mythographique, tout entier, qui fait surface dans ces deux séries, non pas le motif isolé du double corps. L'élément mécanique est également présent (Xavier vit en symbiose avec un mégacerveau électronique appelé Cerebro, Manhattan est employé par le gouvernement en tant que « machine de guerre »), tout comme le savoir ésotérique (le corps bleu est la « forme astrale » de Xavier, Manhattan participe à la conspiration universelle de l'illuminé Ozimandias).

Bien que la cyberculture semble avoir décalqué sa dialectique corps humain malade/corps posthumain régénéré sur la dichotomie des deux corps des super-héros, divers éléments prouvent donc que nous nous trouvons face non pas à un emprunt, mais plutôt à une interférence, un lapsus narratif se manifestant autour de quelques points de contact entre substratum et superstratum. C'est peut-être là, où le plan du corps virtuel coupe l'imagerie de la bande dessinée, que le lien avec le texte de Théophile Gautier signalé au début de notre analyse se fait évident. La racine commune du patrimoine mythographique de la *civilisation du roman* européen du XIX^e siècle synthétise les deux instances. En développant une intuition d'Umberto Eco³⁴, on peut supposer que les corps virtuels comme les héros costumés s'insèrent dans un lignage rhétorique qui va du comte de Monte-Cristo à Jean Valjean et Rocambole – des aventuriers modernes qui, contrairement aux demi-dieux des mythes grecs ou aux paladins médiévaux, sont animés par une volonté pugnace d'escamoter leur destin et leur condition. L'agencement narratif des romans d'aventure reposant sur la volonté individuelle et collective d'abattre les contraintes propres à la société et à la nature humaine s'exprime dans les récits de super-héros et dans le discours cyber à travers le dessein de dépasser la forme corporelle humaine et de la recréer sous les auspices de la technologie. On peut alors être d'accord avec Eco quand il prétend que les super-héros représentent actuellement la sublimation populaire la plus aboutie de l'*Übermensch* de Nietzsche. L'hypostase ultime de ce que le philosophe allemand décrivait comme le « pont entre l'homme et Dieu » ne serait donc pas le Géant Aryen nazi, mais le « surhomme de masse » des *comics*. La cyberculture, surtout dans ses variantes transhumaniste et posthumaniste, aurait consenti au même imaginaire afin de remplir son propre ordre du jour³⁵.

6. Conclusion : une nouvelle sensibilité corporelle.

Au cours des dix dernières années du siècle qui vient de s'éteindre, l'Occident a assisté à une tentative de renouvellement radical de la sensibilité corporelle. Une tentative qui a, en grande partie, échoué. La cyberculture a essayé d'imposer une nouvelle définition de ce qui est socialement convenu comme corps en tâchant d'euphémiser, voire de supprimer théoriquement, sa dimension charnelle. C'était incontestablement une posture provocatrice, étalant un idéal de corps qui encore aujourd'hui nous paraît être au nombre des *impossibilia*. Pourtant, notre incrédulité ne nous apporte rien. Les opinions des « esprits forts » du XVIII^e siècle, qui niaient que l'âme soit nécessaire à la survie du corps, devaient appa-

raître aux yeux de leurs contemporains aussi irrecevables que celles des cyber-enthousiastes niant que la chair soit nécessaire à la survie du corps.

Mais même les réactions scandalisées ne s'appliquent plus au corps virtuel. Dès le début du nouveau siècle, avec la fin de la Nouvelle Économie et l'investissement des États-nations dans la sécurisation des réseaux électroniques, la cyberculture et sa mythologie du corps sont entrées dans une phase de *latence*. Rien de plus normal alors que l'attitude à ce sujet, autant dans l'opinion publique que parmi les savants, soit fade et aboulique, comme s'il s'agissait de propos trop extravagants pour être pris au sérieux. Pourtant, cette indifférence à l'égard d'un discours aussi extrême et aussi proche chronologiquement est non seulement un signe patent de mauvaise foi, mais encore une conduite intellectuellement irresponsable.

La mauvaise foi est manifeste quand – passé l'effet de renfort idéologique alimenté par la médiatisation à outrance des tropes cyberculturels – le sens commun peut se permettre un regard désinvolte, voire persifleur, sur la possibilité de « virtualiser le corps ». C'est un type d'incrédulité que l'on peut aisément afficher maintenant, mais cela n'était pas le cas quand le cyber était encore à son zénith, et que l'opinion publique acquiesçait à la légitimité du discours de la régénérescence technologique du corps.

Désormais, personne n'ose plus affirmer que le « futur sera virtuel » : les prémonitions d'apocalypses électroniques colportées par les Cassandres assermentés se sont révélées erronées, et c'est maintenant qu'il faut prendre la *responsabilité intellectuelle* d'analyser ce qui s'est passé dans notre histoire récente du corps. Sans quoi, en congédiant cette mythologie trop radicale par de l'indifférence ou de la dérision, on risque de se retrouver sans anticorps quand elle refera surface. Et on aura manqué ce que cette mythologie pouvait nous apprendre de bon.

Cette chimère de corps a hanté le sens commun, les discussions savantes et les conventions esthétiques pendant plus d'une décennie. Il nous reste à saisir comment une telle construction imaginaire a pu avoir lieu. Nous avons commencé ici à en tracer une histoire et une cartographie. Nous avons découvert des alliances entre la cyberculture, le postmodernisme et le féminisme, la contre-culture et le New Age, l'industrie des *comics* de super-héros et l'imagerie pop. Nous avons observé comment chacun de ces milieux culturels a contribué, avec un thème spécifique, à la structuration d'un *pattern* mythologique. Finalement, nous avons distingué trois modalités d'intégration de ces thèmes dans la mythologie de l'avatar virtuel : un emprunt ironique (*détournement*), un emprunt idéologique (*propagande*) et un non-emprunt (*interférence de substratum*). Ce faisant, nous avons montré comment, pendant une période déterminée, un acteur collectif, la cyberculture, a su négocier – plus ou moins sciemment, plus ou moins malicieusement – une nouvelle sensibilité du corps, de son agencement, sa fonction, son usage, ses pouvoirs et ses limites.

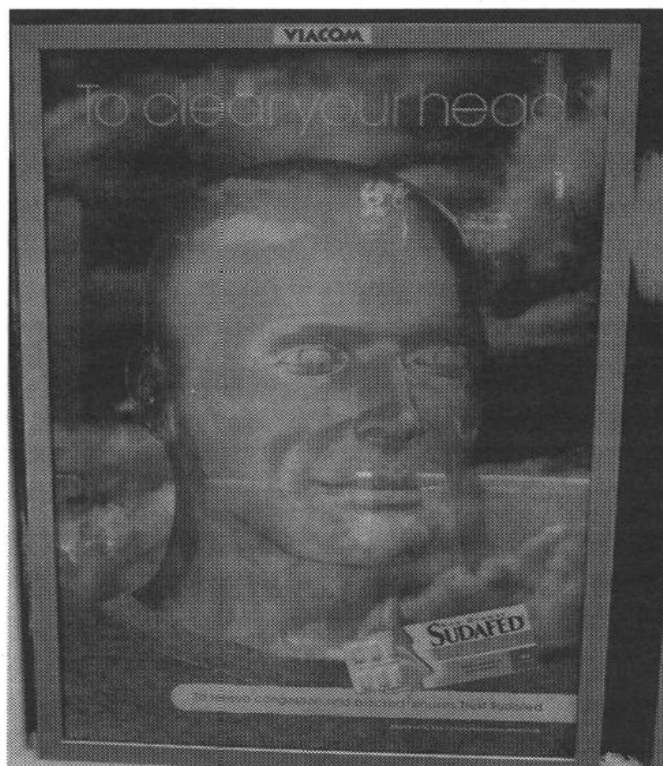
Post-scriptum : Londres, 18 janvier 2004.

Dimanche après-midi dans le Londres post-numérique. À Limehouse, les start-up ont fermé depuis un bon moment. Les lofts de Canary Wharf ont été reloués après que les apprentis millionnaires de la Nouvelle Économie les ont quittés. Ils étaient tous riches et « branchés » il y a deux ans. Maintenant ils ne répondent même plus aux mails et tous les week-ends ils jouent au football.

On m'attend à Primrose Hill pour boire un coup. Je prends le métro, correspondance à Piccadilly. En attendant sur le quai, je remarque une pub pour un remède contre le rhume. « To clear your head » (« Pour te débayer la tête ») : la tête chauve d'un bonhomme bleu translucide me sourit.

Est-il lui, l'avatar, jouant l'épouvantail pour une maison pharmaceutique ? Ça ne peut pas être lui. Pas le bon endroit, pas le bon rôle. Même pas le bon slogan.

Pourtant son regard est serein. Ses voies respiratoires ont été dégagées. Un peu juste, comme promesse de régénération. Mais par les temps qui courent, on fait aller.



Antonio A. CASILLI
Antonio.Casilli@chess.fr
GETSAH

GLOSSAIRE

CYBERCULTURE : Subculture ralliant scientifiques, chercheurs universitaires, informaticiens amateurs, artistes et militants d'organisations politiques. L'aube de la cyberculture remonte aux années 80 – en plein essor de la culture *hacker* et de la génération des *personal computers*. Pourtant elle est un phénomène récent, lié à l'énorme succès populaire des Réalités Virtuelles et du Net dans les années 90. Quoique le composant américain de la cyberculture (notamment la cyberdélie californienne) ait été extrêmement visible, surtout à son début, on ne peut pas nier qu'il s'agit d'un mouvement d'envergure globale : l'Europe et l'Asie ont joué un rôle au moins aussi déterminant dans son développement et son agencement. Son enjeu principal est l'évaluation de l'impact des nouvelles technologies informatives et communicatives (NTIC) sur le tissu social et sur les styles de vie, question sur laquelle les appartenants à la cyberculture arborent des opinions aussi variées que contradictoires : un parti de techno-enthousiastes (surtout américains et japonais, convaincus que les NTIC vont apporter liberté, multiculturalisme et prospérité économique) s'oppose depuis longtemps aux néo-luddites (principalement européens, dont l'intérêt est plutôt de faire ressortir les dangers matériels et l'antihumanisme dissimulé par la pensée cyber).

CYBERDÉLIE : Courant de pensée florissant en Californie entre 1988 et 1993 autour de personnages de pointe de la contre-culture hippie des années 60, tels Timothy Leary et John Perry Barlow. Mélange de drogues psychédéliques, de spiritualisme oriental, de libertarisme gauchiste, d'écologisme New Age et de réalités virtuelles (« le nouveau LSD »), la cyberdélie a imposé partout dans le monde le binôme cyberculture/utopisme naïf. Encore qu'essentiel pour la diffusion du cyber auprès du public *mainstream*, aujourd'hui certains croient que l'apport de la cyberdélie au plus vaste mouvement devrait être redimensionné.

CYBERPUNK : Genre de science-fiction en vogue entre 1984 et 1991. La vision de l'avenir colportée par ses auteurs de pointe était une sorte de futurisme dystopique : dans un monde post-apocalyptique dominé par des multinationales, la seule résistance serait assurée par des bandes de pirates informatiques libertaires. L'esthétique cyberpunk peut être résumée par la formule « La technologie a pénétré sous la peau ». Cela annonçait l'ubiquité des ordinateurs ayant envahi le corps humain même, en le transformant en un cyborg. Symétriquement, dans le premier et le plus célèbre des romans cyberpunk, *Neuromancer* (1984), de William Gibson, le corps humain pouvait pénétrer les machines en se branchant dans un cyberspace de données, dans le but d'échapper à la dégénérescence et à la maladie de la chair, péjorativement qualifiée de « prison de viande ». L'apogée et la fin du cyberpunk sont conventionnellement fixées entre 1991 et 1993, après que le mouvement a arrêté d'être un phénomène de niche pour devenir un style de vie à la mode parmi les jeunes libertaires passionnés d'informatique.

CYBORG : À la lettre, un *organisme cybernétique*, mi-être humain mi-dispositif électromécanique. Le mot date de 1960, quand deux scientifiques de la NASA, Nathan Kline et Manfred Clynes, proposèrent d'explorer et de coloniser des habitats extraterrestres en modifiant le corps humain par l'injection d'une capsule mécanique inoculant des substances biochimiques en mesure de garantir la survie. Après quoi, le cyborg passa dans la littérature et dans le cinéma de science-fiction, où il se fondit dans la cohorte des robots méchants, des monstres androïdes et des hommes artificiels. Finalement, au milieu des années 80, le féminisme « corporel » anglo-saxon le dédouana en le transformant en métaphore grotesque de la facticité de l'identité socialement assignée aux femmes.

POSTHUMANISME : Tendence philosophique proclamant la fin de l'humanisme classique issu de la pensée de la Renaissance. Développant certaines intuitions de Barthes et de Foucault sur la fin du rôle central de l'être humain dans l'ordre culturel, le critique littéraire américain Ihab Hassan avait en 1977 qualifié la condition présente de « posthumaine ». En 1992, après le succès spectaculaire d'une exposition portant le même titre, la notion a été accueillie dans la pensée universitaire

américaine et européenne. Le posthumain insiste sur la dématérialisation progressive du corps à cause des/grâce aux technologies informationnelles, en renvoyant sans cesse à la « virtualité », c'est-à-dire à la vision selon laquelle les objets sont traversés par des codages numériques qui transforment toute réalité physique en information. Le posthumanisme semble être actuellement dans une phase de repli, suite au reflux généralisé du postmodernisme universitaire et à la parution d'un traité homonyme de Francis Fukuyama critiquant les implications de la pensée posthumaniste.

TRANSIHUMANISME : Mouvement politique international encourageant l'emploi de techniques mécaniques, biologiques et psychologiques finalisées à la transcendance de la condition humaine en modifiant le corps et l'esprit. Prophétisé en 1957 par le biologiste Julian Huxley dans un essai du même nom, le concept fut successivement repris par le psychologue Abraham Maslow et par le futurologue Fereidoun M. Esfandiary (sous le pseudonyme de FM2030, ce dernier publia plusieurs livres à ce sujet entre 1974 et 1989). Actuellement, le mouvement transhumaniste international est scindé en deux branches : la première est celle des « transhumanistes démocratiques », qui souhaitent une réglementation étatique afin de préserver tant les droits des « hommes non modifiés » que ceux des populations transhumaines grandissantes : l'autre est un groupe d'extrémistes libertaires de droite, les « extropiens », s'opposant à tout type d'intervention publique et invoquant la libre utilisation des technologies afin de réfréner la tendance universelle au chaos (entropie).

NOTES

1. L'auteur aimerait remercier Sylvie Sanchez pour son *insight* anthropologique ; Paola Tubaro pour son travail méticuleux de relecture ; Corinne Boujot, Stelarc, Daniel Percheron, Barry Smith pour leur précieuses suggestions ; les participants au colloque *Socialités postmodernes 2* (Paris V-Sorbonne), au cours duquel une première version de ce texte a été présentée.

2. Théophile Gautier, *Avatar*, Paris, Seuil, 2003, p. 66-67.

3. Margaret Morse, « What Do Cyborgs Eat ? Oral Logic in an Information Society », in G. Bender et T. Druckrey (eds), *Culture on the Brink : Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press, 1994, p. 157.

4. Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957.

5. Pour une vue « de l'intérieur » de la démarche cyberculturelle au sujet de l'expérience charnelle, voir Arthur et Marilouise Kroker, *Hacking the Future : Stories for the Flesh-Eating 90*, Montréal, New World Perspectives, 1996. Pour une présentation générale de la poétique cyberpunk, les ouvrages de référence sont l'anthologie de textes *Storming the Reality Studio : A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction* (Larry McCaffery [ed.], Durham et Londres, Duke University Press, 1991) et *Cyberpunk and Cyberculture : Science Fiction and the Work of William Gibson* (Londres, Athlone Press, 2000), de Dani Cavallaro.

6. Serge Gruzinski, *La Pensée métisse*, Paris, Fayard, 1999, p. 272.

7. Le texte, écrit en 1983 et paru pour la première fois dans la *Socialist Review*, a été subséquemment réélaboré et mis à jour. La version la plus connue est « A Cyborg Manifesto : Science, Technology, and Socialist Feminism at the Close of the 20th Century », *Simians, Cyborgs, and Women : The Reinvention of Nature*, Londres, Free Association Books, 1991, p. 149-181.

8. Voir Nathan S. Kline et Manfred Clynes, « Drugs, Space, and Cybernetics : Evolution to Cyborgs », in B.E. Flaherty (ed.), *Psychophysiological Aspects of Space Travel*, New York, Columbia University Press, 1960-1961, p. 331-344.

9. Pour un examen des liens entre tératologie, genre et imaginaire mécanique, voir Rosi Braidotti, *Madri, Mostri e Macchine*, Rome, Manifestolibri, 1996.

10. À propos de la notion d'*interpretative repertoires*, voir Jonathan Potter et Margaret Wetherell, *Discourse and Social Psychology : Beyond Attitudes and Behaviour*, Londres, Sage, 1987. Un répertoire d'interprétations est un ensemble d'outils discursifs et d'automatismes sémantiques utilisés par un acteur social expliquant une réalité socialement perçue. Dans le cadre de notre

analyse, nous distinguons entre « répertoire d'interprétations » et « rhétorique des motivations », le premier étant un outil d'explication *rétrospective* d'un événement socialement significatif, et la seconde un dispositif d'arbitrage des intentions et des logiques *fondant une pratique*.

11. Généralement, on accorde la paternité du procédé de détournement aux situationnistes européens des années 50 et 60. Malcom McLaren, un jeune ex-membre anglais de l'Internationale situationniste, l'adapta au style punk. La méthode, adoptée dans la culture anglo-saxonne, rejoignit d'autres pratiques autochtones (tels le *cut-up* de William Burroughs ou bien le citationnisme pop d'Andy Warhol) en influençant d'autres manifestations contemporaines de la culture populaire (échantillonnage musical, montage vidéo, etc.).

12. Frederick Jameson, « Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism », *New Left Review*, n° 146, 1984, p. 53-92.

13. Une étude qui, en récupérant le concept de *sphère publique* de Jürgen Habermas, attire l'attention sur ces mêmes thèmes est celle de Ted Friedman, *Electric Dreams : Cyberculture and the Utopian Sphere*, thèse soutenue à la Duke University, Durham (North Carolina), 1999.

14. Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto », art. cité, p. 149.

15. *Ibid.*, p. 181.

16. Mark Dery, *Escape Velocity*, New York, Groove Press, 1996.

17. Marilyn Ferguson, *The Aquarian Conspiracy : Personal and Social Transformation in the 1950s*, Los Angeles, J.P. Tarcher, 1980. Personnage guide du New Age, la journaliste Marilyn Ferguson avait proclamé que « la nature humaine [est] ouverte vers une continuelle transformation » – pour certains groupes cyberdéliques, une posture légitimant les usages les plus extrêmes des nouvelles technologies.

18. Pour un compte rendu exhaustif en langue française de la naissance des communautés virtuelles californiennes, voir le chapitre « Les communautés : un autre imaginaire d'Internet » de Patrice Flichy, *L'Imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001.

19. Pour un approfondissement des liens entre savoirs initiatiques, religions orientales et cyberculture californienne, l'ouvrage de référence reste celui d'Erik Davis, *Techgnosis : Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*, New York, Harmony Books, 1998.

20. La transcription du rituel est disponible sur www.hyperreal.org/mpesce/rituals.html.

21. Michael Benedikt, « Cyberspace : Some Proposals », in M. Benedikt (ed.), *Cyberspace : First Steps*, Cambridge (MA), MIT Press, 1991, p. 120-224 ; Hubert Dreyfus, *On the Internet*, New York, Routledge, 2001.

22. Margareth Wertheim, *The Pearly Gates of Cyberspace : A History of Space from Dante to the Internet*, Londres, Virago Press, 1999, p. 17.

23. David Le Breton, *L'Adieu au corps*, Paris, Métailié, 1999.

24. Rosanne Alluquère Stone, « Will the Real Body Please Stand Up ? Boundary Stories about Virtual Cultures », in M. Benedikt (ed.), *Cyberspace : First Steps, op. cit.*, p. 81-118.

25. La citation exacte est « Doucement, Bouddha, s'il te Plaît, ou Si Vous Rencontrez un Gourou des Télécommunications sur ce Circuit, Faites-le Sauter au Laser ! » (*CommuniTree User's Manual : First Edition*, fascicule ronéotypé, 27 août 1981, p. VII). Le lapsus de Stone peut être attribué à une libre association entre CommuniTree et Habitat, une communauté virtuelle japonaise ayant débuté beaucoup plus tard, en 1989. Habitat a été effectivement implémentée par la Lucas Films et ses personnages étaient appelés « avatars ».

26. Une distinction entre *emprunt* et *interférence linguistique* a déjà été établie par Einar Haugen, « The Analysis of Linguistic Borrowing », *Language*, n° 26, 1950, p. 210-231. La formulation de la notion de *substratum interference* couramment reçue dans la littérature scientifique est contenue dans Sarah Grey Thomason et Terrence Kaufman, « The Failure of Linguistic Constraints on Interference », *Language Contact, Creolization, and Genetic Linguistics*, Berkeley (CA), University of California Press, 1988, p. 1-34.

27. À propos de *substratum* et *superstratum*, voir Paul Vincent Cassano, « Substratum Hypotheses Concerning American Spanish », *Word*, n° 28, 1977, p. 239-274.

28. Carmen Silva-Corvalan, « Bilingualism and Language Change : The Extension of *Estar* in Los Angeles Spanish », *Language*, n° 62, 1986, p. 587-608.

29. Pour une analyse des liens entre cyberculture et mouvement punk, voir, entre autres, Rainer Winter, « Punks im Cyberspace. Einblicke in eine postmoderne Spezialkultur », *Medien Praktisch*, n° 1, 1996, p. 20-25. Autour de l'Agence Bilwet (Association pour l'avancement de la connais-

sance illégale), voir Geert Lovink, *Cracking the Movement : Squatting beyond the Media*, New York, Semiotext(e), 1994. Sur le Computer Chaos Club : Katie Hafner et John Markoff, *Cyberpunk : Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*, New York, Simon & Schuster, 1991. Pour une histoire de la revue *Decoder* dans le contexte de la gauche autonomiste italienne, lire Ermanno Guarneri (Comma), « The Decoder and ShaKe History : Seizing the Times », www.desk.nl/nettime/skp/decoder.txt.

30. Scott Bukatman, « X-Bodies : The Torment of the Mutant Superhero », in R. Sappington et T. Stallings (eds), *Uncontrollable Bodies : Testimonies of Identity and Culture*, Seattle, Bay Press, 1994, p. 94.

31. La négociation des rôles sexuels dans les récits de super-héros a en effet subi une transformation remarquable au cours des vingt dernières années. Les personnages flegmatiquement asexués (le chaste Superman, la statuaire Wonder Woman), ceux figés dans leurs identités hétérosexuées (la fragile Supergirl, le macho Capitaine Américain) ou bien ceux à l'ambiguïté menaçante (les couples maître/éphèbe Batman et Robin ou Aquaman et Aqualad) ont été progressivement remplacés par d'autres personnages plus ouverts à des expérimentations sexuelles et identitaires, comme Fade, de la série *Blood Syndicate*, ou bien Phat, de *X-Statix*, deux super-héros explicitement gays.

32. Ce type de filiation narrative a déjà été établie par Umberto Eco. « Le mythe de Superman », *Communications*, n° 24, 1976, p. 24-40.

33. La référence est évidemment Ernst Kantorowicz. *The King's Two Bodies : An Essay in Political Theology during the Middle Age*, Princeton, Princeton University Press, 1957.

34. Umberto Eco. *Il Superuomo di Massa : Retorica e Ideologia nel Romanzo Popolare*, Milan, Bompiani, 1978.

35. Au sujet des liens entre Nietzsche et le transhumanisme, voir Keith Ansell-Pearson, *Virroid Life, Perspectives on Nietzsche and the Transhuman Condition*, Londres, Routledge, 1997.

RÉSUMÉ

Au cours des années 90, un fantôme a hanté l'imaginaire global : la silhouette d'un corps androgyne, glabre, élancé – et bleu. Il s'agit de l'« avatar, l'équivalent à l'écran du corps des internautes branchés dans les royaumes désincarnés du virtuel ». C'est dans le cadre de la cyberculture américaine et européenne que cette icône populaire s'est imposée, gagnant le grand public jusqu'à devenir l'empreinte stylistique de la décennie 90.

Cet article restitue une histoire et une cartographie de cette construction imaginaire. En délinéant les contributions du postmodernisme universitaire, du féminisme, du New Age, des bandes dessinées et de la culture pop à la structuration d'un *pattern* mythographique suscitant ce « corps virtuel » bleu, l'auteur énonce trois modalités d'emprunt culturel : un emprunt ironique (*détournement*), un emprunt idéologique (*propagande*) et un emprunt atypique (*interférence de substratum*).

SUMMARY

A ghost has been haunting the global imaginary all throughout the 1990s : the shape of an androgynous, hairless, slim – and blue – body. That is the "avatar, the onscreen proxy of the body of the internet users, wired into the incorporeal realms of virtual reality". The rise of this pop icon takes place at the very heart of US and European cyberculture, promptly going mainstream all the way to becoming the Nineties style main feature.

Les avatars bleus

This article outlines an historical and geographical mapping of this imaginary construct. Culturally locating the contributions of academic postmodernism, feminism, the New Age movement, comics and pop culture to the building of a mythographic pattern stirring up this blue “virtual body”, the author displays three cultural borrowing methods: an ironic borrowing (détournement), an ideological borrowing (propaganda), and an atypical borrowing (substratum interference).