



**HAL**  
open science

# Le débat sur le nouveau corps dans la cyberculture : le cas des Extropiens

Antonio A. Casilli

► **To cite this version:**

Antonio A. Casilli. Le débat sur le nouveau corps dans la cyberculture : le cas des Extropiens. Olivier Sirost (dir.). Le Corps Extrême dans les Sociétés Occidentales, L'Harmattan, pp.297-329, 2005. hal-00667535

**HAL Id: hal-00667535**

**<https://hal.science/hal-00667535>**

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.

# LE DEBAT SUR LE NOUVEAU CORPS DANS LA CYBERCULTURE : LE CAS DES EXTROPIENS

Antonio A. Casilli\*

---

Antonio A. CASILLI (2005) "Le débat sur le nouveau corps dans la cyberculture : le cas des Extropiens", in O. Sirost (éd.) *Le Corps Extrême dans les Sociétés Occidentales*, Paris : L'Harmattan, pp. 297-329.

---

« Nous autres contemporaines, nous commençons tout juste à former, maillon par maillon, la chaîne d'une très puissante future sensibilité – nous savons à peine ce que nous faisons. Il semblerait presque qu'il s'agisse non pas d'une nouvelle sensibilité, mais de la diminution de toutes les vieilles sensibilités – le sens historique est encore quelque chose de si pauvre, de si froid [...]. Quiconque est capable d'éprouver l'histoire des hommes dans son ensemble comme sa propre histoire, éprouve dans une sorte d'immense généralisation l'amertume du malade qui pense à sa santé, du vieillard qui pense aux rêves de la jeunesse [...]. »

[Friedrich Nietzsche, *Le Gai Savoir*, § 337]

## 1. Qu'est-ce que l'extropie ?

En 1987 Max O'Connor, un bodybuilder anglais de 22 ans étudiant en philosophie à Oxford et passionné par des théories scientifiques hasardeuses telle la colonisation spatiale et la cryogénie, décidait de quitter l'Angleterre afin de poursuivre ses études doctorales dans la moins traditionaliste Université de Californie du Sud. Avec un groupe de copains, il s'intéressa aux enjeux des nouvelles technologies et aux pratiques d'allongement de la durée de la vie humaine (*life span extension*). En 1988 il changea son nom en Max More (« Max Davantage »<sup>1</sup>) et commença à publier une

petite revue, *Extropy*, dont le sous-titre était : « un vaccin contre le choc du futur ».

L'*extropie* peut être définie comme l'ensemble des forces biologiques et culturelles contrastant l'entropie – la tendance, décrite par la deuxième loi de la thermodynamique, de toute énergie à se dégrader. Selon les rédacteurs de *Extropy*, il était possible de résister à cette tendance universelle à la décomposition et vivre heureusement (grâce aux substances psychotropes et aux techniques d'entraînement psychologique) et plus longtemps (à l'aide des nanotechnologies et de l'ingénierie génétique), voire éternellement (si la cryonique et le téléchargement des corps dans des réseaux d'ordinateurs donnaient les résultats espérés). La revue proclamait fort sa confiance dans l'individu, contre toute autorité ou loi contraignant la libre initiative. Les extropiens se définissaient *libertarians*, dans la tradition anarco-capitaliste de Nozick et von Hayek.

Malgré le défaut de moyens financiers, la petite revue eut un certain succès et attira un nombre de collaborateurs et de lecteurs exponentiellement croissant. En 1991 Harry Hawk et Perry Metzger ouvrirent la première liste de diffusion extropienne sur l'Internet et, dès l'explosion du World Wide Web, les extropiens s'aventurèrent de plus en plus dans les nouveaux domaines de la télématique. Les articles sur l'auto transformation technologique et sur les intersections entre mondes virtuels et utopies du corps, se démultiplièrent [More, 1993a]. Max More fonda l'Extropian Institute (dorenavant ExI) et en 1994 *Extro 1*, le premier colloque international consacré aux thématiques extropiennes, eut lieu à Sunnyvale en Californie.

Au cours des quinze années dernières les extropiens ont eu un rôle de premier rang dans la cyberculture. Ils ont eu l'effronterie de soutenir, mieux et avec plus de conviction, des

---

<sup>1</sup> Les extropiens aiment adopter des *power aliases*, des « pseudonymes de puissance » exprimant leur foi dans le futur et dans la possibilité d'auto-amélioration individuelle. D'autres célèbres noms de plume extropiens sont : T. O. Morrow (« D. E. Main », inventeur du mot « extropie »), Mark Plus (collaborateur régulier de la revue *Extropy*) et Natasha Vita-More (« Natasha Plus de Vie », épouse de Max More et connaisseuse d'art transhumain).

---

\* L'auteur aimerait remercier Corinne Boujot et Paola Tubaro pour leurs suggestions et remarques sur le texte.

positions qui avaient jusqu'alors couru de façon souterraine parmi les enthousiastes de l'Internet et des technologies consœurs. Ils ont notamment – et cela va être le centre de notre analyse – préconisé un dérèglement de la perception, de la représentation et en général de la « sensibilité » du corps en insistant sur la désirabilité de toute modification technologiquement assistée, en donnant de la voix aux craintes et aux espoirs de la génération branchée des années 1990s. Dans cet article il sera surtout question de ce fantasme postmoderne qu'il est convenu d'appeler « corps virtuel », comment et pourquoi il a été d'abord soutenu puis abandonné par les extropiens. En fait, à une époque les extropiens ont cru, en bons anticipateurs de tendances futures, à la possibilité véritable d'une vie dans un corps numérique désincarné – un *avatar*. L'objectif de notre propos sera de comprendre les raisons et le rôle de cette croyance dans le cadre d'ensemble de la pensée cyber. Notre exposé sera donc divisé en trois parties : une description des racines et des alliances culturelles du mouvement extropien ; une tentative d'en résumer les positions théoriques autour de notre sujet d'élection, le corps ; enfin, une spécification des orientations extropiennes à l'égard des notions d'humanisme, de transhumanisme et de posthumanisme.

## 2. Extropie, transhumanisme et cyberculture : chronologie et cartographie

Bien que souvent peints dans la presse et dans la littérature spécialisées comme une congrégation d'imposteurs survitaminisés, il est incontestable que les extropiens représentent, pour le meilleur et pour le pire, un produit typique de la culture californienne des années 1990s. Ils comptent (ou ils ont compté à un moment ou à un autre) dans leurs rangs des personnalités remarquables du monde scientifique tel le pionnier de l'intelligence artificielle Marvin Minsky, l'informaticien Raymond Kurzweil, et, surtout, le roboticien

Hans Moravec – qui va avoir une part centrale dans notre exposé [v. § 3].

Bien sûr, les fondateurs du mouvement sont beaucoup moins réputés dans la communauté scientifique. Malgré ses efforts pour intégrer le monde de la philosophie au niveau universitaire, Max More est aujourd'hui plus célèbre en tant que frivole vedette médiatique, qu'en tant que chercheur. Mais, justement, le fait même que des personnages tout à fait dépourvus de crédibilité scientifique aient pu, au cours des années 1990s, forger la sensibilité du corps, en tenant un discours autour de celui-ci et en inspirant une multitude de commentaires et de réactions, relève d'un fait hautement significatif pour notre analyse – c'est-à-dire un glissement drastique dans la « normation » du corps, dans le choix des sujets et des acteurs qui sont autorisés à parler du corps, des potentialités du corps et des moyens de les atteindre. Le fait même que les extropiens aient pu s'installer en véritables institutions savantes du nouveau corps cyber, représente déjà un exploit méritant un approfondissement.

On ne peut pas tracer une cartographie culturelle du mouvement extropien sans d'abord préciser que l'extropie est un sous-courant d'un mouvement d'opinion plus vaste appelé *transhumanisme* – dont le but est le dépassement de la condition humaine par le biais des technologies. Les premières énonciations du concept de *transhumain* remontent aux années 1950s : T. S. Eliot fut le premier à emprunter le verbe « transhumaniser » [Eliot, 1950] ainsi inspirant le biologiste Julian Huxley (frère du célèbre romancier utopiste américain, Aldous) qu'y consacrait l'un de ses essais les plus célèbres :

« L'espèce humaine peut, si elle le désire, se transcender [...] entièrement, en tant qu'humanité. Il nous faut un nom pour cette croyance. Vraisemblablement le terme transhumanisme nous conviendra : l'homme va demeurer un homme, mais il va aller au delà de soi-même et il va découvrir des nouvelles

potentialités de et pour sa propre nature humaine. 'Moi, je crois au transhumanisme' : une fois qu'il y aura assez de personnes disant cela véritablement, l'espèce humaine sera au seuil d'un nouveau type d'existence, autant différente de la nôtre que la nôtre ne l'est de celle de l'homme de Pékin. » [Huxley, 1957: 17]

Il faudra attendre vingt ans pour une formulation plus complète de la même notion, due à l'œuvre de Fereidoun M. Esfandiary – l'homme qui passa à l'histoire sous le nom de FM2030. Personnage excentrique issu d'une famille de diplomates iraniens, cet écrivain et futurologue prophétisait, au cours des trente dernières années du siècle passé, la finalisation des êtres humains grâce aux progrès technologiques et aux contacts entre des cultures différentes. animateur de plusieurs séminaires universitaires autour des recherches scientifiques visant à l'immortalité physique, après la parution de son article *Transhuman 2000* [Esfandiary, 1974], il changeait légalement son nom en FM2030, cela annonçant sa confiance totale dans le fait qu'en 2030, à la date de son centenaire, il aurait assisté à l'arrivée de la condition transhumaine<sup>2</sup>.

La parution de son livre *Are You a Transhuman ?* [FM2030, 1989] imposait ses idées au grand public. L'année suivante le numéro 6 d'*Extropy* édita un article saluant le transhumanisme comme la philosophie du futur [More, 1990]. Les contacts entre les extropiens et les transhumanistes, jusqu'alors plutôt souples, s'intensifièrent, surtout lorsque, en 1992, Nancie Clark, ancienne élève de FM2030, intégra le groupe, épousa Max More et changea son nom en Natasha Vita-More en devenant la « muse de l'art transhumain ». A partir de ce moment, les lignages des extropiens et des transhumanistes se mélangèrent irrémédiablement.

<sup>2</sup> Malgré ses prévisions, il mourut de cancer en 2000. Son corps est actuellement maintenu en suspension cryonique dans un établissement de la Alcor Life Extension Foundation de Scottsdale, Arizona.

Le transhumanisme avait trouvé dans la Californie des années 1980s un endroit extrêmement favorable à sa croissance. Le vide culturel provoqué par le recalage de la contreculture des années précédentes et la proximité avec d'autres mouvements alors encore très en vogue comme celui du Développement du Potentiel Humain, furent deux bons ingrédients du succès transhumain et extropien. Inspiré par les idées des « psychologues humanistes » Abraham Maslow, Carl Rogers et Rollo May, le *Human Potential Movement* s'était développé au cours des années Soixante. Le projet d'accomplissement du potentiel humain – à réaliser par l'autoréalisation (*self-actualization*), la recherche de la satisfaction des désirs individuels et le rejet de toute autorité morale – fut récupéré abondamment dès les premières formulations des *Principes Extropiens* [More, 1993b] sous les mots d'ordre d'*optimisme dynamique, libertarisme et expansion illimitée*. Michael Murphy, le cofondateur de l'Esalen Institute de Big Sur, Mecque californienne du Mouvement pour le Potentiel Humain, a souvent manifesté des idées tout à fait cohérentes avec celles des extropiens à propos du « futur du corps » et de l'opportunité de promouvoir une évolution ultérieure de l'espèce humaine [Murphy, 1992]. En 1976 il avait inauguré *The Transformation Project* afin d'étudier systématiquement les importantes modifications physiques intervenant dans le cadre de rituels religieux, de soins médicaux assistés par la méditation, du biofeedback, du sport, de l'acupuncture etc.

Du reste les liens entre transhumanisme et Potentiel Humain sont bien plus anciens que cela. En 1966 Esfandiary avait tenu un cours sur « les nouveaux concepts de l'humain » à la New School of Social Research de New York – où Maslow avait étudié. Maslow même, dans la deuxième édition de *Toward a Psychology of Being* affirmait que la fin ultime de son enseignement était la préparation d'une psychologie « encore supérieure, transhumaine, centrée sur le cosmos plutôt que sur les besoins et sur les intérêts humains, prête à outrepasser l'essence humaine,

l'identité, l'autoréalisation et les notions similaires » [Maslow, 1968 (1962) : iii-iv].

L'ExI est à l'Esalen Institute ce que la musique électronique allemande est au rock des Grateful Dead : les extropiens, surtout dans la période 1988-1992, avaient proposé une version hyper-technologique du Potentiel Humain. Leur insistance sur les éléments rationnels et scientifiques de l'expérience transhumanisante, désavouait toute nuance mystique de l'expérimentation Esalenite. Surtout, les extropiens cherchaient à éviter les amalgames entre transhumanisme et Nouvel Âge, une autre tendance montante vers la fin des années 1980s. Même si les pionniers de ce mouvement de renouvellement spirituel, comme la journaliste Marilyn Ferguson, insistaient sur le fait que « la nature humaine n'est ni bonne ni mauvaise, mais ouverte vers une continuelle transformation et transcendance » [Ferguson, 1981 (1980) : 23] il restait que l'esprit écologiste, les symbolismes orientaux, et la foi dans une harmonie future sous le signe du Verseau heurtaient le matérialisme évolutionniste et l'anti-environnementalisme des extropiens. Pour Max More et les siens, il était clair que la planète Terre ne ressemblait en rien à la *magna mater* Gaïa de Lovelock – mais qu'il s'agissait uniquement d'un géoïde inorganique prêt à être exploité par nos machines et, à un certain moment, à être abandonné pour émigrer dans des colonies spatiales.

Donc, malgré certaines analogies, ces quelques divergences portaient en germe l'émancipation du mouvement extropien de ces pères culturels et son rapprochement avec un autre mouvement alors en train de prendre forme : la *cyberculture*. Après la naissance du World Wide Web en 1992, les applications pour la réalité virtuelle, l'informatique conviviale, l'Internet et les communautés en ligne finirent par être regroupés dans le chaudron social et culturel du *cyber*, dans lequel se plongèrent aussi des milliers d'ex-hippy psychédéliques, d'adeptes de cultes néo-gnostiques et néo-tribaux, et de jeunes magiciens des réseaux numériques réunis en groupes semi-clandestins.

Ces technotribus avaient déjà été décrites – d'une façon précocement fabuleuse – dans la littérature cyberpunk, à partir de la moitié de la décennie précédente. La *Trilogie du Neuromancien* de William Gibson [1985 (1984) ; 1986 (1986) ; 1990 (1988)] ou bien le roman *Les synthérétiques* de Pat Cadigan [1993 (1991)] racontaient un monde sombre, peuplé de bandes d'hackers en lutte contre des corporations multinationales tout-puissantes. L'insistance des auteurs cyberpunk sur l'esprit communautaire et sur la solidarité entre marginaux était peut-être très lointaine de l'individualisme anti-coopératif des extropiens, mais l'hybridation entre hommes et machines, les cyborgs, les intelligences artificielles et les décors futuristes, étaient autant d'éléments évoquant la vision du monde des affiliés de l'ExI. D'autant plus que certaines thématiques transhumaines n'étaient pas étrangères aux narratives cyberpunk. C'est le cas de *Schismatrice* de Bruce Sterling, dont le protagoniste arrive à atteindre un niveau d'évolution humaine « aussi loin de la Vie que la Vie l'est de la matière inanimée ». [Sterling, 1986 (1985) : 401].

Le genre cyberpunk avait aussi imaginé un paysage virtuel inédit, auquel les partisans des nouvelles technologies finirent par se rapporter, en oubliant souvent qu'il n'était qu'une fiction : l'Autre Plan [Vinge, 1981], la Matrice [Gibson, 1985 (1984)], le Métavers [Stephenson, 1996 (1992)] sont tous des noms qui ont désigné le rêve commun d'un *cyberespace*, un lieu chimérique, métaphore visible et perceptible des réseaux télématiques parcourant le monde. Une grille lumineuse peuplée de formes géométriques et de présences inquiétantes – avatars, virus intelligents, animaux fétiches et simulacres de défunts. Les « cow-boys du clavier » ne pouvaient évidemment intégrer cet espace immatériel, édifié sur rien hormis des patterns informationnels, sans quitter leurs corps physiques. La chair, appelée péjorativement « viande », représentait un fardeau dont les cybernautes devaient se débarrasser au plus vite. Les rares cas de poésie cyberpunk illustraient ce mépris pour la substance matérielle du corps par des images fortes – les corps devenaient alors des

« temples de saleté » ou bien des « œufs remplis d'humeurs » [Hardin, 1991 ; Cavallaro, 2000]. La haine pour le corps de chair et la recherche utopique d'un au-delà numérique étaient indissolublement associées. Le cyberspace incarnait une promesse de vie éternelle, de régénérescence et de rationalité sans défauts : pas de maladies, pas de fléaux, pas de vrais risques, rien que la réalité qu'on programme.

Ces narratives allaient évidemment confluer dans la rhétorique des Réalités Virtuelles et du World Wide Web. De fait, au début des 1990s, toute nouvelle technologie était saluée dès son apparition par un chœur d'enthousiastes qui y reconnaissait la réalisation du rêve cyberspatiale. On avait beau expliquer que les sites web n'étaient que des pages mal affichées sur un écran souvent bien plus petit que celui d'un appareil télé classique ; ou bien que les équipements comme les gants de données et les lunettes magiques ne transmettaient que des sensations visuelles et tactiles tout à fait limitées, pas du tout comparables aux immersions sensorielles totales dépeintes dans les récits cyberpunk : chez les acolytes de la culture de l'Internet, du lyrisme aux délire hallucinatoire il n'y avait qu'un pas. « Dans le cyberspace on peut être ce qu'on a envie d'être » : voilà un fantasme de liberté absolue qui plaisait bien même aux extropiens, un fantasme qui ne se souciait pas du fait fondamental que le cyberspace (comme toute utopie qui se respecte) était loin d'être réalisé sur terre.

Nombre de journaux et de magazines, contigus d'*Extropy* autant dans le temps que dans l'espace, répercutait cette imagerie : *bOING bOING*, basée à Studio City, suivant une démarche plus ludique, avait commencé à paraître en 1988 ; *Mondo 2000*, née à Berkeley en 1989, fut décidément la plus extrême et gauchiste des cyberzines ; *Wired*, établie à San Francisco en 1993, proposait une version plus modérée et *mainstream* de la cyberculture et finit pour absorber les deux autres. Certaines publications hippy et psychédéliques plus anciennes s'étaient aussi bien transformées en influentes communautés virtuelles. C'est le cas de *WELL*, une bulletin / forum de discussion en

ligne créé en 1985 par des rédacteurs de la *Whole Earth Review*, un magazine remontant aux années Soixante-dix qui avait été déterminant pour la diffusion de l'informatique populaire en Californie.

Dans ce contexte effervescent, les extropiens avaient un rôle tout à fait particulier. La rigueur de leur philosophie matérialiste les empêchait de s'investir dans le type de mystique de mondes virtuels. Notamment le technopaganisme de Mark Pesce, inventeur de VRML (le langage de programmation le plus utilisé pour le développement des mondes virtuels en ligne) et animateurs de *CyberSamhain* (le premier rituel de sorcellerie en ligne qui vit le jour en 1994), les laissait complètement indifférents voire ouvertement critiques. Par ailleurs l'aversion pour les « mystériens » [More, 2000] n'empêchait pas l'adhésion extropienne à certains mirages de la cyberculture, comme le téléchargement du corps et de la conscience humaine dans le cyberspace – qui à un moment donné devint l'un de leurs chevaux de bataille [voir § 3].

Après le compte rendu de *Extropy* fait par Kevin Kelly dans le deuxième numéro de *Wired* [Kelly, 1993], l'attention de l'intelligentsia de la Silicon Valley se focalisa sur l'Exl. Dans le but d'atteindre un plus grand public, en 1995 Max More et ses amis dédièrent le deuxième colloque international *Extro 2* à la communauté des média numériques, et l'année suivant leur activité reprit avec le site web institutionnel (<http://www.extropy.org>) et la transformation d'*Extropy* en revue électronique.

La véritable consécration arriva enfin avec les premières études ayant des prétentions à la recherche ethnographique, comme les livres des écrivains américains Rushkoff [1994], Dery [1997 (1996)] et Davis [1998] ou bien, des européens Freyermuth [1996] et Formenti [2000]. Les extropiens y étaient souvent mis en vedettes, visionnaires entre les visionnaires, sauvages champions d'un prodigieux demi-monde d'hackers militants, de scientifiques occultistes et de chercheurs universitaires postmodernistes « Cyberia », « cyberdelie », « cyberland » : le berceau de la nouvelle pensée numérique qui était désormais en train d'envahir le monde prenait des noms différents

mais restait toujours très limité géographiquement et culturellement. En fait il ne s'agissait que d'un petit carré entre Berkeley, San Francisco, Big Sur et Los Angeles, animé par un nombre assez limité de personnages. Les Extropiens, c'est facile, étaient établis à Marina del Rey, au centre du carré de la cyberculture, et connaissaient la plupart de ses *clerici vagantes*.

### 3. Le rôle des extropiens dans le débat sur le corps virtuel entre 1992 et 2001

Les années Quatre-vingt-dix sont souvent présentées comme une période de crise de la sensibilité du corps occidental. Dans le contexte de notre exposé, nous entendons par crise le mot grec pour « passage, transition entre deux époques » et par sensibilité l'ensemble des attitudes, discours et représentations imaginaires à l'égard du corps façonnant et légitimant ses pratiques. Donc une crise de sensibilité (toute signification péjorative retirée) est une tension entre deux modes différents de se rapporter au corps – dans ce cas particulier entre la vision biomécanique héritée de la modernité et la vision virtuelle du corps véhiculée par la pensée postmoderne.

Au cours des années 1990s, la perception du corps physique, organique, était celle d'une entité menacée et exposée à des risques de diverse nature : risques épidémiques [Baudrillard, 1991], conflits raciaux, reconfiguration des rôles sexuels [Solanas, 1998 (1971)], antagonismes culturels, et crise du modèle économique du *welfare state*. A cela s'ajoutait une méfiance consolidée à l'égard des institutions savantes traditionnellement préposées à endiguer la montée de ces peurs. La découverte des horreurs de l'eugénisme après la seconde guerre mondiale, la critique serrée de tout pouvoir clinique menée au cours des années Soixante-dix et la désorientation provoquée par l'impuissance de la médecine face au SIDA – étaient autant de facteurs décisifs alimentant un climat d'inquiétude au sujet du corps.

Pour certains le phénomène cyber s'installait alors en véritable utopie, perçu comme une

solution plausible à cet état de siège permanent de la sensibilité corporelle. Le cyberspace n'était-il pas le lieu où les épidémies pouvaient être soignées au moyen d'un simple logiciel antivirus, les morts ressuscitaient à chaque séance de vidéogames, les complexions physiques pouvaient changer d'un simple click en dépit de toutes différences d'ethnie, de genre et d'âge ? Cette exaltation du virtuel était d'autant plus fantastique que les technologies chargées de défendre et régénérer le corps étaient présentées comme des outils de liberté et d'expérimentation illimitées. Monsieur Lambda pouvait éprouver l'ivresse de prendre la forme d'une femme de rêve, d'un animal prédateur, d'un ange ou d'un monstre – et tout cela en se passant de l'assistance et des conseils avertis de son médecin ou d'autres marabouts scientifiques.

Donc, ce qui était présenté comme un « nouveau corps », n'était en réalité qu'une nouvelle manière de traiter la même entité. Il est vrai que toutes les époques et les cultures humaines ont représenté leurs propres idéaux du corps. « Comment décrire le corps ? ses parties ? ses utilisations possibles ? ». Ces quelques questions sont susceptibles de recevoir des réponses bien hétérogènes, selon les latitudes, les périodes historiques, les milieux sociaux. L'insistance sur certains éléments plutôt que sur d'autres, l'exaltation ou bien le rejet de pratiques et de conventions, la normation et la destination même des corps peuvent changer aussi radicalement que soudainement d'une société à l'autre, ou bien à l'intérieur d'une même société. En se penchant sur l'histoire du corps et de ses emplois sociaux, le relativisme est de rigueur – surtout si on cherche à éviter soigneusement tout anachronisme et eurocentrisme.

Cette démarche, mêlée d'une certaine forme de prudence, pourrait nous amener à dire que tout usage corporel est culturellement conditionné et négocié : il n'y a pas de *vrai* corps, il n'y a que des façons diverses de définir une notion. En conséquence, la susmentionnée *crise de la sensibilité du corps* ne sera pas expliquée, dans le cadre de notre analyse, en termes d'aliénation ou bien d'« adieu au corps » organique – comme le veulent plusieurs

auteurs [Le Breton, 1999 ; Baudrillard, 1995; Virilio, 1998]. Le corps en tant que projet culturel est encore très présent, voire inexpugnable de notre civilisation – il n'a pas été abandonné mais, au contraire, une tentative de récupération, de réformation de l'imaginaire socialement partagé autour du corps semble avoir eu lieu.

Mais, même si le *disembodiment* – la « désincarnation », le mot d'ordre d'une génération de théoriciens de l'Internet – peut se lire comme une simple reconfiguration discursive, on ne peut pas nier que cette reconfiguration a été un processus douloureux. La centralité des problématiques corporelles dans la pensée cyber a été incessamment soulignée au cours des dernières années [Stone, 1991 ; Kroker, 1993 ; Balsamo, 1996 ; Hayles, 1999]. C'est la vulgate cyber, s'appuyant sur le cliché du « corps virtuel », qui veut que les citoyens d'une société véritablement informatisée renoncent à leur *vrai* corps pour se livrer à une existence dématérialisée dans un espace de données pures. Quand, à la moitié des années Quatre-vingt-dix, ce type de discours était devenu hégémonique, plusieurs voix du monde de l'art, de la recherche scientifique et de l'économie ont affirmé que le corps humain était une entité dépassée, « obsolète » [Stelarc, 1998]. Des universités anglo-saxonnes, la légion des *cybercrits* (contraction de « cybercritiques ») assurait, en rafraîchissant les argumentations des penseurs postmodernistes de la décennie précédente [surtout Haraway, 1985], que le vieux corps à base carbonique était désormais prêt à être remplacé par un corps digital interfacé aux réseaux d'ordinateurs. Un corps-avatar radiant – sans limites spatio-temporelles, immortel et doté de pouvoirs surhumains – s'opposait à un corps-cadavre opaque – représenté comme sédentaire, moche, sénile, malade et assurément destiné à la mort [Morse, 1994]. Ce n'était pas *le corps tout entier* qui était en train d'être lâché, mais sa chair, sa substance organique exposée à la détérioration.

Les extropiens ont évidemment eu une part dans l'installation de cette dichotomie « vieux corps dégénéré / nouveau corps régénéré par

les nouvelles technologies ». Mais leur rôle a été ambigu, variable et finalement pas tout à fait centré sur les enjeux de la virtualité en elle-même. Il est clair que les extropiens n'étaient – et ne sont – pas intéressés au cyber et au corps virtuel en tant que tels, mais à toute méthode technologique susceptible de développer certaines applications permettant d'atteindre le type d'immortalité, de bien-être et de liberté qu'il convoitait. Que cela soit fait au moyen des réalités virtuelles, ou bien des nanotechnologies ou enfin de la manipulation génétique, peu importe.

Entre 1992 et 1993, en plein essor de la cyberculture, la revue *Extropy* commençait à consacrer plusieurs pages à l'*uploading*, la transmigration des corps et des identités humaines dans les ordinateurs – une théorie qui relèverait de la science-fiction si elle ne provenait d'un scientifique de grand renom, le roboticiste Hans Moravec. Très actif dans le domaine de l'intelligence artificielle, Moravec avait exposé dans son best-seller *Mind Children* [1992 (1988)] sa vision d'un futur assez proche où les machines auraient pris le relais de l'évolution sur la planète Terre, en supplantant toute forme vivante, y compris les êtres humains. L'une des pages les plus inspirées du livre décrivait un homme décidant de se faire scannériser, de se faire reproduire en maquette virtuelle dans un ordinateur et d'y vivre éternellement sous forme de corps numérique modifiable à volonté et libre de toute contrainte matérielle.

D'ailleurs, observait Moravec, beaucoup de gens aujourd'hui ne vivent que grâce à un arsenal croissant d'organes artificiels. Pourquoi alors ne pas essayer une palingénésie – c'est-à-dire transplanter un cerveau humain dans un corps artificiel ? Le *Gedanken Experiment* suivant mettait en scène un robot chirurgien accueillant dans une salle d'opération un patient prêt à se faire ouvrir la boîte crânienne afin de brancher le cerveau à un ordinateur. Une simulation tridimensionnelle était ensuite construite « à partir de mesures à haute définition effectuées par résonance magnétique », tandis que le patient continuait à contrôler l'exactitude de la simulation en comparant les signaux émis par celle –là avec



les originaux correspondants dans son corps encore vivant. Les équipements de la salle d'opération scannérisaient le cerveau du patient, et après en avoir fait une copie, vidaient le crâne.

« Couche après couche, le cerveau est recopié, puis déblayé. Finalement, votre crâne est vide et la main du chirurgien repose sur votre tronc cérébral. Bien que vous n'ayez pas perdu conscience, ni même interrompu le flux de vos pensées, votre esprit a été retiré de votre cerveau et transféré dans une machine. En une dernière et troublante étape, le chirurgien retire sa main. Votre corps soudain abandonné est parcouru de spasmes et meurt. Durant un moment, c'est le silence et la nuit. Puis, de nouveau, vous pouvez ouvrir les yeux. Votre perspective a changé. Le simulateur a été déconnecté du câble conduisant à la main du chirurgien et rebranché sur un corps flambant neuf, du style, de la couleur et du matériau que vous avez choisi. Votre métamorphose est achevée. » [Moravec, 1992 (1988) : 135]

Bien sûr, précisait Moravec, avant que cette vision soit réalité, il fallait attendre « que le fonctionnement du cerveau soit suffisamment bien compris ». Une cautèle qui ne sembla pas affecter l'enthousiasme des exropriens lesquels, après avoir pris connaissance de la théorie de l'*uploading*, commencèrent à en parler comme si c'était une pratique présente et déjà perfectionnée. Ce fut David Ross, dans le numéro 9 de *Extropy*, qui poussa la controverse en proposant une version romancée de l'expérience moravecienne, où un héros fictif exroprien, Jason Macklin, décidait de se faire télécharger dans le cyberspace. Au début de la procédure, Macklin est allongé dans un lit d'hôpital, un tube connecté à la gorge par son artère carotidienne.

« Pendant des années il avait résisté aux insistances de sa famille et de ses copains, de se débarrasser de son corps naturel et de télécharger son esprit dans le Web, afin qu'il puisse devenir une créature du Cyberspace, comme eux » [Ross, 1992 : 14]

Des nanomachines (robots intelligents de la taille d'une cellule), introduites dans le flux sanguin, s'attachent à chaque neurone, en font une copie, et le remplacent tout en envoyant la copie à un ordinateur qui procède à la construction d'un double virtuel. A la fin du téléchargement, la scène prend une tournure dramatique quand le nouveau corps, non sans peine, dit adieu au vieux. Il ne s'agit pas d'une pure formalité : la maladie, la perte, le désaveu de soi et même le suicide y sont en question.

« [Le docteur] le prend par la main et le conduit derrière un rideau placé à côté de la pièce [...]. Sur un lit au centre de la salle se trouve son corps, encore connecté à son câble. Pour un instant il le regarde respirer [...]. Le docteur lui remet un interrupteur qu'il sait va éteindre son vieux corps. Il refoule le sentiment d'être en train de commettre un suicide et appuie sur l'interrupteur. Dans la salle à côté, le corps – il ne pense plus à cela comme s'il s'agissait de soi même – émet son dernier souffle et semble se relaxer [...]. Il se sent moins ému qu'il aurait imaginé. » [Ross, 1992 : 16]

Comme dans toute dynamique de diffusion culturelle des croyances, le texte original est repris tout en introduisant des petites variations révélatrices du changement de contexte et de finalités. La première de ces variations a à faire avec les technologies employées afin de télécharger le sujet dans l'espace numérique. Moravec avait proposé, plutôt classiquement,

d'emprunter une résonance magnétique. Ross va jusqu'à proposer d'injecter des nanomachines<sup>3</sup>. Cela entraîne la deuxième différence, c'est-à-dire l'enjeu du téléchargement : dans les propos de Moravec, l'*uploading* était surtout une manière de faire survivre le cerveau en l'hébergeant dans un nouveau corps ; pour Ross c'est le corps dans toute sa plénitude qui doit vivre éternellement une existence parfaite, dépourvue de toute carence et détérioration.

La dernière et la plus importante des discordances entre les deux textes, concerne le statut de l'ordinateur même où l'identité téléchargée est-elle stockée. Dans l'original il s'agit d'un ordinateur hors-ligne. Dans la version extropienne il est certain que Jason Macklin va transmigrer *dans le cyberspace*, où « sa famille et ses copains » se trouvent déjà. Non seulement la vie, mais la communauté, les liens, les affects mêmes vont être préservés. A la régénérescence du corps individuel correspond, dans le récit extropien, un renouveau du corps politique.

Les mêmes remarques restent valides si on considère d'autres textes nés de ce premier contact entre les extropiens et les théories de Moravec. Entre 1992 et 1998 le roboticien a été d'ailleurs un loyal compagnon de route des extropiens<sup>4</sup>, et ses vues ont été importantes dans la détermination de la ligne de l'ExI au sujet des nouvelles technologies et de l'informatique.

Les auteurs extropiens, au lieu de se limiter aux thématiques de l'intelligence artificielle suscitées par le téléchargement, ne cessèrent pas de mettre l'accent sur la portée corporelle du dispositif. Plutôt remarquable à ce sujet l'exposé de Nick Szabo [1993] présenté dans la liste de discussion en ligne *Exi-Essays*, plaidant

en faveur de la duplication des informations contenues dans les hormones, outre celle des neurones, afin de conjurer le risque d'une perte de « motivation sexuelle » chez les citoyens du cyberspace. Le corps virtuel devint donc un corps désirant, un corps agent, qui devait se rapporter à d'autres membres de la « population des téléchargés » aussi bien que faire face à la concurrence de « formes de vie artificielle d'origine militaire et hacker » [Szabo, 1993].

Plusieurs mots du vocabulaire extropien touchent au téléchargement. L'individu qui décide d'abandonner son vieux corps en chair prend le nom de « uploader » et son nouveau corps virtuel est appelé « infomorph » (une entité ou « forme » informationnelle<sup>5</sup>). Il faut ensuite discriminer entre le « blind uploading » (téléchargement du corps tel quel, sans modification et amélioration), le « forking » (téléchargement non-destructif du vieux corps) et finalement l'« uploading » proprement dit, entraînant une *liberté morphologique radicale*, c'est-à-dire la possibilité de modifier le corps *ad libitum*.

Déjà en 1992 Richard Kennaway avait insisté sur le fait que la « morphological freedom » devait demeurer une problématique centrale pour la pensée extropienne.

« Une fois que l'esprit est placé dans un support artificiel, on peut expérimenter des modifications dudit esprit. Démarrez avec une plus grande vitesse et mémoire. Ajoutez des sens plus aigus. [...] Allez plus loin. Éliminez le sommeil, rêvez pendant l'éveil, choisissez quelles émotions et humeurs vous voulez éprouver, habitez des corps artificiels de l'un et de l'autre sexe ou bien d'un sexe tout nouveau, corrigez vos souvenirs imperceptiblement, faites des expériences avec des drogues qui feraient pâlir dans la comparaison les

<sup>3</sup> Cette technique, souvent appelée « désassemblage », semble avoir été inspirée par les théories du scientifique Eric Drexler [1986].

<sup>4</sup> Entre 1992 et 1993, dans la revue *Extropy* figurent des interviews et des articles de Hans Moravec. Il sera successivement *keynote speaker* au premier colloque international *Extro*. Puis il continuera à croiser la route des extropiens de maintes manières, même des plus insolites. On retrouve Moravec et More, par exemple, parmi les collaborateurs de *Rage*, un magazine créé en 1997 par l'éditeur de *Hustler*, Larry Flynt.

<sup>5</sup> La locution « infomorph » est empruntée du livre de science-fiction *The Silicon Man* [Charles Platt, 1991 : 109].

plus extraordinaires doses de LSD, [...] incorporez des parts de l'esprit de quelqu'un d'autre ou bien de l'esprits d'animaux... est-ce que vous êtes encore vous-même ? Même aujourd'hui, il y a des gens figés dans leur mode de vie, refusant de se développer. S'accrocher à une personnalité originelle n'est-il rien qu'une conduite malhabile dans un monde où le téléchargement est possible ? Si vous n'ouvrez pas ce vase de Pandore, quelqu'un d'autre va le faire. » [Kennaway, 1992]

Il fut bientôt visible que le débat avait pris un ton utopique et millénariste, tout à fait contrastant avec le scepticisme rationaliste qui se voulait caractéristique des extropiens. Très clairement certaines influences religieuses commençaient à s'immiscer à l'intérieur du mouvement. D'ailleurs, Moravec même avait été toujours très transparent à ce sujet : le rêve de l'*uploading* « en réalité est une sorte de fantasme chrétien : c'est la façon de devenir purs esprits » [Regis, 1990 : 176]. L'Internet incarne peut-être un idéal d'espace purgé de tout mal, un espace angélique – un Eden postmoderne [Benedikt, 1991], ou bien un Paradis numérique [Wertheim, 1999], où on peut vivre une vie dématérialisée. Mais si tel est le cas, les extropiens sont-ils vraiment des technofreaks impatientes « de laisser le corps pourrir dans la décharge du XXe siècle » [Dery, 1997 (1996) : 315] ? L'Extropie, est-elle une hérésie gnostique, une version pseudo scientifique des crédulités des enfants du Verseau [Davis, 1998] ?

Les extropiens, en bons matérialistes immunes de toute forme de pensée religieuse, prirent ces insinuations comme des signaux d'alarmes et revinrent bientôt sur leurs pas. Max More lui-même se chargea de cette tâche difficile en précisant que toute liberté morphologique corporelle devait s'associer à la notion plus générale de « propriété de soi-même » (*self ownership*) [More, 1998a], qu'il classait parmi les Principes Extropiens. « La transformation physique est liée à un ensemble d'objectifs,

parmi lesquels la santé, la longévité, la force, la capacité de recouvrement, la vitesse, la résistance, l'agilité et la beauté. » [More, 1993b]. Il n'était donc pas seulement question de vivre éternellement dans une réalité alternative numérique : les extropiens déclaraient qu'ils étaient prêts à atteindre la régénération du corps par n'importe quel moyen. Cela réduisait drastiquement l'originalité de l'*uploading*, en l'assimilant à d'autres technologies incluses dans la boîte à outils théoriques des extropiens – nanotechnologies, régimes hypocaloriques, sport, médecine traditionnelle, implants micro-informatiques, ingénierie génétique, drogues intelligentes (*smart drugs*), cryonique, et psychologie d'auto-transformation.

Il est frappant qu'il s'agissait d'instruments souvent mutuellement contradictoires. L'atout de la virtualisation avait été justement la soustraction du corps à la tyrannie de la médecine moderne et de son pouvoir biopolitique. Vingt ans de foucauldisme et de « corps sans organes », avaient appris aux intellectuels postmodernistes constituant le premier noyau de la cyberculture, à se méfier systématiquement de toute forme d'institution savante reposant sur le pouvoir normatif clinique, la standardisation implicite du corps, la classification de toute expression corporelle humaine par gènes, pathologies, normes prescriptives etc. Le grand défi des médecines alternatives, des nouveaux styles de vie des années 1970-80s, et finalement de la cyberculture même, avait été de se passer de ce filtre institutionnel, de récupérer un contact plus direct, moins médiat avec la source de la sensibilité corporelle. Comment concilier la liberté morphologique avec le cadre biomédical dans lequel les extropiens voulaient inscrire le nouveau corps ?

Cette antinomie marqua un temps d'arrêt dans les explorations du corps virtuel de ces « prophètes californiens de la postévolution ». Paradoxalement ce temps d'arrêt correspondit à l'acmé de l'articulation entre l'ExI et les communautés numériques, entre 1995 et 1997. Mais cette période marqua aussi pour les extropiens un assez mémorable retour au transhumanisme des origines. FM2030 fut à

l'honneur pendant le colloque *Extro2*. De plus, More consacra à l'écrivain futuriste un article de célébration dans le numéro 15 de *Extropy*. Natasha Vita-More inaugura une nouvelle filière d'études extropiennes, plus orientée vers l'art et le domaine esthétique qui culmina dans son « Manifesto de l'Art Extropien » [Vita-More, 1997].

C'est justement à ce rapprochement entre transhumanisme, extropie et art que l'on doit une évolution ultérieure du modèle corporel colporté par l'ExI. Les réflexions de Natasha Vita-More permirent de fournir une nouvelle solution au dilemme « science ou liberté morphologique » introduit par Max More : si le corps transhumain est une œuvre d'art, il sera possible de se délivrer à toute pratique de modification et de transformation de celui-là, tout en refusant de s'inscrire dans le pouvoir biomédical, par le simple fait que le produit final tombera plutôt dans le domaine de l'esthétique. Bien sûr ce n'était pas une nouveauté : le body art extrême de Stelarc et d'Orlan ou bien le *biopunk* de Eduardo Kac – trois artistes toujours très présents dans les annales de la cyberculture – avaient déjà détourné la chirurgie plastique, les machineries militaires et les codages génétiques pour en faire des artefacts exprimant une distance critique par rapport à la technologie initiale. Les extropiens décidèrent de s'approprier les mêmes techniques – et d'autres – sans aucun dessein polémique, mais bien pour en faire des libres outils de transformation corporelle<sup>6</sup> et de réussite individuelle.

Cette démarche culmina en 2001 avec la création d'une installation web, *Primo 3M+ - future physique*, signé Natasha Vita-More : un faux prospectus en ligne pour le lancement d'un prototype du « premier corps du troisième millénaire ». Non sans ironie, toute la prosopopée de la publicité y était reprise, avec

<sup>6</sup> La liberté morphologique demeure, à aujourd'hui, l'un des sujets d'actualité dans le débat extropien sur le corps. Parmi les nombreux articles qui traitent ce sujet, la communication présentée par Anders Sandberg au colloque berlinois *TransVision 2001* [Sandberg, 2001] et un curieux manifeste politique fondant le mouvement Transhumaniste Démocratique paru sur la revue électronique *Transhumanity* [Hugues, 2002] méritent d'être mentionnés.

un clin d'œil évident à tous les fantasmes hédonistes de mise au point d'un corps beau et compétitif.

« Mixage sensoriel, performance assurée, fusion constante entre corps et technologie, équilibre entre logique et passion : c'est le choix d'une génération future ! [...] Le design corporel radical de Primo est plus puissant, mieux suspendu et plus flexible – son corps offrant une plus grande performance et un style moderne. Les intérieurs spacieux pourvoient un métacerveau avancé et des sens augmentés. Notre système de communication vertébrale nano-assemblé fonctionne sous le guidage d'une intelligence artificielle en réseau avec un vaste assortiment de caractéristiques optionnelles. » [Vita-More 2001]

*Primo 3M+*, n'était pas un corps virtuel – il était bien matériel. Il ne se passait pas de son substrat charnel, il le poussait par contre à sa limite extrême. Grâce aux implants, aux drogues et aux technologies médicales, le corps futur était doué de pouvoirs dignes d'un super héros de bande dessinée des années Soixante – vraisemblablement les années de l'enfance de son auteur. Son « métacerveau » pouvait corriger automatiquement les erreurs et augmenter sa mémoire ; son œil électronique pouvait zoomer « sur les singles photons » ; son processeur olfactif simulait l'odorat des mammifères, classait et associait les diverses odeurs, donnait l'alarme contre les gaz dangereux ; la peau active pouvait changer de couleur ou de texture et affichait une « grille de navigation corporelle » extraordinairement pratique. Finalement – une petite pointe lancée aux écologistes – le corps du futur recyclait ses propres déjections sans polluer l'environnement.

Certes, diraient les théoriciens du corps virtuel, c'était un pas en arrière. Si le téléchargement visait à dépasser complètement la forme

humaine pour atteindre une « infomorphologie », *Primo 3M+* n'était rien d'autre qu'un corps humain équipé de quelques gadgets. Il était, à la limite, une nouvelle édition du vieux *cyborg*, un être à moitié biologique et à moitié robot électromécanique. Pour les vrais partisans du corps numérique, la création de Natasha Vita-More s'inscrivait dans la filiation des frankensteins, des golems, des borgs, dont

la modernité biomécanique pullulait : rien de nouveau, une opération de *nostalgia kitsch*. Mais, bien qu'en chair, insistaient les extropiens, *Primo 3M+* était un corps nouveau, une solution aux maux reconnus de la vieille anatomie humaine. C'est pourquoi, à la fin de l'installation web, un diagramme de comparaison montrait les différences entre le vieux modèle corporel occidental et le nouveau prototype futuriste [tab. 1].

| XXe siècle – Corps humain                             | XXIe siècle - Primo 3M+                       |
|---|---|
| Durée de vie limitée                                  | Sans âge                                      |
| Héritage génétique                                    | Gènes remplaçables                            |
| Devient hors-mode                                     | Mise à jour constante                         |
| Erreurs casuelles                                     | Dispositif de correction des erreurs          |
| Sens de l'humanité                                    | Progression <sup>vers</sup> la Transhumanité  |
| Capacité de l'intelligence = 100 trillion de synapses | Intelligence de 100 quadrillion de synapses   |
| Conscience particulière                               | Points de vue multiples évoluant en parallèle |
| Figé dans son genre sexuel                            | Genre sexuel interchangeable                  |
| Soumis aux dangers de l'environnement                 | Insensible aux dangers de l'environnement     |
| Usure par l'irritabilité, l'envie, la dépression      | Optimisme turbochargé                         |
| Production de pollution solide et gazeuse             | Recyclage et purification des déchets         |

Tableau 1 - Primo 3M+ future physique [Source : <http://www.natasha.cc>]

#### 4. « Transhumain, trop transhumain » : la dialectique entre matériel et immatériel dans le débat sur le nouveau corps

En guise de conclusions, nous chercherons dans ce paragraphe à répondre à la question concernant le changement d'orientation extropienne à propos du corps. Pourquoi ont-ils d'abord adopté une vision du corps dématérialisé cohérente avec la cyberculture et avec la rhétorique des mondes virtuels, pour ensuite revenir sur leurs pas en souscrivant à un idéal de corps matériel technologiquement suramplifié ?

Les raisons peuvent être multiples, et d'ailleurs certaines d'elles ont été déjà évoquées au cours du dernier paragraphe. Avoir opté pour *Primo 3M+* relève d'une exigence de cohérence

théorique et idéologique. Le corps virtuel des *uploaders* risquait de mettre en danger certaines valeurs fondamentales tel le matérialisme et la laïcité des extropiens. Donc il ne s'agissait pas d'un choix stratégique, mais bien plutôt d'un repli tactique afin d'empêcher un égarement du mouvement risquant de devenir une des maintes techno-sectes dont la Californie de ces années-là abondait. Le risque pour les extropiens d'être associés aux détracteurs gnostiques de la corporéité les a poussé dans la direction de l'abandon de tout caprice cyberspatial.

Bien sûr, vouloir imputer cet éloignement du virtuel uniquement à des raisons de continuité intérieure du mouvement extropien serait réducteur. Il y a, dans cela, des considérations plus générales touchantes aux positions ultra-libertaires de l'ExI, qui s'accordaient mal avec l'ambiance politique d'ensemble de la cyberculture, classiquement plus démocratique

ou carrément gauchiste. Après la descente, en 1994, dans l'arène du cyberspace des démocrates de Al Gore les extropiens se retrouvèrent dans une position tout à fait minoritaire. Leur situation devait empirer vers la fin de la décennie, quand la recrudescence des conflits sociaux culminant dans le Millennium Round de Seattle déterminait de fait une sorte d'éclipse des idées des *libertarians* américains. Aujourd'hui ils n'arrivent même pas à réunir sous la bannière de l'ExI la totalité des transhumanistes, qui de fait se trouvent scindés en une myriade de groupes et groupuscules dont le plus important, le WTA (World Transhumanist Association), fut créé en 1998. Comme auparavant ils avaient fait avec le Mouvement pour le Potentiel Humain, les extropiens prirent du recul par rapport à la cyberculture, qui pendant un temps les avait hébergés, afin de sauvegarder leur spécificité idéologique. Il est vrai aussi que le divorce entre les extropiens et l'imaginaire du corps virtuel se serait consommé, à un moment ou à un autre, même s'ils étaient restés au sein de la cyberculture, parce que c'est la pensée cyber même qui à la fin des années 1990s a fait demi-tour à ce sujet. En fait, l'élan des premières années fut vite épuisé suite à la crise des entreprises produisant logiciels et équipements pour la navigation d'environnements virtuels, entre 1993 et 1995. Bien évidemment cela ne signifiait pas la fin immédiate et totale de toute imagerie du corps virtuel. Les dynamiques de la diffusion culturelle entre différents pays (traduction et commercialisation de livres, films et artefacts sur les réalités artificielles), les modalités de passage entre diverses industries (des éditions au cinéma, à la presse, à la publicité, à l'université et à rebours) et des reprises justifiées par des mesures de politique économique (l'opération « autoroute de l'information » en 1994, la frénésie de la nouvelle économie en 1999) ont évidemment freiné cette dispersion et retardé au moins d'un lustre les effets de cette halte du discours sur la virtualité. Mais il reste vrai que, pour la fin de la décennie, les anciens promoteurs du discours sur le corps virtuel avaient désormais exprimé des réserves autour des revendications

excessives des premiers temps de l'aventure cyberculturelle. Même si cet embarras tardif pour les promesses les plus outrancières peut être interprété comme un signe de maturité du discours, il reste vrai que sa crise actuelle est confirmée par nombre d'indices tels la diminution des investissements publics et privés dans les réalités virtuelles, du nombre de cours universitaires consacrés au sujet, des films et de publications pour le grand public, etc. Le bref été de la « sphère utopique » cyberculturelle [Friedman, 1999] aux Etats-Unis s'est terminé avec le crack boursier du janvier 2001 et plus encore avec le brusque réveil du 11 septembre de la même année.

Donc les extropiens ont peut-être su prévoir le fiasco du corps virtuel. Ils ont battu en retraite sans attendre la déception pour une promesse technologique manquée (celle de la vie dématérialisée dans un cyberspace *posthumain*) mais en poursuivant une autre promesse technologique tout à fait différente et encore susceptible d'être tenue – celle d'une vie matérielle dans un espace *transhumain*. La dialectique entre transhumanité et posthumanité représente, à notre avis, le noyau dur de toute attitude extropienne envers le corps. Même si, pour les extropiens, les deux termes sont souvent synonymes, ils s'accordent sur le fait que le transhumanisme représente un moment de passage vers une condition posthumaine où toute animalité chez les hommes sera abandonnée et la fusion entre les êtres biologiques et les machines informationnelles, souvent appelée « singularité » [Vinge, 1993], sera atteinte.

Il est vrai que, au cours des années 1990s, la réflexion sur le posthumain semble s'être développée en suivant des axes de réflexion plutôt différents de celles des extropiens. Après le succès spectaculaire d'une exposition portant le même titre [Deitch, 1992], la notion de posthumain a été codifiée dans la pensée postmoderniste américaine et européenne [Halberstam & Livingston, 1995; Pepperel, 1995; Hayles, 1999; Badmington, 2000; Marchesini, 2002] en partant de la leçon de

Ihab Hassan et d'autres penseurs poststructuralistes<sup>7</sup>.

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 perception culturelle selon laquelle les objets sont traversés par des patterns numériques qui transforment toute réalité physique en information. Le corps posthumain est donc, lui aussi, une entité virtuelle, déjà présente, dépendant des chaînes de données numériques façonnant le monde contemporain. Cette vision est lointaine du principe de réalité extropien dans la mesure où ce dernier n'accepte pas la posthumanité comme une position acquise, mais seulement comme un destin futur. La foi positiviste des extropiens dans un progrès linéaire trace une flèche menant du corps organique « naturel » issu de la pensée humaniste (l'homme anatomique cartésien, l'homme-machine de Lamettrie) au corps cyborg « augmenté » du mouvement transhumaniste et enfin au corps « téléchargé » (l'*infomorph* que les auteurs de *Extropy* débattaient en 1992-93). Celui-ci ne sera atteint que dans la condition posthumaine [fig. 1].

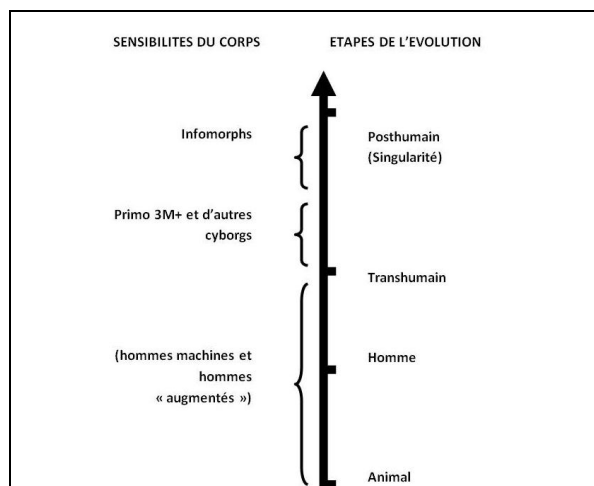


Figure 1 - Trajectoire historique des sensibilités du corps chez les extropiens

<sup>7</sup> En développant l'intuition barthesienne d'un relativisme historique de la notion d'humanité et le présage foucauldien de la fin du rôle central de l'être humain dans l'ordre culturel actuel [Barthes, 1957 ; Foucault, 1966], Ihab Hassan, avait qualifié la condition présente de « posthumaine » [Hassan, 1977].

Le corps transhumain représente peut-être un compromis, comme on l'a dit, mais un compromis qui convient mieux aux prémisses de l'extropianisme. D'autant plus que dans le *mainstream* de la cyberculture des années 1990s semblait plutôt être répandue une vision « circulaire » de l'histoire du corps, selon laquelle les corps virtuels représenteraient la reconquête d'une dimension corporelle – celle immatérielle, spirituelle et angélique – que la modernité industrielle avait aliénée. Le déni des « incorporels du corps » [Marcuzzi, 1996] semblait être le chiffre distinctif de la modernité iatomécanicienne, qui avait réprimé au cours des trois derniers siècles toute opinion de transcendance corporelle, toute expérience « chamanique », tout savoir traditionnel visant à une expansion du corps au delà de son devenir biologique. Le corps virtuel, de son nom seulement (*avatar*, en sanskrit le corps électif des dieux), selon nombre d'auteurs [Rheingold, 1991 ; Lévy, 1998 ; Wertheim, 1999] marquait non pas une *évolution* par rapport à la sensibilité biomécanique moderne, mais plutôt une *révolution*, un retour en boucle sur des idéaux corporels archaïques [fig. 2] – tels le corps-véhicule néoplatonicien (*ochéma*), le corps glorieux chrétien (*corpus gloriosum*), et les divers corps primordiaux de certaines traditions aussi bien occidentales qu'orientales (le *Purusha* védique, le *P'an Kou* chinois, l'*Adam Qadmon* kabbalistique, etc.).

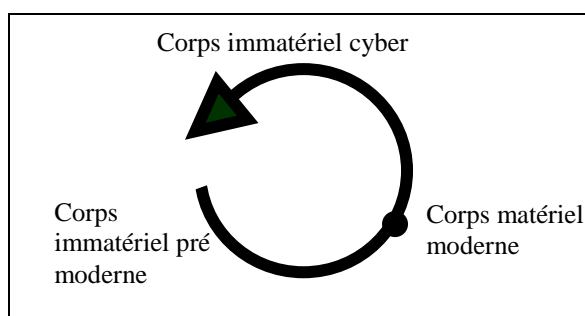


Fig. 2 - Trajectoire historique des sensibilités du corps chez la cyberculture mainstream

Du premier coup d'œil, les différences entre ces deux visions non seulement de la sensibilité du corps, mais aussi de ses transformations au cours des siècles, sembleraient majeures et incontournables. Mais elles sont, à vrai dire, rapprochées par un

élément commun, à savoir l'aspiration à une liberté morphologique radicale, présente autant dans les slogans des pionniers des réalités virtuelles que, on l'a vu, dans le discours extropien. Désincarner le corps (comme le veulent les fervents du cyberspace), ou bien se cramponner à son substrat matériel en détournant les méthodes de la science (c'est la démarche extropienne) relèvent du même besoin de briser les bornes de genres, ethnies, âge et complexion et de manipuler le corps à un niveau sans précédent. Qu'elle soit qualifiée de transhumaine ou bien de posthumaine, cette volonté de transformation – plus prothéenne que prométhéenne – remonte bien en arrière dans le temps, au moins au projet de dignification humaine de l'humaniste italien Pico de la Mirandola<sup>8</sup>. Dans ce cas-là, on pourrait être d'accord avec Dery [1997 (1996) : 319] sur le fait que le transhumanisme « ressemble au bon vieil humanisme historique qui a drapé les intérêts de l'homme blanc occidental et technocrate ».

Les nouvelles technologies auraient donc réussi là où les pouvoirs biomédicaux des siècles passés avaient échoué – engendrer un corps immune de toute maladie et libre de se métamorphoser à volonté. Mais si pour les cyberpunk, les hacker de *Mondo 2000* et la cyberculture *mainstream* ces nouvelles technologies ne s'identifiaient qu'à celles de la communication et de l'information (web, nouveaux médias numériques, réalités virtuelles), pour les extropiens il faut s'appropriier tout type de nouvelle technologie (bioingénierie, nanotechnologies, intelligence artificielle), sans évoquer des scénarios dystopiques : toute technologie devient bonne si elle est touchée par l'optimisme

<sup>8</sup> Déjà en 1486, dans son *Oratio de Dignitate Hominis*, Pico de la Mirandola affirmait : « [Dieu] prit donc l'homme, cette oeuvre indistinctement imagée, et l'ayant placé au milieu du monde, il lui adressa la parole en ces termes : '[...] Toi, aucune restriction ne te bride, c'est ton propre jugement, auquel je t'ai confié, qui te permettra de définir ta nature. [...] Doté pour ainsi dire du pouvoir arbitral et honorifique de te modeler et de te façonner toi-même, tu te donnes la forme qui aurait eu ta préférence. Tu pourras dégénérer en formes inférieures, qui sont bestiales; tu pourras, par décision de ton esprit, te régénérer en formes supérieures, qui sont divines'. » [de la Mirandola, 1993 (1557)]

« turbochargé » des extropiens et si elle est utilisée afin d'atteindre un idéal de vie supérieur.

La recherche extropienne vise explicitement à la création d'un *Übermensch* nietzschéen. Du reste, Nietzsche, n'avait-il pas soutenu que l'homme est quelque chose qui doit être surmonté, une corde, tendue entre l'animal et le *Übermensch*? Les prosélytes de Max More s'accordent sur le fait que la valeur d'un individu ou d'une espèce ne réside pas dans le fait d'être un aboutissement, mais plutôt un pont vers une dimension supérieure.

Peut-être que dans le cas des extropiens aussi demeure valide la suggestion d'Umberto Eco [1995 (1976)], que la sublimation populaire la plus achevée de l'*Übermensch* ne soit pas le Surhomme nazi, mais plutôt des banaux héros de feuilleton ou de bande dessinée, comme Superman. *Primo 3M+*, avec ses superpouvoirs grotesques, pourrait simplement être l'un des maints ersatz de ces surhommes de masse. Mais cela n'élimine pas les dangers impliqués par l'imaginaire biomédical du corps, son autorité normative et répressive, ses dérives eugénistes et racistes.

Afin de contraster les allégations d'une possible affinité entre transhumanistes et suprématistes blancs, les extropiens deviennent souvent plus œcuméniques, en affirmant la nécessité, pour les *Übermenschen* extropiens « turbo-optimistes » d'aider, soutenir et encourager les autres et non de les exterminer.

«Malgré l'imagerie populaire, l'*Übermensch* n'est pas la Bête Blonde, le conquérant ou le pillard. [...] Le sujet surévolué, autoformé, sera plein de bienveillance, débordant qu'il sera de santé et de confiance en soi» [More, 1993b : 23]

Cette *pietas transhumana* rapproche finalement le projet extropien de l'humanisme classique. Pour les membres de l'ExI, tout comme pour les humanistes d'il y a 500 ans, une sensibilité corporelle libre et autodéterminée doit forcément tendre vers une projectualité éthico-politique altruiste et caritative. La sensibilité du



corps transhumain s'engage à fonder une « trans-philanthropie » préservant le lien social dans un futur déjà prématurément présent. Et ceci est un autre indice du fait que, malgré tous les efforts discursifs prodigués par la « génération Wired » des années 1990s afin de dépasser la condition humaine, on demeure encore dans une phase de transition – sur le chemin qui prend son origine dans l'humanisme occidental. Comme le dirait Max More, en paraphrasant le titre d'un de ses livres préférés, notre sensibilité corporelle est encore « humaine, trop humaine ».

## REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Badmington, Neil [2000], « Introduction », dans Id (ed.) *Posthumanism*, New York: Palgrave.
- Balsamo, Anne [1996] *Technologies of the Gendered Body : Reading Cyborg Women*, Durham : Duke University Press.
- Barthes, Roland [1957] *Mythologies*, Paris : Seuil.
- Baudrillard, Jean [1991] *La Transparence du Mal*, Paris : Galilée.
- Baudrillard, Jean [1995] *Le Crime Parfait*, Paris : Galilée.
- Benedikt, Michael [1991] « Cyberspace: Some Proposals », dans Id. (ed.) *Cyberspace: First Steps*, Michael Benedikt (ed.), Cambridge : MIT Press.
- Cadigan, Pat [1991], *Synners*, New York : Bantam Books [tr. fr. de Jean Bonnefoy (1993) *Les synthérétiques*, Paris : Denoël]
- Cavallaro, Dani [2000] *Cyberpunk and Cyberculture : Science Fiction and the Work of William Gibson*, New Brunswick : Athlone Press.
- Davis, Erik [1998] *Techgnosis : Myth, Magic, Mysticism in the Age of Information*, New York : Harmony Books
- Deitch, Jeffrey [1992] *Post human*, catalogue de l'exposition, New York : Distributed Art Publishers.
- Dery, Mark [1996] *Escape Velocity : Cyberculture at the end of the Century*, New York : Grove Press [tr. fr. de Georges Charreau (1997) *Vitesse virtuelle : La Cyberculture Aujourd'hui*, Paris : Abbeville]
- Drexler, K. Eric [1986] *Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology*, New York : Anchor Books.
- Eco, Umberto [1976] *Il Superuomo di Massa*, Milano: Cooperativa Scrittori [tr. fr. de Myriem Bouzaher (1995) *De Superman au Surhomme*, Paris : Librairie générale française]
- Eliot, Thomas S. [1950] *The Cocktail Party*, London: Faber and Faber [tr. fr. de Henri Fluchère (1952), *La Cocktail-party*, Paris: Seuil.]
- Esfandiary, Fereidoun M. [1974] « Transhuman 2000 », dans *Woman in the Year 2000*, Maggie Tripp (ed.), New York: Arbor House.
- Ferguson, Marylin [1980] *The Aquarian Conspiracy: Personal and Social Transformation in the 1980s*, Los Angeles: J. P. Tarcher. [tr. fr. de Guy Beney (1981), *Les enfants du Verseau: Pour un Nouveau Paradigme*, Paris: Calmann-Lévy]
- FM2030 (pseudo. Esfandiary, Fereidoun M.) [1989] *Are You a Transhuman? : Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*, New York : Warner Books.

- Formenti, Carlo [2000] *Incantati dalla Rete: Immaginari, Utopie e Conflitti nell'Epoca di Internet*, Milan: Raffaello Cortina.
- Foucault, Michel [1966] *Les Mots et les Choses. Pour une Archéologie du Savoir*, Paris : Gallimard,
- Freidman, Ted [1999] *Electric Dreams: Cyberculture and the Utopian Sphere*, thèse soutenue à la Duke University, Durham, North Carolina.
- Freyemuth, Gundolf S. [1996] *Cyberland. Eine Einführung durch den High-Tech-Underground*, Berlin: Rowohlt.
- Gibson, William [1984] *Neuromancer*, New York: Ace Books [tr. fr. de Jean Bonnefoy (1985) *Neuromancien*, Paris : la Découverte, 1985]
- [1986] *Count Zero*, New York : Arbor House. [tr. fr. de Jean Bonnefoy (1986), *Comte Zéro*, Paris : la Découverte, 1986]
- [1988] *Mona Lisa overdrive* New York : Bantam Books. [tr. fr. de Jean Bonnefoy (1990) *Mona Lisa s'éclate*, Paris : Éd. J'ai lu, 1990]
- Halberstam, Judith - Livingston, Ira [1995] « Introduction », dans Ids (eds.) *Posthuman Bodies*, Bloomington : Indiana University Press.
- Haraway, Donna [1985] « A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s », dans *Socialist Review*, 15(2)
- Hardin, Rob [1991] « Penetrabit : Slime Temples », dans Larry McCaffery (ed.) *Storming the Reality Studio*, Durham : Duke University Press.
- Hassan, Ihab [1977] « Prometheus as Performer : Towards a Posthumanist Culture », dans Benamou, M., & Caramella, Ch. (eds.) *Performance in Postmodern Culture*, Madison : Coda Press.
- Hayles, N Katherine [1999] *How we became posthumans*, Chicago: University of Chicago Press.
- Hugues, James [2002] « Democratic Transhumanism », dans *Transhumanity*, 28 Avril, <http://www.changesurfer.com/Acad/DemocraticTranshumanism.htm> (dernier accès 08 mars 03)
- Huxley, Julian [1957] « Transhumanism », dans Id. *New Bottles For New Wine*, London: Chatto & Windus.
- Kelly, Kevin [1993] « Neo-Futurists of the World Unite! », dans *Wired* 1(2).
- Kennaway, Richard [1992] « Post touching on Uploading », dans *Exi-essays mailing list*, <http://www.etext.org/Politics/Extropy.Institute/kennaway.121692> (dernier accès 12 mars 03)
- Kroker, Arthur [1993] *SPASM : Virtual Reality, Android Music, and Electric Flesh*, New York : St. Martin's Press.
- Lévy, Pierre [1998] *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris : La Découverte
- Marchesini, Roberto [2002] *Posthuman*, Turin: Bollati Boringhieri.
- Marcuzzi, Max [1996] *Les corps artificiels : peurs et responsabilités*, Paris : Aubier.
- Maslow, Abraham [1968 (1962)] *Toward a Psychology of Being*, Princeton : Van Nostrand.
- de la Mirandola, Pico [1557] *Joannis Mirandulani Opera Omnia*, Bâle [tr. fr. de Yves Hersant (1993) *De la Dignité de l'Homme*, Paris : Eclat]
- More, Max [1990] « Transhumanism: Towards a Futurist Philosophy », dans *Extropy* 6.
- [1993a] « Technological Self-Transformation : Expanding Personal Extropy », dans *Extropy* 10.
- [1993b] « The Extropian Principles 2.5 », dans *Extropy* 11.
- [1998a] « Self-OwneShip: A Core Extropian Virtue », dans *Extropy Online*, Janvier, <http://www.extropy.org/ideas/journal/previous/1998/01-01.html> (dernier accès 08 mars 03).
- [1998b] *The Extropian Principles 3.0: A Transhumanist Declaration*, <http://www.maxmore.com/extprn3.htm> (dernier accès 10 mars 03).
- [2000] « Transhumanist vs. Mysterians on the Posthuman Condition », dans *Feedmag*, juillet, <http://www.maxmore.com/feedmag1.htm> (dernier accès 12 mars 03).
- Moravec, Hans [1988] *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge MA: Harvard University Press, [tr. fr. Rémy Lambrechts, (1992) *Une Vie Après la Vie*, Paris : Editions Odile Jacob]
- Morse, Margaret [1994] « What do Cyborgs Eat? Oral Logic in an Information Society », dans G. Bender & T. Druckery (eds), *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*. Seattle : Bay Press.
- Murphy, Michael [1992] *The Future of the Body: Explorations Into the Further Evolution of Human Nature*, New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.
- Pepperel, Robert [1995] *The Post-Human Condition*, London: Intellect Books.
- Platt, Charles [1991] *The Silicon Man*, New York : Bantam Books.
- Rheingold, Howard [1991] *Virtual reality*, New York : Summit Books.
- Regis, Ed [1990] *Great Mambo Chicken end the Transhumanist Condition: Science Slightly Over the Edge*, Reading : Addison-Wesley.
- Ross, David [1992] « Persons, Programs, and Uploading Consciousness », dans *Extropy* 9.
- Rushkoff, Douglas [1994] *Cyberia : Life in the Trenches of Hyperspace*, San Francisco : Harper.

Sandberg, Anders [2001] *Morphological Freedom: Why We Not Just Want It, but Need It*, communication présentée au colloque *TransVision 2001*, Berlin: Juin 22.

Solanas, Valérie [1971] *Scum manifesto*, London, Olympia Press [tr. fr. de Emmanuèle de Lesseps (1998) *Scum manifesto*, Paris : Éd. Mille et une nuits]

Stelarc [1998] « From Psycho-Body to Cyber-Systems : Images as Post-human Entities », dans J. Broadhurst & E. Cassidy (eds.) *Virtual Futures : Cyberotics, Technology and Post-human Pragmatism*, London : Routledge.

Stephenson, Neal [1992] *Snow crash*, New York : Bantam Books [tr. fr. de Guy Abadia (1996) *Le samourai virtuel*, Paris : Laffont]

Sterling, Bruce [1985] *Schismatrix*, New York : Arbor House. [tr. fr. de William Desmond (1986) *La schismatrice*, Paris : Denoël]

Stone, Allucquère Rosanne [1991] « Will the Real Body Please Stand Up? », dans Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge : MIT Press.

Szabo, Nick [1993] « Uploading, Self-Transformation, and Sexual Engineering », dans *Exi-essays mailing list*, <http://www.etext.org/Politics/Extropy.Institute/szabo.032593> (dernier accès 08 mars 03)

Wertheim, Margaret [1999] *The Pearly Gates of Cyberspace : A History of Space from Dante to the Internet*, New York : W.W. Norton.

Vinge, Vernor [1981] « True Names », dans *Binary Star* 5.

[1993] *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, communication présentée au symposium *Vision-21*, NASA Lewis Research Center and Ohio Aerospace Institute, March 30-31.

Virilio, Paul [1998] *La bombe informatique*, Paris : Galilée.

Vita-More, Natasha [1997] *Extropic Art manifesto*, <http://www.extropic-art.com/extropic.htm> (dernier accès 12 mars 03)

Vita-More, Natasha [2001] *Primo Posthuman 3M+ future physique*, <http://www.natasha.cc/primo.htm> (dernier accès 08 mars 03)