HAL
open science

Le langage visuel et médiatique au service de la rhétorique transhumaniste

Emmanuelle Caccamo

To cite this version:

Emmanuelle Caccamo. Le langage visuel et médiatique au service de la rhétorique transhumaniste : Effets de réel et sémiose ambiguë dans la websérie H+: the Digital Series. Eikon - Journal on Semiotics and Visual Culture , 2017, 2. hal-02074730

HAL Id: hal-02074730

https://hal.science/hal-02074730

Submitted on 3 Apr 2019

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.

eikon journal on semiotics and culture

ISSN 2183-6426
DOI 10.20287/eikon

DOI
10.20287/eikon-n02-a01

Received / Recebido
03 02 2017

Accepted / Aceite
16 03 2017

Author / Autor

Emmanuelle Caccamo

Université du Québec à Montréal
Canada

Visual language and Media language in Transhumanist Rhetoric. Effects of Reality and Ambiguous Semiosis in *H+: The Digital Series*

This article asks how the web series *H+: The Digital Series* (2012-3) enacts "defamilarisation," or an unsettling experience, and (1:, by virtue of its direction,) portrays transhumanist ideologies (2: through theme and scenario). In particular, this research considers the effect of reality as well as ambiguous semiosis as represented in the web series. The chosen studied subject, as I argue, exemplifies a paradigm for the way in which science fiction, and its technical mediatic methods of rhetoric, can support transhumanist thought.

Keywords
Semiosis, effect of reality, fiction, transhumanism, transmedia storytelling.

Le langage visuel et médiatique au service de la rhétorique transhumaniste. Effets de réel et sémiose ambiguë dans la websérie *H+: the Digital Series*

La question qui anime cet article vise à comprendre par quels procédés la websérie *H+: The Digital Series* (2012-2013) met en place une défamiliarisation, c'est-à-dire une expérience spectatorielle de l'ordre de l'étrange, et, par les représentations qu'elle met en scène, nous met en contact avec l'idéologie transhumaniste. Ce travail étudie plus particulièrement les effets de réel ainsi que la sémiose ambiguë mis en œuvre dans la websérie. Le corpus à l'étude constitue selon nous un exemple paradigmatique de la façon avec laquelle la science-fiction et sa rhétorique médiatique peuvent se mettre au service du transhumanisme.

Mots-clés
Sémiose, effet de réel, fiction, transhumanisme, transmédia.

H+: the Digital Series est une websérie étasunienne créée par John Cabrera et Cosimo de Tommaso, co-produite par Bryan Singer et distribuée par Warner Bros. La première saison, diffusée gratuitement sur YouTube entre août 2012 et janvier 2013, présente 48 micro-épisodes d'une durée de 2 à 7 minutes. Divisée en huit grands chapitres, l'histoire tourne autour d'un moment fatidique (« *The event* ») au cours duquel l'humanité est touchée par un virus fatal. L'originalité du récit se situe dans la perspective réflexive de la websérie. Un virus mortel touche la population mondiale, mais il ne s'agit pas de n'importe quel type de contagion : elle est informatique. Dans la diégèse, l'entreprise irlandaise H+ nano Teoranta a commercialisé à l'échelle mondiale une nanotechnologie informatique révolutionnaire. Désormais, une grande partie des humains possède un nano-implant qui leur permet d'être connectés en permanence à Internet et d'accéder depuis leur corps à une interface numérique. Les individus porteurs peuvent y naviguer en réalité augmentée grâce à des gestes de la main (fig. 1). Le jour fatidique, un virus vient anéantir ce dispositif et par là-même les circuits nerveux et le système cérébral des individus auxquels l'implant est relié.

Fig. 1
Interface cérébrale numérique
(épisode 1, 2'56).

Le premier épisode de la websérie débute *in media res*, cinq minutes avant que la catastrophe ne survienne et se déroule dans un temps narratif quasiment identique au temps diégétique. Tous les autres épisodes prennent ce moment comme point de départ et se situent jusqu'à neuf ans en arrière et deux ans après. Le choix des créateurs a été de diffuser les épisodes de façon non chronologique. Par exemple les épisodes 1 et 2 se situent respectivement cinq minutes avant l'« événement » et quinze seconde après, alors que l'épisode 3 se déroule sept ans avant, l'épisode 4, une minute après, l'épisode 5, cinq mois avant, l'épisode 6, deux ans après, et ainsi de suite. Les épisodes *flashback* et les épisodes *flash-forward* ont été mis en ligne de façon entremêlée. Durant le temps de diffusion, c'est-à-dire lorsque tous les épisodes ne se trouvaient pas encore en ligne, c'est au prix d'un effort cognitif que l'internaute devait tenter de saisir l'histoire, en récoltant les signes permettant de donner un sens à l'hécatombe. Ce jeu sur la temporalité, qui avance et recule dans le temps en fonction du moment fatidique, peut éventuellement rendre la lecture et la compréhension du récit un peu ardues.
H+: The Digital Series pousse à s'interroger : quelle est cette expérience de regarder une websérie sur Internet qui parle d'Internet et du numérique principalement sur un versant dystopique? Mourra-t-on de trop se livrer, de livrer l'humain, à la technologie connectée?

La question qui nous animera ici vise à comprendre par quels procédés la websérie met en place une défamiliarisation, c'est-à-dire une expérience spectatorielle de l'ordre de l'étrange, et, par les représentations qu'elle met en scène, comment elle nous invite à entrer en contact avec le transhumanisme. De mon point de vue, la websérie *H+* constituerait un exemple paradigmatique de la façon avec laquelle la science-fiction et sa rhétorique médiatique peuvent se mettre au service du transhumanisme.
La websérie fait d'ailleurs directement référence au transhumanisme. Dès les premières secondes du premier épisode on peut lire la chose suivante : « *Transhumanism N. An international movement that support the transforming of the human body and thereby the human condition through advances technonologies. This movement is often abbreviated as H+.* » Le nom de la websérie lui-même renvoie au mouvement transhumaniste.
Ce serait grâce aux stratégies rhétoriques et grâce à l'horizon d'attente créé par la curiosité suscitée par l'univers médiatique ambigu que la websérie prendrait part à la rhétorique transhumaniste. Comme nous allons le voir, *H+* crée un trouble dans l'expérience spectatorielle. En outre, il est aujourd'hui bien admis qu'il existe des liens étroits qui unissent la science appliquée à l'industrie (les technosciences) et la science-fiction : la SF forme une sorte de moteur de l'innovation technologique. Pour Patrice Flichy, la science-fiction contribue à produire un imaginaire social de l'innovation technique (Flichy, 1995, 89). Thomas Michaud parle à ce titre de « management de la science-fiction », au sens où celle-ci inspire les projets de recherche et développement en s'insérant dans les modes organisationnels des ingénieurs en vue de stimuler l'innovation (Michaud, 2010). Dynamique inverse mais complémentaire, la science-fiction est aussi exploitée en tant qu'espace propice à globaliser les découvertes technoscientifiques (une sorte de « placement de produit » avant l'heure). Il y a dès lors deux mouvements simultanés : d'une part, les technosciences qui utilisent la SF pour devenir socialement acceptables, de l'autre, la SF qui est une source d'inspiration pour construire les objets technologiques de demain. Le transhumanisme profite selon moi de ces dynamiques d'échanges étroits entre science et productions culturelles, et cela en vue de diffuser ses idées.
Dès lors, comment la websérie sert-elle la rhétorique transhumaniste? Par quels mécanismes sémiotiques? Pour répondre à cette question, je me pencherai d'abord sur le langage visuel de la websérie dont une des fonctions est de défamiliariser le spectateur, pour voir ensuite comment cette rhétorique met en place une expérience sémiotique ambiguë.

1. Effets de réel et figures spéculaires : plans plastique et diégétique

Il ne faut pas confondre effet de réel avec impression de réalité. Si l'impression de réalité joue sur un rapport de concordance avec la représentation que l'on a de notre réalité – un vraisemblable –, l'effet de réel joue sur un rapport d'intersection, un point d'accrochage entre le factuel et la représentation fictionnelle. Selon Hervé Glevarec, « l'effet de réel se produit chaque fois qu'un univers diégétique représentationnel vient "toucher" le monde réel » (Glevarec, 2010, 221) ; par exemple, lorsqu'une série

télévisée traite d'événements qui viennent tout juste de se dérouler (élections politiques, événement de grande ampleur, etc.). L'effet de réel peut jouer sur les codes et les conventions de la fiction mais peut aussi jouer sur le cadre de l'expérience spectatorielle. Ce procédé a pour effet d'instaurer un sentiment de l'ordre de l'étrange. En d'autres mots, « l'effet de réel se produit, voire se généralise, dès que la promesse du genre fictionnel d'être une fiction ne suffit plus à soutenir le trouble provoqué par l'apparition d'un fait dans la fiction qui affecte le spectateur […] » (Glevarec, 2010, 223.) La websérie *H+: the Digital Series* met en œuvre plusieurs types d'effets de réel qui viennent créer un sentiment de confusion.

En premier lieu, la brièveté, voire la quasi-disparition du générique a pour effet d'alléger la monstration de l'instance de production. Le générique dure moins de 20 secondes et les noms des acteurs et des membres de l'équipe ne sont pas affichés. Ces stratégies rhétoriques ont pour but d'immerger directement le spectateur ou la spectatrice dans le monde fictionnel.

Le genre *postcyberpunk* et ses particularités contribuent également à créer des effets de réel. Émergeant dans les années 1990, le *postcyberpunk* reprend certains thèmes propres au *cyberpunk*, mais sans la dystopie qui accompagne les œuvres. Les espaces diégétiques ressemblent aux sociétés démocratiques, opulentes et policées du monde occidental actuel. Les protagonistes ne sont plus en marge et se conforment aux normes de la société néolibérale. Les technologies illégales, bricolées dans la rue, celles que l'on trouve dans les œuvres *cyberpunks*, laissent place à une institutionnalisation des technologies émergentes. Les projets des États – étroitement liés au marché économique –, qu'ils soient sociaux, moraux ou militaires, reposent sur l'idée de progrès. Autrement dit, les personnages *postcyberpunks* sont bien ancrés dans les normes d'une société qui se définit par le perfectionnement de sa technologie de pointe. Le genre *postcyberpunk* est ainsi reconnaissable à ce qu'il met en scène un futur proche qui traite de nos technologies quotidiennes. Il joue ainsi avec une certaine idée de familiarité tout en créant une expérience défamiliarisante : les mondes fictionnels sont à la fois très proches de notre réalité, mais assez différents en regard de l'état du développement technologique pour ébranler le spectateur. Avec *H+: The Digital Series*, ce « trouble » repose principalement sur des jeux de langage visuels.

Fig. 2
Dominance bleutée
(épisode 1).

La websérie use en effet à plusieurs reprises de la figure de la mise en abyme. L'énoncé visuel joue sur une dimension spéculaire en représentant le réseau Internet et le numérique par divers moyens. Du point de vue de l'énoncé visuel, les couleurs du plan plastique présentent dans l'ensemble une dominante colorée bleue et grise ainsi qu'une forte luminosité. Iconicisés, ces signes plastiques réfèrent respectivement aux couleurs conventionnelles des environnements informatiques et à la luminosité écranique blanche (fig. 2). Qu'il s'agisse de la luminescence propre aux écrans ou encore de la dominance colorée, le bleu est en effet connoté au domaine des nouvelles technologies et applications.

Fig. 3
Matérialité du pixel
(épisode 1).

De façon récurrente, les épisodes représentent aussi la matérialité du pixel. Une pixellisation apparaît en premier lieu lors des faux-raccords (fig. 3). Souvent accompagnée d'un bruit électrique, une image noire striée de pixels colorés vient faire la transition entre deux plans. La pixellisation manifeste également la présence d'une interface informatique dans la diégèse : l'image devient pixélisée, instable, elle se brouille montrant ainsi les traces de sa matérialité. Dans l'épisode 30 (0'49-1'04), par exemple, alors que l'on croit prendre part à une naissance du point de vue interne de Leena (Hannah Simone) qui accouche, l'image saute, se brouille et laisse place à une interface numérique. On comprend à ce moment-là qu'un autre personnage, Gurveer (Amir Arison), assistait à distance à l'événement depuis sa propre interface, connecté au point de vue de Leena.

L'organisation interne des épisodes repose également sur la mise en abyme de l'interface numérique (fig. 4). Les micro-récits ont tous la même structure. Ils commencent par un prologue en focalisation interne et les foyers de ces « occularisations » (Jost, 1987) – les protagonistes – changent à chaque nouvel épisode. La plupart des personnages possédant un implant, cette occularisation s'effectue selon le dispositif interfacé tel qu'on peut le voir dès le premier épisode [2:43] : la vision est celle de Julie qui utilise son interface numérique H+ afin de consulter la météo et d'ouvrir la vitre de sa voiture (fig. 1). À la fin des prologues, la focalisation devient externe. Chaque épisode met en scène une mise en abyme, l'interface numérique d'un personnage dans l'interface de visionnement du spectateur, qui dans un mouvement d'externalisation met l'emphase sur la « fenêtre » par laquelle ce même spectateur a accès au monde diégétique. Le spectateur regarde la websérie depuis son ordinateur ou sa tablette par le biais de l'interface YouTube. Cette « désoccularisation » est accentuée par la présence par défaut d'annotations sur la vidéo Youtube qui brisent sans cesse la suspension d'incrédulité et rappelle au spectateur qu'il est en train de voir par une interface.

Par précision, ces annotations hypertextuelles volontaire-

ment placées par les créateurs visent à donner des indices sur l'histoire.

Fig. 4
Mise en abyme de l'interface numérique
(épisode 48).

Du point de vue des motifs de la diégèse, on peut relever un certain nombre de références à Internet et ses applications. Je donnerai trois exemples, à savoir l'« utopie Internet », le multilinguisme et la multilocalité. La référence à l'« utopie Internet » se trouverait dans la représentation permanente du religieux. Le récit est en effet basé sur une chronologie calquée sur la chronologie christique (il y a l'avant et l'après) ; elle la remplace d'ailleurs. La catastrophe est d'une importance première pour l'avenir de l'humanité, tout tourne autour de la technologie puisque l'humain en dépend. Aussi, la diégèse présente une croyance sans borne dans l'innovation technique, et les valeurs de la religion catholique se voient instrumentalisées et concurrencées par le « Godshand », lieu utopique de la technoscience qu'une partie des protagonistes cherchent avec peine dans le but de sortir l'humanité du chaos. Le Réseau et ses programmes sont les outils suprêmes permettant la vie ou la mort, ils remplacent le divin.
En ce qui concerne le multilinguisme, les épisodes de la websérie mettent en scène des personnages parlant différentes langues. Il ne sera pas surprenant d'entendre parler indifféremment anglais, espagnol, italien, finnois, hindi et japonais. Internet est bien l'espace où se côtoient toutes les langues ou presque. Bien sûr l'anglais est aussi la langue prédominante des personnages de la websérie.
Enfin, la multilocalité du réseau trouve une représentation synecdotique : les épisodes se déroulent dans différentes villes du monde. Cette dernière caractéristique met en abyme la multilocalité du réseau Internet qui recouvre une grande partie de la planète. Par métatextualité, une application flash représente une carte du monde pointant les différents lieux de l'histoire (fig. 5).
Tel que le rappelle Lucien Dällenbach (1977), la mise en abyme a trois grandes fonctions : enrichir, brouiller ou désambiguiser le sens. Associée aux effets de réels de l'univers transmédiatique dont je vais maintenant parler, la figure réflexive – présente sous de multiples formes dans *H+* – étoffe à certains égards le sens, mais semble surtout créer une expérience spectatorielle ambiguë.

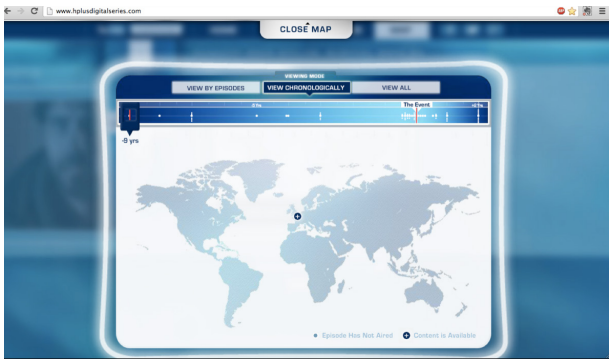

Fig. 5
Représentation synecdotique du réseau sur le site web d'H+ (www.hplusdigitalseries.com).[1]

2. Les effets de réel de l'univers transmédiatique

La websérie s'inscrit dans un univers transmédiatique au sens qu'en donne Henry Jenkins. Ce dernier définit le « *transmedia storytelling* » comme suit :

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. (Jenkins, 2007)

Cette stratégie a, le plus souvent, un but mercantile.
Les micro-épisodes de *H+* sont par exemple reliés à un nombre de leurres métatextuels. On compte un faux site web présentant l'entreprise H+ Nano Teoranta ainsi que des fausses publicités (fig. 6) vantant l'implant H+ que cette dernière commercialise dans le monde fictionnel.

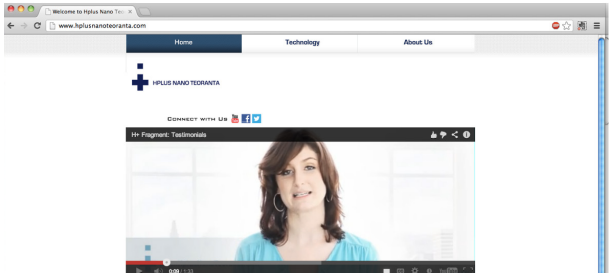

Fig. 6
H+ Fragment:
Testimonials visible sur le faux site web
http://hplusnanoteoranta.com/

Cette stratégie met en place un univers diégétique qui se développe à plusieurs endroits, sur plusieurs médias, créant de multiples points d'entrées dans l'histoire qui est de facto éclatée et dans lesquels les spectateurs peuvent s'investir. On parle en ce sens de diégèse multimédiatique. À ce sujet, Jean-Pierre Oudart apporte une définition éclairante de l'effet de réel. Il s'agit du

[...] fait que la place du sujet-spectateur est marquée, inscrite à l'intérieur même du système représentatif, comme s'il participait du même espace. Cette inclusion du spectateur fait qu'il ne per-

[1] Malheureusement, le site est aujourd'hui hors ligne.

çoit plus les éléments de la représentation comme tels, mais qu'il les perçoit comme étant les choses elles-mêmes. (Aumont et al., 2012, 107-108)

Ici, *H+* met en réseau différents éléments de façon totalement gratuite : un site web fictif, de fausses publicités de l'implant H+, des objets numériques issus de la diégèse à aller télécharger. Chaque épisode est en effet lié à un objet numérique : une image, un document texte ou une vidéo. L'objet à télécharger de l'épisode 2, par exemple, est une carte du monde faisant état de l'utilisation de l'implant H+ (fig. 7).

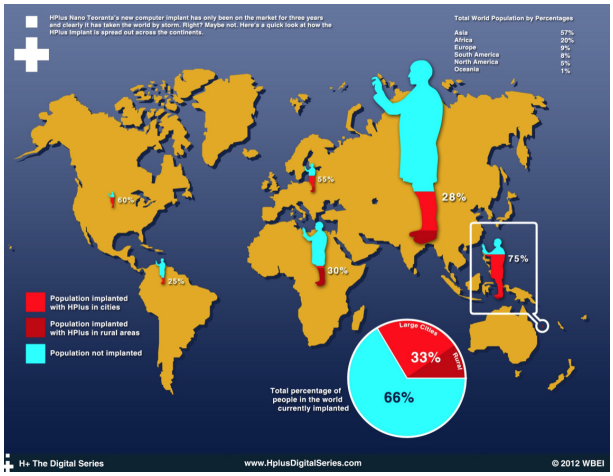

Fig. 7
Carte du monde à télécharger.

À ces « points d'entrées » s'ajoutent des plateformes markéting de discussion (Google+, Facebook, Twitter) au sein desquelles on discute de la diégèse, où l'on pose des questions aux scénaristes et réalisateurs, où l'on parle indifféremment de l'implant H+ et des technologies existantes (les lunettes connectées de Google). On crée délibérément un point entre la fiction et le factuel (fig. 8).

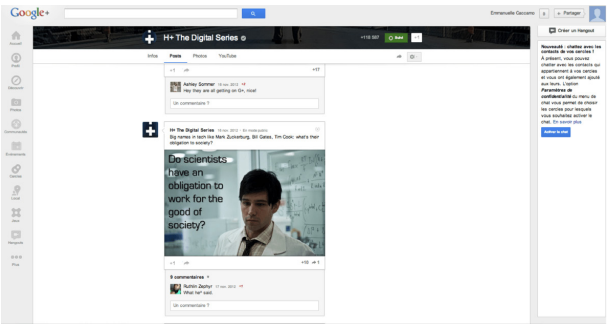

Fig. 8
« Do scientists have an obligation to work for the good of society? » - Capture d'écran de Google + (2014).

3. Sémiose ambiguë

Partant de micro-épisodes réfléchissant de manière spéculaire le dispositif Internet, en passant par les stratégies transmédiatiques et les leurres intertextuels portant sur l'implant, la websérie met en place une expérience spectatorielle sémiotiquement ambiguë. En effet, si le spectateur peut douter de l'existence avérée des implants H+, la multiplication de métatextes multimédiaux (faux site web, publicité fictive, etc.) et les « effets de réel » qu'ils occasionnent ont, en revanche, pour fonction conative d'interroger l'existence d'un implant tangible.

Au « paradigme absent » de la science-fiction développé par Marc Angenot (Angenot, 2012) se substitue le paradigme possible d'une technoscience transhumaniste. Selon Marc Angenot, la science-fiction procède d'un paradigme absent, elle renvoie à des « mirages paradigmatiques ». Prenons par exemple le paradigme extraterrestre ; la spectatrice ou le spectateur applique à ces mondes de SF des paradigmes illusoires mais nécessaires pour comprendre l'histoire. Dans un récit réaliste, le spectateur convoque des connaissances reposant sur des paradigmes connus qu'il utilise dans la vie courante. Dans la science-fiction, à l'inverse, il doit construire un répertoire permettant de « donner corps » à l'univers, aux extraterrestres. Mais le *postcyberpunk* est un sous-genre particulier de la SF qui vient jouer sur les paradigmes et remet en question la sémiotique de la SF développée par Angenot. Justement parce que proche de notre quotidien technologique, le paradigme convoqué n'est pas absent : le *postcyberpunk* réside en une évolution paradigmatique, une évolution du paradigme scientifique actuel. Je parlerai ainsi de paradigme possible ou paradigme évolué.

Si aucune donnée ne permet d'affirmer que l'implant H+ existe autrement que dans la réalité de la diègèse, on peut dire, en revanche, que les effets de réel et la fonction conative qui leur est reliée invitent l'internaute à interroger ses propres connaissances, voire à faire des recherches pour tomber sur une série d'innovations scientifiques factuelles allant dans le sens de l'implant H+. Si tel n'est pas le cas, les plateformes de discussion comme Google+ auront un rôle à jouer: bien que l'univers de la websérie soit dystopique, on peut se demander si *H+* ne constitue pas une stratégie publicitaire pour les lunettes connectées de Google (fig. 9).

Fig. 9
Capture d'écran de Google + (2014).

La science-fiction *postcyberpunk* oscille donc entre le vraisemblable scientifique et le délire spéculatif et cela sur fond de paradigme possible. Ce jeu sur les frontières paradigmatiques – peut-on s'implanter Internet dans la tête? existe-t-il un tel paradigme? – semble poser un problème à la question de la fiction prise au sens large. Dans son ouvrage *Définir la fiction* (2011), Olivier Caïra pense la fiction comme la levée des contraintes de recoupement et d'isomorphisme pesant sur les cadres de communication, contraintes qui sont

propres au documentaire, c'est-à-dire à la preuve. En d'autres termes, selon l'auteur, l'on peut affirmer « ceci est une fiction » lorsqu'il n'y a pas cette nécessité de procéder à des recoupements inférentiels soutenus par des sources stables et identifiables. La fiction est associée à la levée des contraintes de la preuve, mais l'effet de réel est bien celui qui provoque un trouble dans le cadre de l'expérience.
Olivier Caïra repère quelques procédés qui viennent ambiguiser, brouiller les cadres interprétatifs. La fabrication d'indice de documentarité et le recadrage pragmatique forment deux procédés complémentaires. En ce qui concerne le premier procédé, ici ce n'est pas la fictionnalité de la websérie qui est mise en question. On sait que ce monde n'existe pas en dehors de la fiction. C'est au contraire la potentialité de l'existence du paradigme de l'implant. Comme je l'ai montré, cette fabrique d'indice s'opère notamment par le biais de l'univers transmédiatique. Quant au recadrage pragmatique, un même objet peut être déplacé dans différents contextes communicationnels et venir signifier différemment. *H+* joue avec les différents cadres d'expérience, c'est-à-dire avec celui de la représentation fictionnelle et celui de la possibilité pragmatique.

Pour conclure, cet article a tenté de mettre au jour quelques-unes des stratégies sémiotiques déployées par *H+: The Digital Series* pour créer une expérience spectatorielle ambivalente. Nous avons observé que les effets de réel se manifestent, d'une part, dans le format des épisodes, avec le générique presque inexistant, et le genre science-fictionnel *postcyberpunk*, et, d'autre part, sur les plans plastiques et diégétiques, notamment grâce à l'emploi de figures spéculaires. Les effets de réel créés par l'univers transmédiatique de la websérie concourent également à créer une sémiose ambiguë. Prise dans son ensemble, la websérie introduit aux discours transhumanistes tout en suscitant, malgré la dystopie du récit, une curiosité pour la réalité augmentée et le devenir des objets connectés.

Références

ANGENOT, M (2012). *Le paradigme absent : un peu de sémiotique.* La Quinzaine littéraire, no 1066. En ligne : <http://marcangenot.com/wp-content/uploads/2013/02/Paradigme-absent-version-QL.pdf>.

AUMONT, J. et al. (2012). *Esthétique du film*. Paris, Armand Colin.

DÄLLENBACH, L. (1977). *Le récit spéculaire*. Paris, Seuil.

FLICHY, P. (1995). *L'innovation technique*. Paris, La Découverte.

GLEVAREC, H. (2010). *Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision*. Questions de communication, no 18, pp. 214-238.

GROUPE μ (1992). *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Paris, Seuil.

JENKINS, H. (2007). *Transmedia storytelling 101*. En ligne, <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>.

JOST, F. (1987). *L'œil-caméra*. Lyon, Presses universitaires de Lyon.

MICHAUD, T. (2010). *La science-fiction: une culture de l'innovation globale*. Journal for Communication Studies, vol. 3, no 1, pp. 171-180.