



HAL
open science

Compte-rendu de la journée d'étude "Séries TV et posthumain, Posthumain(s) en série(s)"

Manon Lefebvre, Julie Xech

► To cite this version:

Manon Lefebvre, Julie Xech. Compte-rendu de la journée d'étude "Séries TV et posthumain, Posthumain(s) en série(s)". 2018, 10.4000/miranda.11313 . hal-04497580

HAL Id: hal-04497580

<https://hal.science/hal-04497580>

Submitted on 10 Mar 2024

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.

Manon Lefebvre, Univ Paul Valéry Montpellier 3, EMMA EA 741, F34000, Montpellier, France.

manon.lefebvre77@orange.fr

Julie Xech, Univ Paul Valéry Montpellier 3, EMMA EA 741, F34000, Montpellier, France. ally1x@hotmail.fr

Compte-rendu de la journée d'études : « Séries TV et Posthumain, Posthumain(s) en série(s) ». Université Paul-Valéry Montpellier 3, Site Saint-Charles, 24 novembre 2017 – Organisée par Monica Michlin (Université Paul Valéry Montpellier 3) et Claire Cornillon (U. de Nîmes).

INDEX TERMS :

Mots-clés : dystopie, écrans, intelligence artificielle, média, parasite, posthumain, remake, robot, séries télévisées, Shakespeare, science-fiction.

Keywords : artificial intelligence, dystopia, media, posthuman, remake, robot, Shakespeare, science-fiction, screen, TV series.

References : Charlie Brooker, René Descartes, William Gibson, N. Katherine Hayles, Thierry Hoquet, Lisa Joy, David Lynch, Steven Moffat, Jonathan Nolan, George Orwell, William Shakespeare, Mary Shelley, Joss Whedon.

La journée d'études « Séries TV et Posthumain, Posthumain(s) en série(s) » a eu lieu le 24 novembre 2017. Elle a été organisée par Monica Michlin (EMMA EA741) et Claire Cornillon (RIRRA 21), avec le soutien de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, ainsi que du CPER GUEST Saison 2 (avec retransmission des communications sur sa chaîne YouTube : <https://www.youtube.com/channel/UC7xlgjTB4z2sEuOGQrhDQYA/videos>). Les communications ont exploré les différents types de post-humain(s) représentés dans les séries télévisées contemporaines, du parasite à l'androïde, en passant par les humains augmentés (« enhanced ») grâce à la technologie. Le concept de posthumain soulève des questions éthiques et esthétiques et permet un éclairage particulier, légèrement décalé (la plupart de ces formes de posthumain n'existant pas encore mais étant annoncés comme imminentes) sur nos sociétés contemporaines ; ces interrogations ont donc été au cœur de nombreuses analyses. Le substrat théorique, très riche, sur le posthumain, serait trop long à résumer ici, mais l'ouvrage dirigé par Elaine Desprès et Hélène Machinal, *PostHumains : Frontières, évolutions, hybridités* (Rennes, PUR, 2014) reste une référence incontournable. Lors des discussions tout au long de la journée sur les différentes formes de posthumain, l'on conseille au public de se référer à l'introduction très riche de ce recueil, et aux articles de N. Katherine Hayles, Thierry Hoquet, Pierre Cassou-Nogués tout particulièrement. On annonce aussi la parution de *L'imaginaire en séries 1 (Otrante n°42, automne 2017)* également co-dirigé par Hélène Machinal et Elaine Desprès, avec de nombreux articles sur le posthumain ; et celle de *Philosopher avec Battlestar Galactica (TV/Séries n°11, dir. Monica Michlin, mis en ligne juillet 2017 : <http://journals.openedition.org/tvseries/1341>*). Pour des références aux notions de *remake* et de *reboot*, on renvoie aux deux numéros en ligne de *Représentations dans le monde anglophone* (revue du CEMRA, Université Grenoble 3), co-dirigés par Claire Maniez et Donna Spalding-Andréolle, *Bis Repetita Placent : Remake et technologie dans le cinéma et les séries télévisées anglophones* (déc. 2015) : <https://representations.univ-grenoble-alpes.fr/spip.php?article37> et *Remake, Genre and Gender in English-speaking Films and TV Series* (janvier 2017) : <https://representations.univ-grenoble-alpes.fr/spip.php?article43>.

Claire Larssonneur, Maître de Conférences en traduction et en littérature britannique à l'université Paris 8, débute la journée en confrontant deux diptyques de la série télévisée britannique *Doctor Who* (BBC, 1963-1989; 2005-) : « Silence in the Library/Forest of the Dead » (2008) et « Zygon Invasion/Zygon Inversion » (2015). La rencontre entre humain et non-humain sert de fil rouge à cette série à la longévité impressionnante, qui évolue depuis 2005 vers des problématiques davantage philosophiques avec l'influence du scénariste Steven Moffat. Ces deux « doublets » l'illustrent bien, puisqu'ils mettent en avant des parasites, choix probablement influencé par les technologies comme la bioinformatique. Ainsi, les Vashta Nerada présentés dans le premier diptyque sont un essaim de milliers de créatures invisibles, capables de communiquer à l'aide de prothèses humaines : ils s'infiltrèrent dans les combinaisons des astronautes, puis dévorent leurs propriétaires afin de s'approprier leurs moyens de communication. Ils sont comparables aux cookies enregistrés par les navigateurs internet afin de collecter des informations au sujet du visiteur d'un site web ; Claire Larssonneur note que le concept d'essaim est par ailleurs développé dans le domaine du numérique afin de décrire une foule d'individus dont les actions combinées produisent un effet spécifique (ici l'essaim, c'est l'humain). Les Zygon du second diptyque seraient davantage semblables à des caméléons, capables de prendre l'apparence d'êtres humains au point que leurs proches ne sont plus capables de différencier l'humain du Zygon. Ce trope du double est l'une des obsessions de Moffat, et des parallèles peuvent d'ailleurs être établis entre les deux doublets d'épisodes. Le personnage de Clara prisonnière de son « pod », sorte de capsule matricielle dont les Zygon se servent pour conserver les humains dont ils prennent l'apparence, rappelle ainsi la petite fille prisonnière de l'ordinateur de « Silence in the Library ». Des jeux de langage sont également présents dans ces quatre épisodes, et Moffat s'amuse particulièrement des double sens : ainsi, dans le premier diptyque, « to be saved » devient synonyme d'être tué, car les morts sont téléchargés dans

l'ordinateur de la bibliothèque. De même, quand les Zygon disent de quelqu'un qu'il a été « *integrated* », cela signifie qu'il a en fait été désintégré. Enfin, le *bug* (dans le sens à la fois d'insecte et de « parasite informatique ») est à la fois un élément rassurant pour les spectateurs, montrant une résistance à l'univers numérique, et porteur d'une inquiétante étrangeté, par exemple lorsqu'il déforme le visage de personnages « sauvegardés ».

Mehdi Achouche, Maître de Conférences à l'Université Jean Moulin Lyon 3, et spécialiste de science-fiction, se propose d'étudier la question du reboot et du remake comme « machine » à produire de la sérialité. Pour cette deuxième intervention de la journée, il propose une comparaison entre la série suédoise *Real Humans* (SVT, 2012-2014) (diffusée en France sur ARTE) et de son remake anglo-américain *Humans* (2015-) co-produit par ITV et AMC. Les polars scandinaves (*Real Humans*, *The Killing*, *The Bridge*...) sont actuellement très en vogue, ce qui génère un grand nombre d'adaptations américaines ou de remakes transnationaux de ces œuvres télévisuelles. Ainsi, les séries *Real Humans* et *Humans* abordent la science-fiction de façon réaliste en mettant en scène une société identique à la nôtre, si ce n'est que, dans ce présent alternatif, des androïdes de genre masculin ou féminin accomplissent les tâches ménagères, s'occupent des enfants et des personnes âgées, travaillent à l'usine ou encore accomplissent des tâches sexuelles. Pour des raisons budgétaires, la série ne présente que peu d'effets spéciaux, mais ceci a l'avantage de permettre aux spectateurs de s'identifier aux personnages (humains ou androïdes). La série suédoise pose nombre de questions : dans quelle mesure les robots peuvent-ils nous remplacer (au travail, comme dans les relations interhumaines) ? Qu'est-ce qu'une relation d'amour ou de désir posthumaine, dans le cas de relations entre humains et robots ? La question du remake s'articule à celle du posthumain sous l'angle de la « production en série » : pourquoi cette nécessité de redite ? qu'apporte la nouvelle version ? Si la version américaine s'explique d'abord par des stratégies commerciales (les diffuseurs américains ne pensent pas qu'une série en suédois, même sous-titrée en anglais, pourrait rencontrer un public suffisant), elle tient compte aussi d'un contexte culturel particulier. En effet, *Humans* aborde la thématique du posthumain de manière « édulcorée » par rapport à la série originale : le remake affiche moins de sexe, de nudité ou de violence ; certaines thématiques dérangeantes sont ainsi supprimées (comme l'adolescent qui découvre sa sexualité transhumaine lorsqu'il est attiré par une androïde). Les conflits politiques laissent la place au mélodrame ; ainsi, le parti d'extrême droite anti-robots, central dans la version suédoise, a été éliminé de la version américaine. De même, le personnage du robot homophobe, programmé pour croire au schéma familial traditionnel (« une femme + un homme + des enfants ») devient lesbienne dans le remake. Quant à l'idée que les robots asiatiques ou africains n'ont pas leur place dans la société suédoise, elle ne trouve pas de traduction dans le remake américain. Les questions politiques et sociétales ont été « aplanies » et les robots « assimilés » dans *Humans*. Les deux séries sont donc deux créations à part entière, la seconde « défaisant » autant que « refaisant » la première. Toutes deux cependant génèrent le trouble dans la réalité ; pour sa campagne de promotion, les producteurs du remake ont adopté une stratégie transmédia, diffusant sur internet de fausses publicités pour robots (les publicités mêmes qui apparaissent dans la série). Le fait que certains internautes y aient vraiment cru montre que l'être humain est peut-être prêt à intégrer le robot dans son quotidien, et qu'il y a en tout cas déjà une « chaîne de production » posthumaine : celles des fictions transmedia et transculturelles autour du posthumain.

La journée se poursuit par une visioconférence avec Delphine Lemonnier, Maître de Conférences en études shakespeariennes à l'Université Rennes 2, et organisatrice d'un cycle de journées d'études consacrées de manière annuelle à la série *Lost* (ABC, 2004-2010). Elle présente une étude de *Westworld* (HBO, 2016-) à travers le double prisme de l'intertexte shakespearien (*The Tempest* en particulier) et de la notion de « vallée de l'étrange » (« uncanny valley »), forgée par le roboticien japonais Masahiro Mori en 1970, qui rejoint le concept freudien d'inquiétante étrangeté, notamment en ce qui concerne la vue de l'intérieur du corps posthumain. Dans ce spectacle, les spectateurs se trouvent confrontés à un phénomène qui les dérange violemment et provoque en eux des sentiments de rejet et de révolte. Ces moments de rupture diégétiques permettent aussi l'effacement des seuils entre personnages et spectateurs, alors que se révèlent ainsi les rouages de la diégèse (rouages des robots au sens propre, et rouages de l'intrigue au sens figuré). Le plus souvent, le degré d'immersion des spectateurs est tel qu'ils vont choisir de croire en ce qu'ils voient, suspendant leur incrédulité : les questions du vraisemblable et de l'empathie sont alors au cœur de la réception. Delphine Lemonnier donne un premier exemple avec un épisode de la série *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1964), qui décale la position réflexive des spectateurs, les poussant à éprouver de l'empathie pour un robot. Les mêmes types de processus sont prégnants dans la série *Westworld* grâce aux intertextes shakespeariens. Ainsi, *The Tempest* est cité dès l'épisode pilote par un robot : « Hell is empty and all the devils are here ». Il y a là une ironie dramatique, car les robots ignorent leur nature de robots, contrairement aux humains et aux spectateurs. La pièce de Shakespeare, qui offre une confrontation entre Prospero (humain) et Ariel (non-humain), est invoquée comme un précurseur du posthumain : Ariel est l'interface qui contrôle une petite armée d'esprits au service de Prospero, auquel il est lui-même assujéti. Le récit d'Ariel révèle que les morts sont bien vivants, et que leur apparence physique a même été améliorée. Dans *Westworld*, un phénomène similaire se produit : les « autres » posthumains se croient humains, mais les spectateurs voient les ficelles de la narration qui les manipule, comme les personnages, sans pour autant que leur agentivité soit totalement niée. De même, tout comme à la fin de la pièce, Prospero tire sa révérence, nous laissant ainsi sur notre faim/fin. La première saison de *Westworld* affiche également son caractère inachevé, laissant aux spectateurs le soin de terminer le récit, leur laissant voir, dans une mise en abyme à l'écran, les artifices de la fiction, projecteurs et décors. Tout au long des épisodes de la saison 1, les références à Shakespeare constituent un point de référence explicite à la notion d'humain et participent de cette « vallée de l'étrange » qui permet le questionnement et l'auto-

questionnement tant de la part des spectateurs que de celle des personnages. La réplique « You do make a terrible human being », adressée comme un compliment par l'androïde Maeva au technicien humain Felix alors qu'elle semble se libérer de la domination humaine, participe de ce déplacement de l'empathie puisque les spectateurs sont amenés à penser en faveur de l'androïde.

Sarah Hatchuel, Professeure en littérature et cinéma anglophones à l'université du Havre, poursuit sur le lien entre Shakespeare et (post)humain. Elle propose d'étudier la réinvention de l'humanité à l'aide de Shakespeare dans les séries télévisées américaines. Dans les westerns des années 1940 comme *My Darling Clementine* (John Ford, 1946) ou les séries de science-fiction des années 1960 comme *Star Trek*, Shakespeare était déjà mobilisé pour montrer le degré de *civilisation* des personnages. Le film *The Elephant Man* de David Lynch, sorti en 1980, franchit un pas supplémentaire : Shakespeare est convoqué pour montrer l'*humanité* du personnage principal, dont les autres personnages, et probablement certains spectateurs, doutent, du fait de son apparence physique. Alors que John Merrick découvre pour la première fois la scène du baiser de *Romeo et Juliette*, Mrs Kendal, qui lui donne la réplique, l'embrasse. Ainsi John Merrick *devient* Romeo (notons que la distribution du film étant principalement britannique, les acteurs sont familiers des rôles shakespeariens). Les séries télévisées de science-fiction et d'anticipation suivent la voie ouverte par Lynch, mobilisant Shakespeare pour montrer que leurs personnages s'humanisent, ou peut-être même étaient *déjà* humains. Ainsi, l'épisode « The Defector » de *Star Trek: Next Generation* (diffusé en syndication, 1987-1994) s'ouvre sur la répétition de *Henry V* joué par des androïdes, qui s'interrogent sur le sens du texte, et prennent conscience de leur nature d'acteurs. Les androïdes deviennent alors garants de la mémoire des humains. D'autres séries plus récentes, comme *Person of Interest* (CBS, 2011-2016), proposent des références presque subliminales au dramaturge britannique. Durant un plan qui ne reste que quelques secondes à l'écran, la machine au centre de l'intrigue affiche en langage hexadécimal la célèbre réplique « *Out, damned spot !* » prononcée par Lady Macbeth. Cette réplique souligne la culpabilité ressentie par les personnages principaux, l'un regrettant d'avoir laissé mourir sa femme et l'autre se sentant responsable de la mort de son meilleur ami. Dans l'épisode 23 de la saison 3, c'est *Hamlet* qui est à son tour cité tandis que la machine demande à son créateur de lui pardonner ses erreurs. Dans *Westworld* (HBO, 2016) enfin, des androïdes défaillants se mettent à réciter des bribes de *King Lear* et de la seconde partie de *Henry IV*, notamment le mot « mechanical ». Ce terme, qui faisait référence au travail manuel à l'époque élisabéthaine, prend un tout autre sens dans la série où il se fait jeu de mots sur le posthumain, plus humain peut-être que l'humain.

L'après-midi débute par un *panel* de trois communications autour de la série britannique *Black Mirror* (Charlie Brooker, Channel Four puis Netflix, 2011-). Hélène Machinal, professeure en littérature fantastique et culture anglophones à l'UBO Brest, choisit d'étudier l'épisode « San Junipero » (épisode 3.4) sous le prisme des interfaces écraniques et des miroitements du post-humain. Cette série d'anticipation s'ancre dans une troisième révolution industrielle, moment où une redéfinition de l'humanité est à l'œuvre ; elle génère ainsi un phénomène de défamiliarisation. Dans « San Junipero », on propose l'immortalité à des personnes en fin de vie ; *l'homo numericus* permettrait-il ainsi un avenir éternel ? C'est une vie éternelle virtuelle qui est proposée aux deux héroïnes qui vivent ensemble une histoire d'amour (tension classique entre Éros et Thanatos). L'épisode est construit comme un miroir puisque la scène de clôture n'est autre que le reflet de la scène d'ouverture. L'épisode commence *in medias res* par un fondu enchaîné sur les lumières de la ville, l'affiche du film *The Lost Boys* et la chanson « Heaven is a Place on Earth », dont le titre évocateur annonce un ancrage romantique. L'omniprésence des affiches, cadres et écrans est néanmoins étourdissante et annonce la perte de repères qui va suivre. En effet, une succession d'écrans noirs permet le passage entre des temporalités diégétiques différentes et l'on comprend que les héroïnes en fin de vie ont fait le choix de continuer à exister à San Junipero durant une semaine, avant d'intégrer ce monde virtuel de façon permanente. À travers une mise en abyme fictionnelle, les spectateurs se trouvent donc face à un monde virtuel qui n'est qu'une illusion, un simulacre du monde réel. Si la fin de l'épisode nous laisse à penser qu'un *happy end* est possible, cette fin n'est en réalité qu'un miroir déformé de la réalité dans laquelle deux scènes d'euthanasie ont lieu. De plus, les derniers plans révèlent que ce « film » virtuel est composé par un robot : l'amour des personnages est a posteriori réduit à une série de pastilles que l'on insère dans une machine - on reconnaît la référence à *The Matrix* (Les Wachowski, 1999) comme à *Brave New World* (Aldous Huxley, 1932) -. Nous sommes donc face à un traitement industriel des être vivants : le paradis de « San Junipero » n'est qu'un reflet de ce miroir sans tain (ou teint?) qu'est la série *Black Mirror* elle-même.

David Roche, professeur à l'Université Toulouse Jean-Jaurès, spécialiste de cinéma et télévision anglophones, poursuit l'analyse du posthumain dans la série *Black Mirror* à travers l'étude de l'épisode 1.3. Sa communication s'intitule « I like to remember things my own way. How I remembered them, not necessarily the way they happened », citation de *Lost Highway* (David Lynch, 1997) parfaitement adaptée à cet épisode portant sur la mémoire. Dans ce dernier, le virtuel, via un implant appelé « grain », greffé derrière l'oreille, vient palier un manque du monde réel (la capacité de tout se rappeler), jusqu'à mener à la nécrose de la mémoire humaine. En effet, les personnages ont la possibilité de reVISIONNER des scènes de leur journée ou de leur passé. Les images « en mémoire » deviennent alors un spectacle consommable, à l'instar d'une émission de télé réalité. Cependant, cet implant diminue les autres sens ; ces humains modifiés n'ont plus besoin de faire d'efforts pour se souvenir d'un prénom ou d'un détail ; il leur suffit de se repasser l'image du moment où ils ont acquis cette information. Parmi les personnages, Ellen qui arrive en cours de soirée n'a plus de « grain » et dit se sentir plus heureuse sans cet apport technologique, ce qui désespère les autres personnages ;

certains détournent le regard de sa cicatrice derrière l'oreille, ou à l'inverse veulent la toucher, comme Jonas. Comme chaque personne devient le protagoniste de son propre film, et reste en permanence consciente de l'image qu'elle va laisser dans ses interactions, dans cette mémoire artificielle qui se construit comme un amas de données répertoriées, l'on nous donne à voir que l'interface technologique parasite la communication humaine. Cette mémoire artificielle qui met toutes les données au même niveau implique une réduction de la subjectivité humaine et ne permet pas de retransmettre les émotions humaines. Cet épisode insiste sur les limites de la technologie et surtout de son usage. Centré sur l'intime, il questionne la fiabilité des images (qui restent sujettes à interprétation) tout comme la frontière fragile entre privé et public. En effet, de nombreuses scènes filmées en plongée renforcent l'idée de surveillance constante et renvoient aux dispositifs de la télé-réalité. Le sujet « post-humain » se décline donc ici sous les traits d'un être humain augmenté technologiquement, mais ayant perdu son humanité « organique » et existentielle, un sujet devenu prisonnier des écrans et des reflets. Par ailleurs, cet épisode farouchement dystopique, comme les épisodes 3.1, 3.2 et 3.5, souligne la difficulté à pleinement profiter des potentialités du numérique, la technologie du « grain » ne faisant qu'adapter les paradigmes (l'image photographique comme trace, l'image-crystal deleuzien) de l'image photographique. La série semble ainsi regretter ces propres limitations : à savoir qu'en tant que série *mainstream* diffusée à la télévision et maintenant sur Netflix, elle reste prisonnière de l'héritage d'un format, d'une narration classique et d'un mode de diffusion qui n'exploite pas toutes les potentialités du numérique et de la culture de la convergence. Roche conclut que, d'une certaine manière, *Black Mirror* semble s'excuser que sa forme ne soit finalement pas plus en adéquation avec son propos.

Marie Baudouin, en projet de thèse à l'ENS Lyon et chargée de cours à l'université de Rennes, choisit l'épisode « Be Right Back » (*Black Mirror* 2.1) pour analyser le lien entre posthumain et conscience. Dans cet épisode, une femme perd son mari dans un accident de voiture (ce dernier consultait son téléphone en conduisant). Une entreprise propose alors à la veuve de discuter en ligne avec une intelligence artificielle nourrie des fichiers numériques du défunt (photos, vidéos, SMS, emails...). Les humains de *Black Mirror* sont ainsi présentés comme des *homo numericus*, totalement dépendants de la technologie. Les conversations écrites entre la veuve et la machine deviennent petit à petit des appels téléphoniques, puis l'intelligence artificielle est transférée dans un corps en silicone imitant celui de son défunt mari, remettant en question l'anthropocentrisme. Cet épisode évoque le discours cartésien, qui sépare le corps de l'esprit : ici, le support de la conscience importe peu, et la notion même de conscience est remise en cause. Alors que Descartes affirmait que l'on ne serait pas capable de distinguer un animal d'un animal automate, mais qu'en revanche un homme se distinguerait toujours d'un automate grâce au langage, ce n'est plus vrai ici, puisque le mannequin en silicone emploie les expressions particulières de l'homme dont il contient la mémoire. Le posthumain, s'il apparaît ici comme parfaite « réplique » de l'humain, en est le dépassement et l'inquiétante étrangeté à la fois dans sa perfection immortelle : le corps siliconé, contrairement au corps humain, ne comporte aucun défaut, ni aucune vulnérabilité ; de nouveau, le spectacle se fait « dérangent » pour les spectateurs que nous sommes.

Julien Achemchame, docteur en études cinématographiques, professeur certifié de lettres et cinéma au lycée Jean Moulin de Pézenas et chargé de cours à l'université Paul-Valéry Montpellier 3, conclut cette journée en évoquant le « corps-marchandise » de la série télévisée *Dollhouse* (Fox, 2009-2010). Cette série créée par Joss Whedon, qui imagine les aspects dystopiques de la technologie future, tire son nom de l'entreprise clandestine au centre de l'intrigue, qui transforme des individus volontaires en poupées pour une durée de cinq ans en échange d'une forte somme d'argent. Ces poupées sont attribuées à de riches familles afin de leur servir d'esclaves. Selon les besoins des familles, une personnalité différente peut leur être attribuée : les poupées sont donc de véritables systèmes d'exploitation humains. Écho, le personnage principal, résiste aux divers effacements mémoriels et conserve donc en mémoire les diverses personnalités qu'on lui a implantées. La série présente donc la pensée comme un *software* que l'on pourrait télécharger et réifier le corps humain, faisant de ce dernier une sorte de programme dont on pourrait ou non activer les fonctionnalités. En effet, les poupées qui ne sont pas attribuées à des familles sont désactivées jusqu'à leur prochaine mission. Les poupées ne disposent d'aucune prothèse externe, seul leur cerveau est modifié, même si leur corps est régulièrement ausculté, nettoyé et soigné, en particulier après chaque mission. La posthumanité sert la trame narrative, dans la mesure où *Dollhouse* est une série feuilletonnante : à la demande de la Fox, chaque épisode correspond à une nouvelle personnalité d'Écho, mais une intrigue au long cours se construit également au fil du temps. Les références intertextuelles sont nombreuses dans la série : un parallèle peut être fait entre Écho et Cendrillon, mais également avec la créature de Frankenstein. Ainsi, Écho recherche son humanisation et doit pour cela se rebeller contre son créateur, tout comme le fait la créature de Mary Shelley. Sur un plan métafilmmique, les contrats de cinq ans auxquels sont soumises les poupées rappellent l'âge d'or du cinéma hollywoodien, lorsque les acteurs signaient pour sept ans. Écho est une allégorie de l'actrice, forcée d'incarner un personnage différent chaque jour, ce qui met en valeur le talent de son interprète Eliza Dushku, tandis que le personnage chargé d'implanter les personnalités dans les poupées représente, quant à lui, une sorte de scénariste.

Cette journée d'études a travaillé la multiplicité des formes que peut prendre le posthumain, de l'humain augmenté au cyborg ou au programme téléchargé dans un ordinateur ou bien encore dans un corps siliconé. Elle a également mis en lumière l'héritage littéraire et cinématographique des séries télévisées traitant du posthumain : Shakespeare, Mary Shelley, Isaac Asimov, Philip K. Dick mais aussi *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ou *Metropolis* (Fritz Lang, 1927). Des réalisateurs comme David Lynch ont ainsi navigué entre petit et grand écran. Toutes les communications ont

souligné l'attrait des séries télévisées pour la représentation posthumaine, sous le double angle du spectacle mis en abyme et de la critique de la dystopie engendrée presque inéluctablement dans la diégèse par la rencontre humain/posthumain (fascination et répulsion que les posthumains provoquent chez les humains, réification, aliénation, esclavage). Le posthumain, image en miroir déformant (ou au contraire trop parfait) de notre humanité, semble, en cette fin 2017, une figure incontournable de nombre de questionnements à la fois philosophiques, éthiques, politiques, sociétaux sur les technologies qui nous entourent, mais aussi sur notre rapport (in)humain les uns aux autres, y compris aux machines, souvent représentées comme plus « humaines » que nous.