



HAL
open science

Interfaces bestiales. Le rôle et la place des animaux dans l'imaginaire des mondes virtuels

Corinne Boujot, Antonio A. Casilli

► **To cite this version:**

Corinne Boujot, Antonio A. Casilli. Interfaces bestiales. Le rôle et la place des animaux dans l'imaginaire des mondes virtuels. *Espaces et sociétés* (Paris, France), 2002, 110-111, pp.59-85. hal-00667502

HAL Id: hal-00667502

<https://hal.science/hal-00667502>

Submitted on 7 Feb 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.

Espaces et sociétés. 2002.

1/ Les contenus accessibles sur le site Gallica sont pour la plupart des reproductions numériques d'oeuvres tombées dans le domaine public provenant des collections de la BnF. Leur réutilisation s'inscrit dans le cadre de la loi n°78-753 du 17 juillet 1978 :

*La réutilisation non commerciale de ces contenus est libre et gratuite dans le respect de la législation en vigueur et notamment du maintien de la mention de source.

*La réutilisation commerciale de ces contenus est payante et fait l'objet d'une licence. Est entendue par réutilisation commerciale la revente de contenus sous forme de produits élaborés ou de fourniture de service.

Cliquer [ici](#) pour accéder aux tarifs et à la licence

2/ Les contenus de Gallica sont la propriété de la BnF au sens de l'article L.2112-1 du code général de la propriété des personnes publiques.

3/ Quelques contenus sont soumis à un régime de réutilisation particulier. Il s'agit :

*des reproductions de documents protégés par un droit d'auteur appartenant à un tiers. Ces documents ne peuvent être réutilisés, sauf dans le cadre de la copie privée, sans l'autorisation préalable du titulaire des droits.

*des reproductions de documents conservés dans les bibliothèques ou autres institutions partenaires. Ceux-ci sont signalés par la mention Source gallica.BnF.fr / Bibliothèque municipale de ... (ou autre partenaire). L'utilisateur est invité à s'informer auprès de ces bibliothèques de leurs conditions de réutilisation.

4/ Gallica constitue une base de données, dont la BnF est le producteur, protégée au sens des articles L341-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle.

5/ Les présentes conditions d'utilisation des contenus de Gallica sont régies par la loi française. En cas de réutilisation prévue dans un autre pays, il appartient à chaque utilisateur de vérifier la conformité de son projet avec le droit de ce pays.

6/ L'utilisateur s'engage à respecter les présentes conditions d'utilisation ainsi que la législation en vigueur, notamment en matière de propriété intellectuelle. En cas de non respect de ces dispositions, il est notamment passible d'une amende prévue par la loi du 17 juillet 1978.

7/ Pour obtenir un document de Gallica en haute définition, contacter reutilisation@bnf.fr.

Interfaces bestiales : rôle et place des animaux dans l'imaginaire des mondes virtuels

Corinne BOUJOT

Antonio CASILLI¹

Les animaux de la cyberculture

Les pratiques, croyances et discours produits autour des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) regorgent de formes animales. Non seulement les animaux sont sans cesse représentés, commercialisés et spectacularisés à travers les produits multimédia², les logiciels³, les dispositifs

1. Les auteurs aimeraient remercier Piergiorgio Nicolazzini pour son assistance bibliographique.

2. Dans les jeux vidéo, par exemple, ils peuvent être protagonistes (le célèbre hérisson Sonic, de l'homonyme série Sega, est paradigmatique) ou antagonistes (les nombreux «méchants» zoomorphes des jeux de combat, de Doom en particulier), aussi bien que subordonnés aux êtres humains : outils (les chevaux des sagas moyenâgeuses : *Dark Age of Camelot*, *Everquest*, etc.), mascottes-tuteurs (la petite marmotte amphibienne de *Myth III*), agents (la vache, le singe et le tigre de *Black & White*).

3. Les *spiders* (araignées), les *worms* (vers), les *bugs* (cafards) sont tous des types de logiciels (ou bien des notions atteignant à la programmation). v. § suivant.

techniques⁴, etc., mais ils sont aussi employés comme éléments narratifs dans la cyberculture en guise de passe-partout symboliques. On peut même affirmer, sans crainte d'exagérer, que chaque nouvelle tesselle de la mosaïque formant l'imagerie des mondes virtuels⁵ prend, dans certaines circonstances⁶, une forme animale.

Le rôle des animaux dans cette imagerie est double : connoter fonctionnellement les espaces virtuels (espaces ludiques, d'exploration, familiers, etc.), marquer l'identité de l'homme. Notre analyse portera sur un milieu conceptuel précis, la cyberculture, à travers un certain nombre de films-cultes de ce mouvement culturel. Après avoir expliqué pourquoi nous sommes arrivés à nous focaliser sur un échantillon de quatre œuvres (en l'occurrence, quatre films grand public sortis entre 1995 et 2001), nous verrons comment ce corpus traite des relations tissées entre l'espace, l'homme et l'animal.

Formes animales et racines culturelles des mondes virtuels (1984-1992)

Constituée en véritable mouvement socioculturel au cours des vingt dernières années du XXe siècle, la "cyberculture" mêle cybernétique, informatique, critique sociale et utopisme politique. Elle prit, à la naissance de la Toile, une envergure telle qu'il est difficile aujourd'hui de la délimiter autant du point de vue géographique que de celui de la classe d'âge ou du niveau social de ses acteurs. À la parution du roman de science-fiction fondant le genre "cyberpunk", *Neuromancer* de William Gibson (1984), elle était encore circonscrite à un petit nombre de post-adolescents américains fanatiques d'informatique. Mais, avec l'apparition du Macintosh Apple et l'extraordinaire diffusion du *personal computing*, les idéaux du cyber se popularisèrent massivement.

Les univers de Gibson et de ses pairs étaient peuplés de héros solitaires en lutte contre des organisations multinationales. Une élite de «cow-boys du clavier» pouvait s'introduire dans n'importe quelle base de données en se déplaçant dans un environnement totalement informatisé, appelé conventionnellement «cyberespace». Dès sa toute première apparition, le cliché du *hacker* enfermé dans une chambre anonyme, branché au réseau informatique global à l'aide de

4. On pourrait énumérer une longue liste d'appareils techniques dont le fonctionnement repose sur une image animale : la "souris" des microordinateurs, la "puce" électronique des cartes bleues, etc.

5. Par les expressions "mondes de synthèse", "mondes virtuels", ou "espaces informationnels" on entendra, dans cet article, des habitats artificiels réalisés à l'aide des technologies informatiques. Les mondes virtuels sont : 1) interactifs (les utilisateurs peuvent modifier les habitats) ; 2) immersifs (des stimulations audiovisuelles, tactiles et neuronales donnent à l'utilisateur une expérience multi-sensorielle) ; 3) numériques (les habitats sont le résultat d'opérations complexes performées par une ou plusieurs machines non analogiques) ; 4) métaphoriques (les habitats sont une représentation des données stockées dans les mémoires d'une ou plusieurs machines non analogiques, éventuellement connectées en réseau).

6. cf. notes supra 1 et 2

capteurs et de câbles électroniques, s'imposa comme véritable *topos* littéraire. L'existence dans le cyberspace était présentée comme une expérience extrême de réincarnation dans un avatar numérique doué de pouvoirs surnaturels : omniscience, ubiquité, immortalité, polymorphie, etc. Bientôt, les auteurs cyberpunk décrivant des espaces informationnels inspirés de ceux de Gibson les peuplèrent d'une profusion de créatures zoomorphes : bande de loups-pirates informatiques dans *Wolves of the Plateau* (Shirley, 1988) ; Cœur de Lapin, la personnification du système informatique global dans *Computer Friendly* (Gunn, 1989) ; Elna, le mollusque-chat-oiseau, avatar de l'héroïne d'*Immaculate* (Constantine, 1991) ; le chien-rat cyborg habitant un rêve virtuel en noir et blanc dans *Snow Crash* (Stephenson, 1992) ; le cygne électronique de *Ah! Bright Wings* (Hendrix, 1993), etc.

Cette phase inaugurerait la fondation d'un mythe moderne, d'une utopie technologique destinée à se propager avec une vitesse et une amplitude impressionnantes dans le monde entier.

Promoteurs et acteurs de la cyberculture aimaient se penser comme une «tribu». Pour concrétiser ce fantasme au plus près de l'idée qu'ils se faisaient du fait tribal, ils s'inventèrent des "mythes fondateurs" et tout un aréopage d'entités surnaturelles : animaux plus ou moins sacrés permettant de rentrer en contact avec des au-delà merveilleux, fauves à vaincre pour rentrer dans le royaume des morts, fétiches à adorer afin de préserver la communauté, énigmes à déchiffrer pour protéger le lignage, faune hallucinatoire mettant en contact avec les ancêtres, etc.

Encore moins surprenant fut donc le lyrisme proto-chamanique de Jaron Lanier, quand, au cours d'une émission française de 1992, il présenta sa nouvelle création – la Réalité Virtuelle – en affirmant :

«[La Réalité Virtuelle] permettra à nos propres notions d'esprit et de 'corps spirituel' de s'accroître jusqu'au niveau que nous avons rejoint dans le développement de notre concept de corps physique, au cours de plusieurs milliers d'années dans le cadre de notre civilisation actuelle. [...] Dans les mondes virtuels vous pouvez vous changer *en langoustine, en tarentule, en gazelle*, et apprendre à contrôler ce nouveau corps» (Lanier, cit. in Barbiolo, 1992)

Lanier, personnage légendaire de la cyberculture, fut aussi très impliqué dans la recherche chez VPL, compagnie américaine qui entreprit la commercialisation des *eyephones* et des *datagloves* (casques et gants de données), deux interfaces de Réalité Virtuelle que le public apprit à mieux connaître dans les années 1990. Une autre image topique fit alors le tour du monde : celle de jeunes gens fagotés dans des combinaisons futuristes, perdus dans des mondes artificiels. La Réalité

Virtuelle était une application ludique des recherches menées dans les années 1960 sur les simulateurs de vol du Département de la Défense Américaine. Elle représentait un changement radical dans l'imagination des habitats informationnels : non seulement les appareils de la VPL permettaient aux utilisateurs de piloter un avion ou de se balader dans un décor fantastique, mais la VR (*Virtual Reality*, "Réalité Virtuelle") faisait aussi miroiter la possibilité d'une vie alternative dans un "Espace Autre" où les règles physiques ou morales en vigueur dans la RL (*Real Life*, "Vie Réelle") seraient suspendues. Ce n'est donc pas un hasard si le premier exemple d'articulation possible des Réalités Virtuelles proposé par Lanier fut un cas de zoomorphie : la promesse implicite de ses propos était d'accéder à une nouvelle étape du progrès humain, où les relations homme-environnement et culture-nature seraient renégociées.

En 1992, quand Tim Berners Lee lança son World Wide Web ("www"), l'imaginaire des mondes virtuels était désormais mûr et personne n'hésita un instant à reconnaître dans le révolutionnaire protocole «http» une métamorphose du concept de cyberspace. Le fonctionnement du Web permettant d'échanger tout fichier d'images, de textes ou de sons sur le réseau Internet, emprunta une métaphore tirée du monde animal : une toile d'araignée géante. Dans le discours cyber, qui élargissait davantage encore son audience grâce à l'explosion de la Toile, germèrent des formes animales jusqu'alors inédites. Les moteurs de recherche utilisèrent des *spiders* ("araignées", des logiciels-robots capables de parcourir la Toile à la recherche de sites à référencer) ; les clients de la Microsoft découvrirent les dégâts provoqués par les *bugs* ("blattes", erreurs de code que les programmeurs n'avaient pas su résoudre) ; les néophytes en ligne apprirent rapidement à se méfier des *worms* et des *rabbits* ("vers" et "lapin", des logiciels viraux qui s'auto reproduisaient en infectant les ordinateurs branchés en réseau).

"Sur Internet, personne ne sait que t'es un chien" : le côté visuel de la cyberculture

Une vignette de Peter Steiner publiée par le *New Yorker* du 5 Juillet 1993 [fig. 1] figurant deux chiens en train d'utiliser un ordinateur, était destinée à faire le tour du monde : "Sur internet, personne ne sait que t'es un chien" (Steiner, 1993, 61).

En une phrase, tout l'imaginaire du cybernaute était résumé : le fantasme de pouvoir simuler n'importe quelle forme biologique à l'aide d'un dispositif technique, mais aussi la peur de l'inhumanité – représentée par le chien – des interlocuteurs virtuels. La phrase circulait comme *private joke* dans les communautés en ligne et, à la fin de l'année, l'Internet Index ratifia officiellement son succès en concluant son compte rendu sur l'État du Réseau sous l'entrée : "Nombre de



Figure 1 : “*On the Internet, nobody knows you’re a dog*”
 source : *The New Yorker* du 5 juillet 1993, page 61

personnes dans l’Internet qui savent que t’es un chien = 0” (Treese, 1994 [2002]). Cet énoncé poussait à la limite la mobilisation symbolique de la forme animale, en présupposant que le lecteur même était un chien et qu’il cherchait soigneusement à cacher sa nature. La place de l’homme et celle de l’animal commençaient à coïncider curieusement. Le discours du “posthumain” qui émergeait dans ces mêmes années (Halberstam et Livingstone, 1995 ; Pepperel, 1995 ; Hayles, 1999 ; Badmington, 2001 ; Marchesini, 2002) radicalisa cette option : la condition de l’homme et celle de l’animal étaient vouées à être transcendées par le nouveau paradigme anthropologique résultant de l’harmonisation de l’affectivité distillée par les hommes et de l’information stockée dans les machines. Fédérés par un destin biologique commun, l’homme et l’animal occupaient la même place dans une échelle évolutive ayant son climax dans le corps virtuel posthumain. Les diverses productions visuelles de la cyberculture (spots et émissions télévisés, vidéoclips musicaux, magazines, objets de design) rebondissaient avec insistance sur cette nouvelle représentation.

Les films de genre cyber, surtout, avaient tendance à jouer en parallèle de l’extrême visibilité de la forme animale et de cette “homotopie” par rapport à l’homme. Déjà, en 1985, le protagoniste du film TV américain *Overdrawn at the Memory Bank* était un programmeur contraint à subir une “réhabilitation virtuelle” :

le transfert de son identité dans le corps d'un animal, pour être enrôlé dans le tournage d'un documentaire. À l'emploi spectaculiste des bêtes fit écho leur utilisation "scientifique" dans *The Lawnmower Man* [1992], le premier film consacré aux Réalités Virtuelles. Là, un simple d'esprit était amené à remplacer un singe pour servir de cobaye dans une expérience visant à développer simultanément ses facultés intellectuelles et sa violence afin d'obtenir une machine de guerre hors du commun. L'homme, comme le singe avant lui, devenu supérieur à ses congénères sera puni de son *hybris* en mourant dans une lutte contre ses créateurs.

Mais, après l'ivresse médiatique des années 1984-1994, un mouvement de perte généralisée de confiance dans l'idéologie néo-technologique tendit à redimensionner plusieurs de ses prétentions. Au fur et à mesure, en effet, on se rendit compte que l'utopie cyber était encore loin d'être réalisée, que les entreprises qui produisaient des interfaces pour les Réalités Virtuelles faisaient faillite, que l'Internet ressemblait plus à des archives de pages mal affichées qu'à un Eden numérique totalement immersif. Un effort supplémentaire s'imposait. Malgré les prophéties des revues "branchées" comme *Mondo 2000* et *Wired*, la condition posthumaine n'était toujours pas atteinte, et il fallait encore construire des mondes virtuels à la mesure de nos rêveries scientifiques. Le cinéma prit acte de ce changement d'attitude de son public et les films qui suivirent furent beaucoup plus attentifs à ne pas positionner l'homme et l'animal dans la même chaîne conceptuelle et évolutive, tandis que les croyances cyberculturelles y étaient discutées et intégrées à un certain réalisme social. Bien évidemment, le rôle de l'animal changea encore, ramenant celui-ci à une situation subalterne, instrumentalisée. Il fut alors présenté comme un appui ou bien un précurseur du passage dans les mondes virtuels. Tel est le cas dans *Johnny Mnemonic* [1995] où un dauphin cyborg, Jones, aide le héros, Johnny, à pénétrer la banque de données d'une industrie pharmaceutique et à sauver la planète d'une terrible épidémie. Dans la séquence finale, le protagoniste humain se disposant à plonger dans le cyberspace, l'avatar virtuel du dauphin apparaît pour le seconder dans ses opérations.

Les quatre films que nous avons choisi d'analyser ici sont contemporains ou postérieurs à ce dernier.

- *Virtuosity* [1995], de Brett Leonard, est un film de genre série noire. SID, l'avatar d'un tueur en série, s'est échappé d'un monde virtuel. Parker, un policier incarcéré pour meurtre, est seul à pouvoir le combattre car il connaît la véritable nature, reptilienne, de la créature et les moyens de la contrecarrer.

- *EXistenZ* [1999], de David Cronenberg, imagine un tout nouveau jeu réalisé à partir du système nerveux d'amphibiens. La conceptrice du jeu, Allegra Geller, est menacée par une organisation de "fondamentalistes de la réalité physique". En compagnie de son très inexpert collègue, Ted Pikul, elle cherche à échapper à ses poursuivants afin de sauver sa création.

- *The Thirteenth Floor* [1999], de Josef Rusnak, est un remake d'un film TV de Fassbinder⁷. Un vieux scientifique, Hannon Fuller, inventeur d'un simulateur d'environnement total reproduisant la ville de Los Angeles des années 1930, est victime d'un mystérieux assassinat. Son assistant, Douglas Hall, soupçonné du crime, entre dans le monde virtuel et découvre le secret pour lequel son mentor est mort : sa propre réalité physique est, elle aussi, une fiction numérique. La présence animale est ici très discrète, et il est intéressant de comparer ce traitement sur le mode de la banalité à d'autres, plus extravagants.

- *Avalon* [2001], de Mamoru Oshii, le film le plus récent de ce corpus, s'inspire de la mythologie celte. Avalon, le paradis des guerriers héroïques, est ici un jeu virtuel illégal. Ash, une joueuse professionnelle habitant une ville sombre et orwellienne, passe ses journées dans un centre fournisseur d'accès à ce jeu. Solitaire, entièrement vouée au jeu, elle n'a aucune autre liaison affective que son chien. Celui-ci disparaît et Ash doit progresser plus avant dans le jeu pour le retrouver. La quête du chien se fond ici dans celle de son destin : parvenue à un niveau caché d'Avalon, elle découvre qu'elle pourra vivre éternellement dans le paradis numérique.

Le rôle et la place des animaux dans l'imaginaire des mondes virtuels

Le choix de l'animal dans les films de genre cyber opère sur une palette assez restreinte. Quatre groupes, en effet, se dégagent. Il n'est pas rare de voir des oiseaux ; leur fonction bien spécifique justifie qu'ils figurent ici comme un groupe particulier. Viennent ensuite, dotés de fonctions plus importantes, les animaux de compagnie classiques, chiens et chats, avec une nette prédilection pour les premiers ; puis les reptiles et amphibiens. Un dernier groupe, enfin, intéresse les micro-organismes pullulants.

Les oiseaux : l'initiation

Les oiseaux occupent une place mineure, n'intervenant que de façon ponctuelle, fugace, sans être en interaction avec l'homme. Ils ont valeur de symbole et leur emploi, à ce titre, reste très conventionnel. Dans *Avalon* (2001), par exemple, des oiseaux volètent autour de Bishop, personnage grave nimbé de mystère. C'est le Maître de cérémonie et il prépare – dans un donjon isolé lui-même auréolé d'oiseaux – le passage initiatique de l'héroïne dans la "Classe

7. *Welt am Draht* [1974], un film TV en 2 épisodes réalisé et scénarisé par Rainer Werner Fassbinder, était, tout comme *The Thirteenth Floor*, tiré du roman de Daniel F. Galouye *Simulacrom 3* [1964].

Spéciale A". Imagerie classique de l'ermite sacré, entouré des médiateurs divins évoluant entre ciel et terre, symboles d'omniscience.⁸ Dans *The Thirteenth Floor*, la place et le rôle de l'oiseau sont du même ordre. Lorsque le héros, Douglas Hall, arrive aux "Confins du monde", il voit le paysage s'abolir en un quadrillage vert fluorescent, et comprend que sa réalité est une simulation numérique [fig. 2].



Figure 2 : *the Thirteenth Floor*

source : *The Thirteenth Floor*, affiche de la version française du film.

© 1999. Tristan Picture Inc.

L'immatérialité de la géographie physique l'informe de sa propre immatérialité. C'est alors que survient l'oiseau, un corbeau, métaphore consacrée du passage dans l'Au-delà. En croassant, il "passe" la frontière et se métamorphose au passage en un point lumineux émettant un son électronique.

8. Cette valeur symbolique de l'oiseau est attestée en Europe dans les traditions orales et populaires, ainsi qu'en témoignent les travaux de Marlène Albert-Llorca [1991] ou ceux de Daniel Fabre [1986a et b], et dans la tradition écrite, comme en témoigne la littérature de diverses époques - en France, Jean de La Fontaine s'est tout particulièrement illustré dans ce genre, par exemple -, assurant sa large diffusion non seulement géographique mais aussi sociale.

Derrière ce rôle allégorique modeste, les oiseaux semblent avoir pour fonction d'annoncer un autre état possible, moyennant un « passage » qui met en jeu le corps du sujet, engageant la perte de sa condition initiale.

Au contraire des autres animaux mis en scène, qui sont en contact direct avec le corps humain, les oiseaux restent à distance. Le genre d'espace qu'ils signalent, dans cette iconographie, se rapporte à "l'espace-distance" formulé par Ken Hillis (1999). Les mondes virtuels mettent l'utilisateur dans une situation d'inaccessibilité spatiale ; l'attitude active à l'égard de l'espace est, ici, impossible : « voir » un point ne permet pas "d'aller" jusqu'à ce point mais implique tout au plus l'éventualité de faire un "zoom" sur celui-ci. L'oiseau qui passe en se transformant en point lumineux rappelle à l'utilisateur cette fonctionnalité de pointage et sous-entend l'impossibilité – momentanée – du franchissement : un défi jeté par la nouvelle réalité révélée au corps et à l'essence des personnages.

Chiens et chats : seuils et passages d'un espace à l'autre

Aux animaux de compagnie est assignée une fonction bien différente. Ils nous sont familiers, et leur fonction première est de doter l'espace d'un caractère rassurant par opposition à la froideur et l'étrangeté des univers explicitement donnés pour virtuels.

L'animal humanisant l'espace

Ainsi, paradoxalement peut-être, l'animal a-t-il vocation à humaniser l'espace dans lequel il figure et sa présence est convoquée pour l'établir comme, littéralement, "vrai-semblable", parce qu'habituel.

Cette fonction d'humanisation, il l'assume de diverses manières selon le contexte narratif. Leur présence traitée sur le mode de la banalité peut passer presque inaperçue. Au départ de l'intrigue de *The Thirteenth floor*, un vieil homme rentre chez lui, tard le soir ; un chat confortablement installé dans le vestibule de l'appartement de style années 1930, l'accueille avec réticence. L'homme passe dans la chambre, se couche auprès de son épouse et, dans la vision d'un flash lumineux, change de dimension temporo-spatiale : Hannon Fuller vient de quitter le jeu - la simulation - pour réintégrer son monde, Los Angeles des années 1990. Le chat est donc un objet virtuel parmi d'autres, moindre que d'autres à certains égards puisqu'il n'est pas un avatar susceptible d'accueillir l'esprit d'un joueur en voyage mais un simple "bot", logiciel doté d'un algorithme simulant un comportement animal. S'il n'est qu'un élément du décor, il lui est néanmoins nécessaire pour créer l'illusion du vivant et produire un effet réaliste.

Symétriquement, un chien apparaît dans la scène finale du film, lorsque les héros gagnent une dimension enfin accueillante. Le caractère réconfortant de l'espace et de la vie qui s'offrent à eux est alors établi sur la mise en scène d'une

cellule familiale, d'une part, dont la figure paternelle apparaît flanquée d'un chien de belle taille et amical, d'autre part.

Dans *Avalon*, la fonction d'humanisation de l'espace est prêtée aux seuls chiens et traitée sur un mode dramatique. Cette fois, l'animal ne passe pas inaperçu ; sa présence est soulignée par le mouvement, la taille, le comportement. Dans un univers où les silhouettes humaines sont figées, les chiens sont les seuls êtres animés. L'humanité de l'homme ne se manifeste donc plus, sinon dans le chien. Un énorme basset est l'unique objet d'investissement affectif de l'héroïne. Dans ce rôle symptomatique de l'inflation de la place de l'animal de compagnie dans les foyers (Digard, 1999), il envahit de sa masse l'espace du réduit qui sert de logement.

Signe fort de l'humanité d'un lieu, résumant à lui seul le foyer - espace familial et famille -, il supplée à la déshumanisation de celui-ci. Il est ainsi objet d'un transfert de qualité dont l'homme est proportionnellement destitué.

Le chien, modèle de l'animalité ?

On observe un autre transfert de qualité, complémentaire du premier, dans le rapport à l'alimentation. Jouant de la commensalité de l'animal de compagnie, les références alimentaires lui sont volontiers soit réservées soit associées. Dans ce rôle de mangeur souvent commué en glouton, il incarne une forme de "naturalité" du corps, fait de chair et nourri de chair.

Dans *The Thirteenth floor*, il n'est question de nourriture qu'à propos des animaux de compagnie : dans la scène initiale, le Füller que l'on suit dans la simulation d'un monde aux couleurs fanées des années 1930 n'a, avec son épouse, qu'un bref échange, autour de la pâté pour le chat ; dans la scène finale, le Füller que l'on retrouve dans le monde coloré, vivant, chaleureux et gai de 2024, une fois gagnée cette dimension édenique, peut clamer joyeusement que lui et son chien ont faim.

Mais, avec une récurrence remarquable, l'acte de se nourrir, dans sa dimension carnée, est plus souvent traité par l'abject. Or la question du corps dans sa dimension charnelle, de l'alimentation, très problématique dans l'imaginaire cyber, mérite de s'attarder un peu à ces métaphores. Le corps de chair est détestable, méprisable "viande", tandis que la nourriture est, simultanément, érigée en objet de répulsion.

Ash, l'héroïne d'*Avalon*, ne prête aucune attention à son propre corps, qu'elle nourrit d'expédients tout en abusant d'alcool et de tabac. En revanche, elle

9. La notion pseudo-gnostique [Dery, 1996 ; Davis, 1998] du corps de chair comme «viande» remonte à la poétique cyberpunk inaugurée par *Neuromancer* de Gibson. Au tout début du roman le protagoniste, Case, est dans l'impossibilité de se brancher à la matrice : "Pour Case, qui n'avait vécu que pour l'exultation désincarnée du cyberspace, ce fut la Chute. [...] Le corps, c'était de la viande. Case était tombé dans la prison de sa propre chair" [Gibson, 1984 (1985, 9)].

nourrit luxueusement son chien, cuisinant pour lui des pots-au-feu¹⁰ qu'il dévore. Le scénario insiste sur le coût de cette nourriture et le jugement traverse le dialogue : ce chien est traité "mieux qu'un humain". Lorsque c'est un homme que l'on voit manger (Stunner, un joueur désireux de faire équipe avec Ash), il est explicitement disqualifié par cet acte. Il mange gloutonnement ; comme le chien, c'est un goinfre. La scène, interminable, se prolonge jusqu'à provoquer dans le public qui avait complaisamment ri du chien, hostilité et répugnance à l'encontre de l'homme.

Ainsi, l'animal de compagnie, carnassier investi du rôle de qualifier positivement l'espace en l'humanisant, a-t-il aussi celui d'affirmer, sur un mode négatif, la nature animale de l'homme. Celle-là même dont veut se défaire, qui effectue le passage vers la condition post-humaine. Margaret Morse résumait cette dialectique dans un article de 1994 titré *What do cyborgs eat?* ("Que mangent les cyborgs ?") :

"Les voyageurs des autoroutes virtuelles ont au moins un corps de trop – celui aujourd'hui considérablement sédentaire, le corps à base carbonique devant le clavier, souffrant la faim, la corpulence, la maladie, le vieillissement et finalement la mort. L'autre corps, un fac-similé à base de silice branché dans le domaine immatériel des données, a des superpouvoirs, même si virtuellement, et il est immortel – ou, plutôt, le corps choisi, une incarnation virtuelle 'disjointe' du corps physique, est un logiciel capable de faire face à d'infinies morts" (Morse, 1994 : 157).

Cette dichotomie entre un *vieux corps* obstinément voué à vivre dans une "réalité" déficitaire et un *nouveau corps* régénéré par les technologies dans un habitat virtuel est au centre de la relation animaux-hommes-espaces.

Seuils et passages d'un monde à l'autre

Chiens et chats représentent donc la réalité et la sociabilité ordinaires et ses lieux intimes : le foyer, le corps. Depuis cette place, ils tiennent un rôle très particulier dans la thématique du voyage. Sur les seuils, qu'ils occupent spatialement, où ils sont délégués à une fonction d'accueil, ils ont pour autre fonction majeure de marquer le passage entre un espace connu et un espace inconnu. Systématiquement, lorsqu'un animal de compagnie apparaît, une communication s'établit entre deux dimensions.

Une fois de plus, cette fonction est diversement traitée. Dans *The Thirteenth Floor*, l'animal anticipe un passage qui ne le concerne pas autrement. Il a une simple fonction de signal, de prémonition ou avertissement. Mais il peut être

10. Il y a donc d'autres formes animales présentes à ce monde, qui n'y figurent qu'au titre de la consommation : rôti et, plus loin dans le film, œufs.

beaucoup plus actif et opérer le passage, y entraîner son maître et le guider vers sa dimension de destination : c'est ainsi qu'il tient ce rôle dans *Avalon*.

La faune des rampants : le passage d'une condition à l'autre

Reptiles et amphibiens occupent dans la société, dans ses foyers et *a fortiori* dans les films qui nous intéressent ici, une place encore différente. Moins investis affectivement que leurs pairs mammifères, l'élevage de ces nouveaux animaux de compagnie (NAC) relève davantage de l'exercice plus ou moins expert de compétences zootechniques. Ces animaux sont en revanche puissamment investis par l'imaginaire et les sciences. C'est enveloppés d'une aura faite de fascination, de sciences et de mythes qu'ils sont mis en scène, dans des films où ils tiennent, alors, un rôle tout à fait central.

La machine animale et l'animal machine

De façon récurrente, dans l'échantillon de films retenu, l'animal, lorsqu'il appartient à cette faune rampante, apparaît assimilé à une machine. On pourrait, dans leur cas, parler de "subsumption" : en effet, les machines sont peu visibles tandis que les animaux sont volontiers exhibés. Ils semblent répondre à la volonté de mettre en scène le voyage dans les mondes virtuels sans recourir à la panoplie habituelle d'écrans, claviers, manettes et câbles : en imaginant des animaux fonctionnellement analogues aux dispositifs techniques, ou bien des dispositifs techniques de forme animale.

Dans *Virtuosity*, grâce aux nanotechnologies, il est possible de créer des formes de vie mécaniques à l'image de formes de vies naturelles, dont l'enveloppe corporelle est constituée d'automates moléculaires savamment agencés et dont la morphologie comme le fonctionnement dépendent d'un module de programmation intégré. La première expérience produit un serpent vert. La seconde, fatale, matérialise un *serial killer*, SID 6.7, issu d'un monde virtuel.

Dans *eXistenZ*, en revanche, la machine au centre de l'intrigue, le "GamePod" qui contient tout le dispositif du nouveau système de jeu, est ainsi définie : c'est une "machine de nature animale", une "étrange petite créature" en "méta-chair" "issue d'un œuf d'amphibien fécondé et bourré d'ADN de synthèse" exploitant le système nerveux d'amphibiens. Elle transmet les sensations virtuelles directement au système nerveux du joueur, auquel elle est connectée à l'aide d'un "ombi-câble" branché sur un "bio-port", un orifice artificiel percé dans la colonne vertébrale [fig.3]

La machine, sensible, a auprès de ses utilisateurs le statut d'animal de compagnie, ce qui lui assigne une place dans la société des hommes et fixe aussi un registre de relation : l'animal est tenu à proximité (sur les genoux, dans les bras, sur le lit à côté du joueur), il est choyé, cajolé, objet d'attention, d'inquiétude et



Figure 3 : "le GamePod"

source : Photogramme du film *eXistenz*. © 1999 Alliance Atlantis/Serendipity Point Films.

de soins (la réparation de la machine équivaut à une opération chirurgicale vétérinaire, des soins infirmiers lui sont prodigués). Dans les deux cas, l'animal fait corps avec la machine, il est l'interface.

La fusion de l'animal et de la machine opère de diverses façons. Dans *Virtuosity*, en effet, les modules de programmation sont représentés comme autant de cristaux verts jade. Les corps auxquels ces modules donnent forme, le serpent puis le *serial killer*, sont en silicone et se régénèrent au contact du verre, soit donc du silice. Partant de l'univers de la haute-technologie, l'auteur invente un jeu de correspondances assez hermétiques autour du silicium, dont on connaît l'importance dans la construction des circuits intégrés des micro-processeurs. Il semble bien vouloir puiser aussi à l'hermétisme en convoquant le "serpent vert", celui des alchimistes, symbole de la dissolution de la matière, mais aussi l'animal chargé d'ésotérisme franc-maçon du conte de Goethe [1795 (1992)], qui fait de son corps un pont entre deux rives d'un fleuve, ce que les exégètes de ce texte interprètent comme le pont jeté entre le passé et l'avenir, entre le savoir établi et l'utopie toujours à venir.

Dans *eXistenZ*, les sources d'inspiration du modèle sont autres. Ici, ce sont des amphibiens mutants qui fournissent la matière de la machine. Cela ne va pas sans évoquer les recherches du cybernéticien Humberto Maturana, et son article "Qu'est-ce que l'œil de la grenouille dit au cerveau de la grenouille ?" (Lettvin, Maturana, McCulloch et Pitts, 1959) qui, lors de sa parution, fit l'effet d'une révolution. À partir d'expériences faites sur la perception visuelle des batraciens, il fut établi que celle-ci était subsumée à des schémas intérieurs. Le système visuel des grenouilles ne représente pas la réalité, il la construit. Ces découvertes jetèrent les bases des nouvelles études sur les réalités virtuelles et les "*digital sensations*". S'il était possible d'affirmer qu'il n'y a pas de "réalité" des choses vues mais une construction solipsiste du sujet, il devenait envisageable d'inventer de

nouvelles “réalités conventionnelles”. Ce texte devint un *cult* pour tous les experts de cyber et, tandis que la grenouille restait le type même de “hallucina-toire”, le cyberspace devenait une hallucination consensuelle (Gibson, *Neuromancer* [1984 (1985, 7)]). Le scénario évoque également le potentiel “fantastique” offert par les orientations contemporaines de la biologie moléculaire et ses recherches sur la plasticité du vivant, qui explorent notamment les facultés de régénération des amphibiens, crapauds, tritons, salamandres ou encore des lézards (et qui révélèrent la présence de “cellules souches” chez certains mam-mifères adultes, notamment chez l’homme, ouvrant la voie à une médecine régé-nératrice)¹¹.

Par ailleurs, les animaux présentés dans eXistenZ sont des “mutants”. Outre l’opportunité qu’offre leur caractère monstrueux pour servir un scénario futuris-te inquiétant, il fait écho à des problématiques actuelles : les questions soulevées par l’observation de mutations aberrantes sur de nombreuses populations d’am-phibiens, qui deviennent des indicateurs d’une évolution écologique inquiétante.

David Cronenberg choisit donc, pour sa part, de fonder son scénario sur la micro biologie quand Brett Leonard fonde le sien sur la micro technologie, deux options également importantes dans le développement de la cybernétique

Le discours de la génération : du biologique au postbiologique

La fusion de l’animal et la machine prélude à une autre, plus essentielle, entre l’animal et l’utilisateur de la machine.

Dans le cas de *Virtuosity*, l’expérience matérialise un personnage virtuel, SID, tout de vert vêtu et doté d’une langue de lézard dont le caractère initiale-ment reptilien est très explicitement mis en scène. Une déesse aux serpents semble appelée à présider à son étrange naissance au monde des hommes [fig.4].

Au moment crucial, en effet, apparaît sur l’écran l’effigie d’une très ancien-ne divinité crétoise de la fécondité¹². Divinité chtonienne et païenne, brandissant des serpents, elle a toutes les qualités nécessaires pour figurer le caractère dia-bolique de l’action en cours : le passage d’une entité destructrice dans le monde des vivants, d’une part, sous l’effet d’une science dévoyée et mal éclairée, d’autre part. C’est aussi une déesse aux seins généreux, nus, représentant la sexualité féminine dans son pouvoir fécond, nourricier et érotique. Le lien ancien qui unit, dans la culture occidentale, la femme et le serpent à une sexualité trouble et fautive de troubles est réactivé (Boujot, 2001a). En effet, le savant pionnier des nanotechnologies, Clyde Reilly, matérialise SID par erreur, mû par

11. Pour une information synthétique sur ces recherches, les récentes découvertes et leurs implica-tions dans le champ thérapeutique, cf : Nau, 2002 ; Sonigo et Kupiec, 2000 ; Schwartz, et al. 2002.

12. Cf. le site de Christopher L.C.E. Witcombe “Minoan snake goddess” : <http://witcombe.sbc.edu/snakegoddess/>

le désir lubrique de donner corps à une femme virtuelle, Sheila 3.2, objet de ses fantasmes. C'est l'infernal *serial killer* qui vient au monde, brisant une coquille qui l'enveloppe, tel, une fois de plus, un reptile. Le serpent peut alors disparaître, sous sa forme animale, du scénario : SID l'incarne.

Bien que la naissance dans le monde des vivants l'ait doté d'un physique différent - sa peau est rose, sa musculature élastique et tendre -, il a conservé de sa nature reptilienne initiale le pouvoir de régénérer son corps, assumé mécaniquement par les nano machines.



Figure 4 : déesse aux serpents, Musée Archéologique de Hérakleion (Grèce)
source : itcombe.sbc.edu/snakegoddess/

C'est encore une relation fusionnelle qui est mise en scène dans *eXistenZ*, bien que tout différemment. En effet, le GamePod, la machine de nature animale, est une petite masse informe, embryonnaire, connectée au corps des joueurs par un câble fait à l'image d'un cordon ombilical et explicitement nommé "ombicâble". Dans cette mise en scène d'une relation de type fœtale, qui simule du lien de parenté, la barrière entre les espèces est transcendée. Une fois encore, tout comme dans *Virtuosity*, une femme dotée d'une valeur religieuse intervient dans ce procès de génération : c'est Allegra, l'héroïne, la conceptrice de ce nouveau système familièrement appelée la "Grande Prêtresse". Le GamePod, quant à lui, est qualifié aussi bien de "bébé" que d'animal de compagnie et traité, tour à tour, comme tel.

Dans une seconde phase de progression dans le virtuel, le GamePod miniaturisé s'infiltré intégralement dans le corps des joueurs. La fusion est cette fois totale et transforme plus radicalement les humains, leur permettant de "charger leurs

nouvelles personnalités". Sous l'emprise du pod, leur vision du monde, leurs perceptions, leurs comportements sont modifiés.

Un pont vers le post-humain

Dans *Virtuosity*, la conjonction de l'homme et du serpent est mal vécue. Se regardant dans un miroir, touchant son visage du doigt, portant celui-ci à sa bouche, SID manifeste du dégoût pour la saveur et la texture de sa chair. La répugnance qu'il a à l'égard de son nouveau corps déclenche chez lui une violence meurtrière dont l'environnement humain fait les frais. Il assassine des familles entières et inscrit sur les murs, du sang de ses victimes, sa haine de cette chair : "*death to pigs*"¹³.

ExistenZ progresse, par des voies distinctes, vers une issue comparable. À l'occasion de la connexion neuronale entre l'homme et la machine-animale, celle-ci se nourrit de l'énergie de l'homme. Cette option sur la dévoration est angoissante pour le héros, joueur néophyte initié - par la Grande Prêtresse - au plaisir (du jeu) et que l'expérience virtuelle, tour à tour, attire et inquiète. En retour, l'homme tire de l'animal des effets oniriques : plongé dans une sorte de torpeur, il voyage. La relation de nourrissage est conduite à la fois sur le mode foetal, celui du parasitage ("il creuse sa galerie dans ma moelle épinière"), puis de la pure et simple dévoration ("tu as bien dit que cette chose se nourrit de mon énergie"). C'est aussi une relation de jouissance réciproque. Le jeu est explicitement donné pour un substitut à la sexualité et le GamePod un partenaire de celle-ci. Il est tentant de faire observer ici combien cette option sur la relation de l'animal à l'homme est conforme, une fois encore, à des représentations traditionnelles : le reptile et l'amphibien sont, dans le folklore européen, associés aux processus de fécondation, réputés se nourrir des substances humaines et chercher la relation de corps à corps (Boujot, 2001b).

Le GamePod domine la relation et entraîne les protagonistes sur le chemin de ses origines : une ferme d'élevage, usine de transformation des amphibiens. Là, la relation de l'homme à l'animal se transforme. Autant la machine-animale, depuis son statut d'animal de compagnie, est humanisée, autant l'amphibien est instrumentalisé : élevé, dépecé et consommé, il subit des transformations mécaniques - pour la fabrication de GamePod et d'armes -, et culinaires : il compose, en effet, "la spécialité" du restaurant chinois qui accueille les ouvriers de l'usine. Mais consommer l'amphibien n'est pas sans conséquence. Cela a "*des effets supérieurs à tout ce que l'on connaît*", annonce le cuisinier. Dans cette relation de dévoration dont il est, cette fois, la victime, l'amphibien manifeste

13. Référence à l'affaire Charlie Manson, en 1969. Chef charismatique d'une communauté hippie californienne, il fut condamné pour avoir commandité l'assassinat de l'actrice Sharon Tate et de quatre autres personnes. Les victimes furent retrouvées dans une maison ravagée, dont les murs étaient barbouillés d'écrits tels que "mort aux cochons" et "Helter Skelter".

une aptitude à plonger l'homme dans un état modifié de conscience, de perception conforme aux propriétés psychotropes déjà prêtées au GamePod et à son avatar miniature, le MicroPod. L'effet immédiat de cette "spécialité" est, en effet, de déclencher une envie de meurtre (qualifiée de "pulsion de jeu"), que le héros concrétise contre son gré car il ne peut résister aux exigences de la nouvelle personnalité qui l'habite.

Dans les deux films, donc, cette conjonction rend les personnages étrangers à eux-mêmes – SID ne supporte pas son enveloppe charnelle, Ted Pikul proteste qu'il veut retrouver son libre-arbitre et ne plus être le jouet de ces "pulsions" inconnues – et, rapidement, affranchit les pulsions de meurtre. L'idée est de libérer l'homme des faiblesses de son corps et de sa psyché, de l'affranchir de ce qu'il y a d'animal en lui. Le résultat est la naissance de l'homme nouveau : qui n'a aucune limite.

Micro-organismes en essaim et colonisation

Les micro-organismes pullulants, enfin, souvent groupés en essaims ou nuages, présentent encore un autre motif de la relation homme/animal/espace. L'insecte en est la figure la plus courante, néanmoins celle-ci peut varier. Dans *eXistenZ*, par exemple, ce sont des spores. Ils ont, eux, vocation à coloniser l'espace (corps et habitat) et à signifier le corps collectif, la force d'attaque imparable.

L'aspect corps collectif domine dans *Virtuosity*, où les automates moléculaires qui composent l'enveloppe corporelle évoquent une colonie d'insectes microscopiques. Ce grouillement de nano machines animées, organisées, industrielles et efficaces dans la réalisation d'une tâche collective précise et complexe – ici la constitution d'un corps – reprend le modèle des sociétés d'insectes, telles les fourmis ou les abeilles par exemple. Celles-ci fournissent depuis des siècles matière à réflexion et par là même matière à métaphores¹⁴ dans les bestiaires anciens et modernes ou dans les poésies par exemple, mais également dans l'imaginaire cyber. L'image de la ruche, de l'essaim d'abeilles, ou celle de la fourmilière sont très valorisées par les théoriciens de la cyberculture. Kevin Kelly, par exemple, en citant les travaux de Maurice Maeterlinck (1901) et de William Morton Wheeler (1911), parle de l'Internet comme d'un *mindhive*, un organisme collectif constitué par les esprits de tous les cybernautes, se comportant comme un "tout" unitaire (Kelly, 1994). Néanmoins, l'ambivalence règne et ces étranges sociétés un peu mystérieuses inquiètent.

Dans les films qui nous intéressent, les micro-organismes sont employés sur le registre négatif de la menace : ils sont invasifs, soudains, inattendus et agressifs. Dans *Virtuosity*, ce corps collectif, c'est le redoutable SID (Sadistic

14. L'exemple le plus célèbre est Mandeville [1714 (1991)], qui avait utilisé la ruche comme métaphore des dynamiques sociales humaines dans sa célèbre *Fable des Abeilles*.

Intelligent and Dangerous). Dans *eXistenZ*, où la relation de l'homme à l'animal emprunte à la relation foetale et à la relation sexuelle, le thème de l'infection hante, littéralement, le film. Celle-ci prend la forme d'une infestation de "spores mortelles", expulsées en nuage du GamePod malade, capables de passer d'une dimension à l'autre et du corps de la machine au corps du joueur. L'homme et l'animal, par le cordon et l'échange sanguin (échange mis en scène) peuvent se transmettre "la" maladie, ce qui renouvelle et conforte l'idée d'abolition de la frontière entre espèces. Infestant les corps, les spores voyagent avec ceux-ci : autre effraction, de la frontière entre les espaces cette fois. "*C'est un phénomène d'infiltration du réel*", est-il dit. Ni les corps, ni les espaces ne sont "étanches" à ces formes minuscules de vie.

Ils occupent ainsi une fonction bien spécifique dans la thématique du passage puisqu'ils représentent l'effraction de celui-ci par une puissance mortifère. À cette occasion, la communication entre deux états - *Virtual Reality* et *Real Life* -, devient dangereuse : la vie réelle pouvant être atteinte, "contaminée" et dévastée par une émanation du monde virtuel.

Interfaces bestiales : nouveaux corps, espaces "autres" et formes animales dans la cyberculture

Donner corps à l'utopie cyber

On a vu comment les années 1990, berceau de l'imaginaire cyber, ont tenté de renouveler le regard porté sur les formes animales, tout en restant fondamentalement ancrées sur une imagerie traditionnelle et ancienne. Il est apparu que l'un des enjeux centraux de ce discours lié aux NTIC et à leurs effets possibles est l'idéal même du corps. Pendant la dernière décennie du XXe siècle, les différentes voix de la culture cyber ont conduit une critique continue de la notion de naturalité du corps. Depuis le réputé "Cyborg Manifesto" de Donna Haraway (1991) et le travail de réflexion à la suite de l'exposition "Posthuman" (Deitch, 1992), le rôle central du corps naturel, organique, "généré et non pas produit", a été mis en question maintes fois. En s'appropriant les propos foucauldien sur l'historicisabilité de la notion d'humanité (Foucault, 1966 : 398), les pionniers des espaces informationnels ont cru possible de dépasser les limites et les défauts de la condition humaine en proposant un corps nouveau, désincarné et magnifié par les technologies numériques. Ce corps posthumain, qualifié d'"hypertextuel", "postbiologique" ou "amplifié", est annoncé comme une substance angélique, née de la combinaison de données numériques et de formes géométriques pures.

Une telle rêverie hypertrophique n'a pas manqué de faire proliférer des projets extravagants : les transhumanistes californiens imaginant atteindre une

résurrection digitale en téléchargeant leurs personnes dans un avatar (More, 2001 [2002]), les projets visionnaires de l'artiste Stelarc travaillant ses muscles comme une installation multimédia participative (Formenti, 1999), les imageries du corps mystique des technopagans (Davis, 1998).

Un tel investissement culturel dans l'édification d'un nouvel idéal de corps perfectionné peut être lu comme symptomatique des peurs et des mécontentements que la modernité tardive projette sur l'aspect matériel de l'identité humaine. Certes, depuis son "invention" au XVII^e siècle, le corps occidental vit constamment en état de crise (au sens grec du terme, passage entre deux *epoché*) et sa notion ne cesse d'être redéfinie dans tout champ du savoir. Mais, s'il est vrai que la modernité a su proposer des remèdes apparemment très variés à cet état permanent de crise, jamais on n'avait pu envisager une fugue dans l'immatériel du corps sous le "prétexte cybernétique" que toute réalité est un flux d'informations et donc qu'il n'y a pas de distinction entre une feuille et une figure fractale, entre le système nerveux central d'un grand mammifère et un automate cellulaire, entre un animal domestique et une manette de jeu.

Le corps en chair hérité de la modernité industrielle est aujourd'hui perçu comme exposé à des périls écologiques (nucléaire, pollution...), épidémiques (SIDA, risques alimentaires...), politiques (violence urbaine, terrorisme...), économiques (mondialisation, précarisation du travail, ...) et sociaux de divers ordres. La liste pourrait être allongée et reconfigurée en intégrant tous les aspects des terreurs contemporaines liées au corps.

Chaque époque a connu un noyau de peurs corporelles et conçu, dans le dessein d'y faire face, un contre-noyau de croyances, imageries et savoirs. L'anatomie vesalienne, par exemple, ripostait aux grandes épidémies de peste du Moyen Âge chrétien ; l'homme machine de La Mettrie comblait le vide de la déchristianisation européenne ; l'eugénisme galtonien faisait écho aux théories de la dégénérescence de l'occident industrialisé. Le corps posthumain, quant à lui, est convoqué pour faire face à l'échec des savoirs mêmes préposés à la sauvegarde du corps. Toute menace actuelle à l'intégrité corporelle est attribuée, par la cyberculture comme par d'autres subcultures contemporaines, aux effets pervers des institutions savantes biomédicales, économiques et politiques du corps : la soif de profit des multinationales pharmaceutiques et des grands groupes industriels, les limites de la recherche médicale occidentale, etc.¹⁵.

15. L'opposition de la cyberculture au pouvoir des multinationales, initialement exprimée par l'opposition des écrivains cyberpunk aux "système des *zaibatsu*" (en japonais, "agrégats industriels"), a pris des formes tout à fait concrètes à la fin des années 1990. Suite au Millennium Round de Seattle et au cycle de conflits sociaux conséquent, plusieurs courants de la cyberculture se sont rapprochés du mouvement *newglobal*. Le monde *hacker*, les médiactivistes européens et la contre-culture cyberdéliquante américaine, entre autres, soutinrent activement les luttes contre la propriété intellectuelle, contre la surveillance électronique et la surexploitation des ressources naturelles.

Si l'anxiété sur les pertes possibles du corps, en accentuant les aspects négatifs, sert de signal d'alarme, le passage à un nouvel imaginaire de la corporéité a besoin, pour s'affirmer, d'un mythe positif - la promesse d'une santé parfaite. Cette dimension utopique s'étaye sur une autre - le fantasme de technologies informationnelles toutes puissantes. L'apparence d'un monde sans frontières, où l'information peut être transmise en temps réel, sans résistance de la part de la matière - domestiquée et réduite au rôle de "substratum"¹⁶ - sollicite un corps "planétaire", dont l'efficacité instantanée proclame une forme supérieure de santé. Une santé aussi bien "virtuelle" que "vertueuse", puisque le corps nouveau se veut dépourvu de vices, voué à un culte du bien technologique, annonciateur d'une ère fraternelle qui s'oppose à la souffrance constitutive du monde¹⁷.

Les animaux jouent un rôle dans la définition de ce nouvel idéal corporel. Ils peuvent, comme les chiens et les chats dans *Avalon* et dans *The Thirteenth Floor*, être employés comme contresignes d'une naturalité humaine menacée par un monde inexplicablement transfiguré par l'irruption des simulations informatiques. Ils peuvent, et tel est le cas des oiseaux dans les mêmes films, relever d'un défi jeté au corps en chair par la réalité nouvelle venant d'être suscitée. Sous la forme des insectes pullulants, ils prennent des traits violents, agressent et anéantissent les vieux corps afin de forcer cette redoutable évolution vers le posthumain en faisant une *tabula rasa corporalis*. Enfin, les exemplaires d'herpétofaune d'*eXistenZ* et de *Virtuosity* sont aussi bien la cause directe que les témoins allégoriques de l'émergence de la posthumanité.

Il y a, là, un double mouvement que les animaux expriment, de fascination et de crainte du virtuel. L'imaginaire de la virtualité contemporaine se nourrit d'une extase du risque, mélange ambigu de désir voluptueux et de crainte néophobe associés aux corps virtuels. "Vertu et vertige" comme le dit Philippe Quéau [1993] : ce qui est perçu comme une nouvelle phase de la réalité corporelle n'accepte pas de compromis avec la vieille chair. L'ancien modèle corporel est destiné à être exterminé par le nouveau, dans une parodie gore des théories darwi-

15: L'opposition de la cyberculture au pouvoir des multinationales, initialement exprimée par l'opposition des écrivains cyberpunk aux "système des *zaibatsu*" (en japonais, "agrégats industriels"), a pris des formes tout à fait concrètes à la fin des années 1990. Suite au Millennium Round de Seattle et au cycle de conflits sociaux conséquent, plusieurs courants de la cyberculture se sont rapprochés du mouvement *newglobal*. Le monde *hacker*, les médiactivistes européens et la contre-culture cyberdélique américaine, entre autres, soutinrent activement les luttes contre la propriété intellectuelle, contre la surveillance électronique et la surexploitation des ressources naturelles.

16. Nous utilisons ici la notion de "substratum" par référence à celle de "substratum anatomique" (Deleuze et Guattari, 1980, chap. 6)

17. Il ne manque pas d'auteurs pour comparer l'utopie numérique aux grandes utopies du siècle passé, notamment au communisme. L'anglais Peter Barbrook, par exemple, arrive même à assimiler le corps posthumain à l'homme nouveau soviétique (www.workersliberty.org/wlmags/wl6l/barbrook.htm).

niennes de la sélection naturelle. Ceci est bien hypostasié par le protagoniste reptilien de *Virtuosity*, SID, dont la première lettre signifie "sadique". Comme le fantasme d'extermination systématique des corps de l'Ancien Régime, mis en scène à la fin du XVIII^e siècle dans les romans de Sade, produisait un nouvel idéal de corps-usine répondant à l'apparition de l'industrie, de la concurrence et de l'exploitation machinique de l'homme et de la nature (Casilli, 1997), le nouveau modèle corporel triomphe sur son prédécesseur bio-organique en le massacrant : le serpent-sadique SID tue en série ses victimes afin d'en montrer la véritable nature de "viande", de chair morte.

Il est tristement évident, dans les films cyber que nous venons d'analyser, que seul un carnage peut expier les fautes de la carne - que, même dans un monde virtuel, nulle vertu n'est immune d'une certaine dose de malheurs.

Conclusion : espèces animales et espaces virtuels

Les corps virtuels se déplacent dans des contextes informationnels. Une convention largement acceptée désigne ces contextes sous le nom d'«espaces». Mais quel genre d'espaces peuplent les corps virtuels ?

Dans un écrit de 1991, Michael Benedikt donnait à cette question une réponse demeurant encore aujourd'hui la position officielle des fervents cybernautes :

“[*Le royaume de l'information pure va*] décontaminer les paysages naturels et urbains, les rédimier, les sauver [...] de toute insuffisance, de toute contamination (aussi bien chimique qu'informatique) et de toute tentative de corruption inhérente à la poursuite du déplacement des informations liées aux objets – du papier au cerveau – à travers, sur et sous la vaste et irrégulière surface de la terre” (Benedikt, 1991 : 30).

Un corps régénéré va avec un espace rédimé, un espace qui est d'ailleurs un non-lieu (en grec, *ou-topos*) formant une géographie mentale opposé à la topographie terrestre. La plupart des représentations cartographiques de cet espace prend la forme d'une infosphère enveloppant la planète [fig. 5] ou bien d'une matrice de lignes de fuite [fig. 6] ou enfin d'une ville 3D où chaque bâtiment héberge des données [fig. 7].

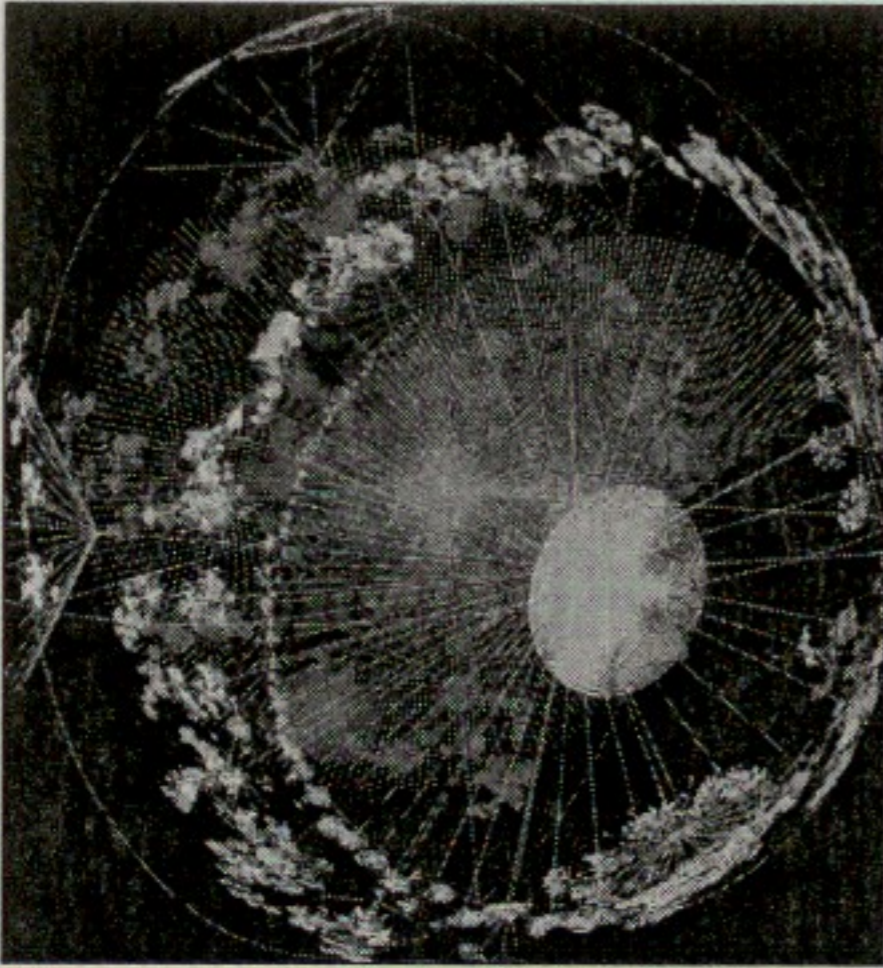


Figure 5 :

infosphère enveloppant la planète

Source : <http://www.cybergeography.org>

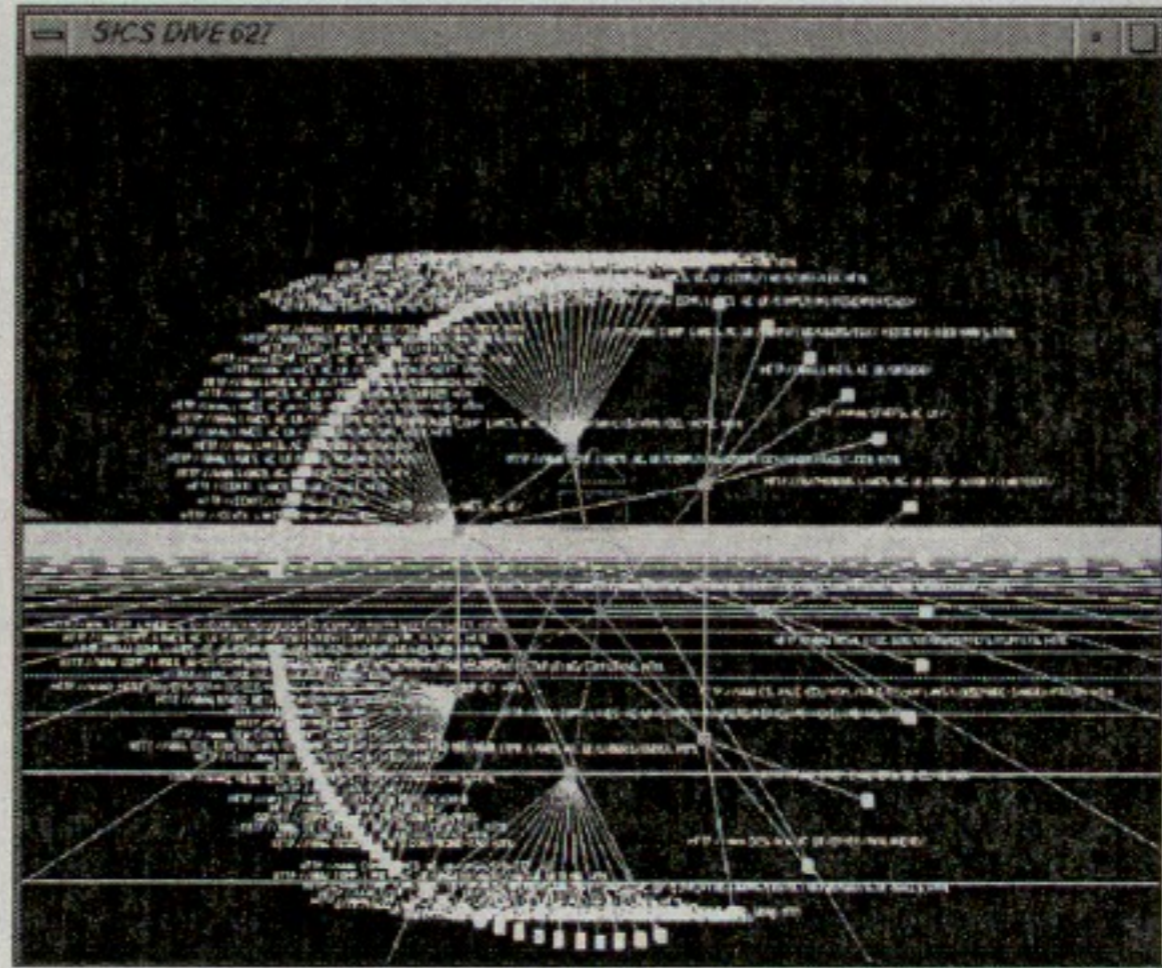


Figure 6 :

matrice de ligne de fuite

Source : <http://www.cybergeography.org>



Figure 7 : ville 3D

Source : <http://www.cybergeography.org>

Ville, enveloppe ou grille, ces paysages informationnels ne sont que l'expression contemporaine d'une aptitude à la culturalisation des étendues. Nonobstant la récente tournure cyber, le principe de remplacement d'un espace perçu comme sauvage par un autre, marqué culturellement par ses habitants, humains ou post-humains", demeure identique ainsi que l'exprimait Augustin Berque :

«Depuis les débuts de l'hominisation, les espaces virtuels n'ont en vérité jamais cessé de "trajecter" [...] l'homme dans l'étendue physique, pour lui donner sens et par là même produire de la sociabilité. [...] À mon sens, l'invention des nouvelles techniques du virtuel relève donc d'un très ancien processus, qui n'est autre que l'institution trajective (physique / sociale / mentale) de la réalité. [...] Elle relève de la même trajection que celle qui a gouverné, depuis les débuts de l'hominisation, la relation de l'humanité à l'étendue terrestre, et qui a fait de celle-ci - l'écoumène - tout autre chose qu'un espace physique prédonné ; à savoir un ensemble écosymbolique ou phéno-physique, dans lequel le virtuel et l'actuel ne cessent de se correspondre, et ainsi, en spirale pourrait-on dire, d'engendrer la réalité». (Berque, 1999 : 76).

Encore une fois, ce sont les animaux qui jouent un rôle central dans cette dialectique entre espaces "pré-donnés" et espaces "de données", en servant d'interface entre les deux modèles. Aussi bien surfaces de partition que dispositifs de permutation, en configurant l'espace ils favorisent l'adaptation (*fitness*) de l'homme à son environnement, et vice versa. Qu'ils soient tournés vers l'ouvert (comme les oiseaux dans la distance ou les rampants évoquant le passage d'une rive à l'autre) ou vers le clos (comme les animaux domestiques ornant les foyers et les insectes envahissant l'intérieur même des corps), ils ont une fonction de qualification spatiale. Ce sont eux, les animaux, qui notifient exactement le contexte des lieux (familiaux, inconnus, effroyables ou surnaturels...).

La forme animale, loin d'être une représentation de la sauvagerie, achève cette culturalisation de l'espace, même si c'est, bien évidemment, un espace «autre», hygiénisé et au-delà des misères du monde physique, qui est présenté ici. Dans son livre *The Pearly Gates of Cyberspace*, Margaret Wertheim n'a pas manqué de clarifier le parallélisme entre les espaces informationnels numériques et d'autres constructions culturelles occidentales, notamment le paradis chrétien.

«Les annonceurs du cyberspace d'aujourd'hui exhibent leur domaine en tant que royaume idéalisé 'au-dessus' et 'au-delà' des problèmes d'un monde troublé. Tout comme les Chrétiens des origines, eux aussi promettent un paradis 'transcendant' de splendeur et de lumière, un cirque utopique d'égalité, amitié, vertu. Le cyberspace n'est pas une locution religieuse per se, mais [...] une façon de comprendre que le nouveau domaine numérique est une tentative de produire un substitut technologique pour l'espace chrétien du

Paradis [...]. Comme le Paradis, le cyberspace est censé purifier les 'péchés' du corps et, comme le Paradis, il est aussi promu comme un empyrée désincarné pour nos 'âmes'.» (Wertheim, 1999 : 16-7)

Le réalisateur Mamoru Oshii, quant à lui, récupère une acception légèrement différente de ce merveilleux virtuel, en fondant son scénario sur la quête d'Avalon - l'île féerique de la mythologie celtique, qualifiée de "verger de pommes", "sainte île", "destination des héros". Généralement, les légendes celtiques rapportant un *alltar* ("autre espace") symétrique à la Terre des Vivants (*Terra Viventium*) le décrivaient comme une île : *Avalon*, *Tir na mBan*, *Inis Ablach*, l'Isle Joieuse, sont autant de représentations qui influencèrent les *Immrama* irlandais, les contes mystiques du Moyen Âge (la *Navigatio Sancti Brenctani* ou les *Peregrinationes* de l'Abbé de Clonfert) et, finalement, Thomas More.

Les sagas nordiques également faisaient souvent référence à un surhomme (Beowulf, Odin, Bran, Maelduin) navigant à la recherche d'une île surnaturelle. Un identique schème narratif – reposant sur les trois éléments de l'*homme supérieur*, de l'*alltar* et de la *navigation* – est perceptible dans le discours cyber.

Le posthomme naviguant le cyberspace serait-il une nouvelle version de cette ancienne fiction perçant sous l'imagerie hi-tech ? Peut-être, et cela nous aiderait à clarifier et à contextualiser le phénomène cyberculturel et la place que les animaux y tiennent. En effet, les formes animales ne sont pas absentes des structures discursives des espaces merveilleux de la tradition occidentale. Les vastes ailes d'oiseaux des chérubins de Giotto, les mutations animales des Neuf Sœurs d'Avalon, les cortèges zoomorphes que Dante suit pour accéder au Paradis en sont des exemples connus. Les animaux sont les signaux ultimes d'un passage possible, la passerelle entre deux dimensions, deux stades de l'évolution, ou, mieux entre deux stades de la perfection humaine. Telle est bien la spécificité des formes animales dans les imaginaires des mondes virtuels, accomplie en revisitant et en recombinaison, d'une façon à la fois originale et originelle, les clichés sur leur rôle et leur place dans notre société.

Références bibliographiques

- ALBERT-LLORCA M. (1991), *L'ordre des choses. Les récits d'origine des animaux et des plantes en Europe*, Paris, CTHS.
- BADMINGTON N. (2000), *Posthumanism*, New York, Palgrave.
- BENEDICKT M. (1991), Cyberspace : Some Proposals, in BENEDICKT M. (ed), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MIT Press.
- BERNERS-LEE T. (1999), *Weaving the Web: The Past, Present and Future of the World Wide Web by Its Inventor*, (with Mark Fischetti), London, Orion Business Books.
- BERQUE A. (1996), Espace virtuel et milieu humain, *Quaderni*, n° 30, Ville et Territoires éclatés.
- BOUJOT C. (2001 a), *Le venin*, Paris, Stock.
- BOUJOT C. (2001 b), Corps à corps de bêtes et de gens. Envenimation et représentations du corps dans le folklore français (XIXe-XXe siècles), *Ruralia* n°9.
- CASILLI A. (1997), *La Fabbrica Libertina : De Sade e il Sistema Industriale*, Rome, Manifestolibri.
- CONSTANTINE S. (1991), Immaculate, Garnett, David S. (ed.), *New Worlds 1*, London, Gollancz.
- DAVIS E. (1998), *Techgnosis: Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*, New York, Harmony Books.
- DELEUZE G. et GUATTARI F. (1980), *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Les Éditions de Minuit.
- DEITCH J. (1992), *Post human*, New York, Distributed Art Publishers.
- DERY M. (1996), *Escape velocity: Cyberculture at the End of the Century*, New York, Grove Press. DIGARD J-P. (1999), *Les Français et leurs animaux*, Paris, Fayard.
- FABRE D. (1986a), Le sauvage en personne, *Terrain* n°6, *Les Hommes et le milieu naturel*.
- FABRE D (1986b), La voix des oiseaux. Sur quelques récits d'apprentissage, *L'homme*, 99, juillet-septembre, XXVI (3).
- FORMENTI C. (2000), *Incantati dalla Rete : Utopie e Conflitti nell'Epoca di Internet*, Milan, Raffaello Cortina.
- FOUCAULT M. (1966), *Les Mots et les Choses. Pour une Archéologie du Savoir*, Paris, Gallimard.
- GALOUYE D. F. (1964), *Simulacron 3*, New York, Bentham Books [trad. franç. STRASCHITZ F. (1996) *Simulacron 3*, Paris, J' Ai Lu].
- GIBSON W. (1984), *Neuromancer*, New York, Ace Books [trad. franç. BONNEFOY J. (1984), *Néuromancien*, Paris, La Découverte].

- GOETHE J. W. (1795), *Das Märcher* [trad. franç. BRIU J-J.(1992), *Le Serpent Vert: Trois Contes Symboliques*, Paris, Editions Eole].
- GUNN E. (1989), Computer Friendly, *Isaac Asimov's SF Magazine* n°6.
- HALBERSTAM J. et LIVINGSTON I. (1995), *Posthuman Bodies*, Bloomington, Indiana University Press.
- HARAWAY D. (1991), *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, London, Free Association.
- HENDRIX H. V. (1993), Ah! Bright Wings, in ARONICA L., STOUT A. et MITCHELL B. (eds) *Full Spectrum 4*, New York, Bantam Spectra.
- KELLY K. (1994), Out of control. the rise of neo-biological civilization, Reading, Mass., Addison-Wesley.
- LETTYIN J. Y., MATURANA H. R., McCULLOCH W. S. et PITTS W. H. (1959), What the frog's eye says to the frog's brain, *Proceedings of the Institute for Radio Engineers*, 47, n° 11.
- MAETERLINCK M. (1901), *La Vie des abeilles*, Paris, E. Fasquelle.
- MANDEVILLE B. (1714), *The Fable of the Bees; or, Private Vices, Public Benefits* [trad. franç. CARRIVE L. (1991) *La fable des abeilles, ou Les fripons devenus honnêtes gens*, Paris, J. Vrin].
- MARCHESINI R. (2002), *Posthuman*, Turin, Bollati Boringhieri.
- MORE M. (2001), *Extropian Principles 3.0: A Transhumanist Declaration*, Extropy Institute, <<http://www.extropy.org/ideas/principles.html>> (09 sept.2002).
- MORSE M. (1994), What do cyborgs eat? Oral logic in an information society, *Dia Center for the arts*, n°9, Seattle, Bay Press.
- NAU J-Y. (2002), La nouvelle plasticité du vivant, *Le Monde*, 30 août.
- NORMAN D. A. (1998), *The Invisible Computer: Why Good Products Can Fail, the Personal Computer Is So Complex, and Information Appliances Are the Solution*, Cambridge, Mass, MIT Press.
- PEPPEREL J. (1995), *The Posthuman Condition*, London, Intellect Books.
- QUEAU P. (1993), *Le Virtuel: Vertus et Vertiges*, Champ-vallon, Institut national de l'audiovisuel.
- SCHWARTZ R. E. et al. (2002), Multipotent adult progenitor cells from bone marrow differentiate into functional hepatocyte-like cells, *Journal of Clinical Investigation* n°109.
- SHIRLEY J. (1988), Wolves of the Plateau, *Mississippi Review* n° 47/48.
- SONIGO P. et KUPIEC J-J. (2000), *Ni Dieu ni gène*, Paris, Seuil.
- STEINER P. (1993), On the Internet, nobody knows you're a dog, vignette satyrique, *The New Yorker*, 5 juillet, vol. LXIX, n° 20.
- STEPHENSON N. (1992), *Snow Crash*, New York, Bantam Books [trad. franç. ABADIA G. (1996), *Le samouraï virtuel*, Paris, R. Laffont].
- TREESE W. (1994), *The Open Market Internet Index*, n° 1, 7 janvier,

http://www.new-website.open_marker.com/in_tindex/93-92.htm
(17 mai 2002).

WERTHEIM M. (1999), *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, London, Virago Press.

WHEELER W. M. (1911), The Ant Colony as an Organism, *Journal of Morphology* n°22, pp. 307-25.

WITCOMBE C.L.C.E. "Minoan snake goddess",
<http://www.witcombe.sbc.edu/shakegoddess>

Références Audiovisuelles

Avalon (2001), réal. Mamoru Oshii, scén. Neil Gaiman et Kazunori Ito, avec Malgorzata Foremniak, Wladimir Kowalski, Jerzy Gudejko.

eXistenZ (1999), réal. et scén. David Cronenberg, avec Jennifer Jason Leigh, Jude Law.

Ghost in the Shell (1995), bande animée réal. Mamoru Oshii, scén. Kazunori Ito.

Johnny Mnemonic (1995), réal. Robert Longo, scén. William Gibson, avec Keanu Reeves, Takeshi Kitano, Dina Meyer.

Kairo (2001), réal. et scén. Kiyoshi Kurosawa, avec Haruhiko Kato, Kumiko Aso, Koyuki.

The Lawnmower Man (1992), réal. Brett Leonard, scén. Stephen King, avec Pierce Brosnan, Jeff Fahey.

The Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace (1996), réal. Farhad Mann, scén. Farhad Mann et Michael Miner, avec Patrick Bergin, Matt Frewer.

Les Réalités Virtuelles (1992), documentaire TV, réal. Cécile Barbiolle.

Overdrawn at the Memory Bank (1985), film TV, réal. Douglas Williams, scén. Corinne Jacker, avec Raul Julia, Linda Griffiths.

The 13th Floor (1999), réal. et scén. Josef Rusnak, avec Craig Bierko, Gretchen Moll, Vincent d'Onofrio.

Virtuosity (1995), réal. Brett Leonard, scén. Eric Bernt, avec Denzel Washington, Kelly Lynch, Russell Crowe.

Welt am Draht (1974) (film TV, 2 épisodes), réal. Rainer Werner Fassbinder, scén. Rainer Werner Fassbinder et Fritz Müller-Scherz, avec Klaus Löwitsch, Barbara Valentin, Mascha Rabben.

Corinne BOUJOT et Antonio CASILLI, CETSAH (EHESS-CNRS),
22 rue d'Athènes, F-75009 PARIS

cboujot@club-internet.fr

antoncasilli@wanadoo.fr