



Université du Québec
à Rimouski

LES REPRÉSENTATIONS DES FEMMES DANS L'IMAGINAIRE ENTOURANT LE TRANSHUMANISME

**Quel devenir des femmes dessine l'imaginaire science-fictionnel
entourant le transhumanisme ?**

Mémoire présenté

dans le cadre du programme de maîtrise en éthique

en vue de l'obtention du grade de maître ès arts

PAR

© LEA JEANDEMANGE

Janvier 2024

Composition du jury :

Hazar Haidar, présidente du jury, Université du Québec à Rimouski

Dany Rondeau, directrice de recherche, Université du Québec à Rimouski

Nicolas Le Dévédec, évaluateur externe, HEC Montréal

Dépôt initial le 26 novembre 2023

Dépôt final le 19 janvier 2024

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À RIMOUSKI

Service de la bibliothèque

Avertissement

La diffusion de ce mémoire ou de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire « *Autorisation de reproduire et de diffuser un rapport, un mémoire ou une thèse* ». En signant ce formulaire, l'auteur concède à l'Université du Québec à Rimouski une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de son travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, l'auteur autorise l'Université du Québec à Rimouski à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de son travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits moraux ni à ses droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, l'auteur conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont il possède un exemplaire.

« C'est la première fois de ma vie que j'ai ce genre de sentiment. Nous sommes bel et bien des machines, on nous emboutit à la chaîne, comme des capsules de bouteille. Je – moi, personnellement –, je croyais exister en tant que telle, et ce n'est qu'une illusion... Je ne suis qu'un modèle de série parmi des milliers d'autres. » (Dick, 1976 : 150)

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma directrice de recherche et professeure Dany Rondeau qui aura suivi l'écriture de ce mémoire avec rigueur, patience et bienveillance. Tes nombreux commentaires et conseils m'accompagneront tout au long de mon parcours universitaire. Je t'exprime toute ma reconnaissance.

Je remercie également les professeures et professeurs des programmes en éthique à l'UQAR qui ont fait de ce cheminement académique ce qu'il en est par leurs précieux enseignements dispensés et leurs interventions en séminaires, conférences et autres.

Sur un plan plus personnel, ce parcours à la maîtrise en éthique à l'UQAR fut marqué par mon expatriation de la France au Québec. Je remercie alors tout particulièrement ma compagne pour son soutien indéfectible par-delà l'océan qui nous séparait.

Je reconnais aussi la pénibilité pour un parent de voir son enfant s'expatrier à l'étranger dans une période aussi incertaine, instable et pénible que celle de la pandémie de la COVID-19. Je vous remercie, maman et papa, pour votre soutien et votre confiance.

Mon expatriation au Québec aura été aussi la naissance d'une amitié comme on en connaît peu au cours d'une vie. William, je te remercie pour nos discussions des plus enrichissantes et précieuses.

Enfin, ce dernier remerciement je l'adresse à moi-même pour ma résilience en des moments qui ont été douloureux.

RÉSUMÉ

Le but de cette recherche est de faire progresser la réflexion éthique et critique sur l'imaginaire technophile – qui entoure, entretient et nourrit le transhumanisme – des femmes cyborgs dans la science-fiction. Plus précisément, l'objectif général de cette recherche est d'étudier les représentations des corps cyborgs féminins dans la science-fiction afin de démontrer si l'imaginaire des femmes cyborgs s'inscrit dans une continuité patriarcale et conservatrice du corps des femmes et non dans un projet émancipateur de leurs corps. Pour ce faire, le premier chapitre est consacré à montrer que le transhumanisme évacue les problématiques sociales et politiques des rapports de genre. Ce positionnement entraîne des conséquences sur les représentations des corps cyborgs dans l'imaginaire science-fictionnel. Encore faut-il reconnaître l'importance de l'imaginaire comme capacité politique, qu'elle soit une capacité aliénante ou émancipatrice. C'est l'objet du deuxième chapitre qui porte sur une analyse du concept de l'imaginaire-imagination à partir de la pensée de Castoriadis dans le but de démontrer que la fiction qui entoure et entretient le transhumanisme n'est pas nouvelle. Ensuite, le troisième chapitre expose le cadre méthodologique déployé pour investiguer l'imaginaire science-fictionnel cyborg au travers d'une analyse de deux productions audiovisuelles de science-fiction, *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017) et *Deux Ex : Human Revolution* (Eidos Montréal et Square Enix, 2011). Le quatrième chapitre exploite l'analyse audiovisuelle au travers d'un argumentaire théorique sur la notion d'objectification pour désigner la chosification des femmes dans la société patriarcale. L'objectification assigne un ensemble de représentations et de significations qui préexiste aux femmes et qui participe à la construction de leur corps, de leur identité et de leur subjectivité en établissant ce qui est attendu et voulu des femmes. L'association de l'argumentaire théorique et de l'analyse audiovisuelle permet d'analyser si les femmes sont chosifiées par un ensemble de significations et de représentations sociales issues du patriarcat dans l'imaginaire qui entoure le transhumanisme. Sous l'angle de l'objectification, l'analyse audiovisuelle donne à penser que l'imaginaire entourant le transhumanisme reproduit des significations et des représentations conservatrices et patriarcales du corps des femmes, alors que le discours transhumaniste est rempli de promesses d'émancipation des limites du corps, qu'elles soient biologiquement déterminées ou socialement construites.

Mots clés : transhumanisme, féminisme, objectification, science-fiction, imaginaire, imagination, cyborg, femme.

ABSTRACT

*The aim of this research is to advance ethical and critical reflection on the technophile imaginary - which surrounds, sustains and feeds transhumanism - of cyborg women in science fiction. More specifically, the general aim of this research is to study representations of female cyborg bodies in science fiction in order to demonstrate whether the imaginary of female cyborgs is part of a patriarchal and conservative continuity of women's bodies rather than an emancipatory project for their bodies. To this end, the first chapter is devoted to showing that transhumanism evacuates the social and political issues of gender relations. This position has consequences for representations of cyborg bodies in the science-fiction imagination. Yet we must recognize the importance of the imaginary as a political capacity, whether alienating or emancipating. This is the purpose of the second chapter, which analyzes the concept of the imaginary-imagination from the perspective of Castoriadis, with the aim of demonstrating that the fiction that surrounds and sustains transhumanism is not new. Next, the third chapter outlines the methodological framework deployed to investigate the cyborg science-fiction imaginary through an analysis of two science-fiction audiovisual productions, *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017) and *Deux Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal and Square Enix, 2011). The fourth chapter exploits audiovisual analysis through a theoretical argument on the notion of objectification to designate the commodification of women in patriarchal society. Objectification assigns a set of representations and meanings that pre-exist women, helping to construct their bodies, identities and subjectivities by establishing what is expected and wanted of women. The combination of theoretical argument and audiovisual analysis makes it possible to analyze whether women are chosified by a set of social meanings and representations stemming from patriarchy in the imaginary that surrounds transhumanism. From the angle of objectification, the audiovisual analysis suggests that the imaginary surrounding transhumanism reproduces conservative and patriarchal meanings and representations of women's bodies, whereas transhumanist discourse is full of promises of emancipation from the body's limits, whether biologically determined or socially constructed.*

Keywords: transhumanism, feminism, objectification, science fiction, imaginary, imagination, cyborg, woman.

TABLE DES MATIERES

REMERCIEMENTS.....	ix
RÉSUMÉ.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xv
TABLE DES MATIERES	xvii
LISTE DES FIGURES	xix
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES	xxi
INTRODUCTION GÉNÉRALE	22
CHAPITRE 1 REVUE DE LITTÉRATURE : (DÉ)POLITISATION DE LA CYBORG	27
1.1 LA POLITISATION DE LA CYBORG	28
1.2 LA DÉPOLITISATION DE LA CYBORG	40
1.3 LA PROBLÉMATIQUE DE RECHERCHE.....	58
CHAPITRE 2 CADRE THÉORIQUE : L'IMAGINAIRE ET LA SCIENCE-FICTION DANS LA PENSÉE TRANSHUMANISTE	65
2.1 LA PENSÉE DE CASTORIADIS SUR L'IMAGINAIRE-IMAGINATION.....	67
2.2 LE RAPPORT ENTRE SCIENCE-FICTION ET TRANSHUMANISME.....	77
CHAPITRE 3 CADRE MÉTHODOLOGIQUE	91
3.1 L'ANALYSE AUDIOVISUELLE.....	92
CHAPITRE 4 L'ANALYSE DES ŒUVRES DE SCIENCE-FICTION.....	107
4.1 L'ANALYSE DES PERSONNAGES DANS LES PRODUCTIONS AUDIOVISUELLES	108
4.2 DE L'OBJECTIFICATION PHYSIQUE À L'IMPOSITION DE SIGNIFICATIONS SOCIALES....	117
CONCLUSION GENERALE.....	139
ANNEXES.....	145
BIBLIOGRAPHIE.....	147
MEDIAGRAPHIE	161
LUDOGRAPHIE.....	162

LISTE DES FIGURES

Figure I. Résumé de l'approche analytique	96
Figure II. Résumé du processus d'analyse du film.....	99
Figure III. Résumé du processus d'analyse du jeu vidéo	102

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

NBIC	Nanotechnologies, Biotechnologies, Informatique, Sciences Cognitives
DTS	Développement technoscientifique
VAD	Vidéo à la demande
FPS	<i>First Person Shooter</i>
DEHR	<i>Deux Ex : Human Revolution</i>
GITS	<i>Ghost In The Shell</i>

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Quand nous parlons des « femmes », il n’y a pas de réalité saisissable dans la matérialité pour comprendre à quoi cela renvoie. C’est le rôle des représentations sociales de donner corps au sujet en lui assignant un ensemble de sens et de significations. Les représentations sociales se fondent sur un imaginaire social partagé par les individus dans lequel les femmes sont à la fois une fiction, en tant qu’elles sont la projection de ce que l’on s’en fait, et une réalité, car les représentations sociales impliquent une mise en pratique de ce qui est représenté : le « être femme ». Face à cette performativité du « être femme », le transhumanisme promet de s’émanciper des frontières du corps et a la prétention d’ébranler des catégories existantes comme le genre, avec sa proposition de cyborgisation des corps. Dans la pensée transhumaniste, le « être femme ou homme » serait remplacé par une nouvelle manière d’être qui transcenderait les identités : l’« être cyborg ». Si l’être cyborg est en passe de devenir réalité sous l’impulsion du transhumanisme, il existe avant toute chose dans l’imaginaire de la science-fiction. À cet égard que peut-on apprendre des représentations des femmes cyborgs dans l’imaginaire science-fictionnel? Est-ce que l’imaginaire de la science-fiction – qui entoure, entretient et nourrit le transhumanisme – produit de nouvelles représentations sociales? Dépasse le patriarcat?

Le transhumanisme survient dans un double contexte : celui de la technologisation des sociétés et celui du patriarcat. La technologisation du monde signifie que les pratiques technologiques et les sciences co-évoluent et se co-construisent continuellement, ce pourquoi les sciences contemporaines sont aussi appelées *technoscience(s)*¹. Désormais, les technologies permettent aux individus de gagner en capacité d’agir (*empowerment*). Cette possibilité de gagner en capacité d’agir par les technologies provient de leur

¹ La technoscience est originellement définie par Gilbert Hottois (1970) afin de traiter des pratiques scientifiques comme étant opératoires et effectives. De cette façon, il ne s’agit plus de traiter des sciences contemporaines comme des jeux de langages (symbolique) ou comme des concepts et théories. À noter que technoscience est parfois utilisé au pluriel.

omniprésence et de leurs usages quotidiens par les individus ainsi que de leurs modes de production²(la manière dont elles sont produites et reproduisent les choses) qui modifient la compréhension qu'ont les individus du monde et qui modulent leurs relations aux autres. C'est en ce sens qu'on parle de technologisation des sociétés. De plus, ces technologies s'introduisent aussi dans le corps humain. Il s'agit alors plutôt de cyborgisation (*cyborgification*, Lykke, 2003) des sociétés.

Deuxièmement, ce développement de la technologie vers une cyborgisation progressive se fait dans un contexte où même les sociétés marquées par les féminismes demeurent aux prises avec des structures patriarcales persistantes. Les diverses études féministes sur la science et la technologie depuis Donna Haraway et son *Manifeste Cyborg* (1985) ont permis de mettre en lumière le rôle des sciences et des technologies dans le maintien des inégalités sociales. Selon Haraway, Harding (1986) ou encore Schiebinger (1999), le développement des sciences et des technologies serait tributaire d'une vision androcentrée. Il s'est fait par des hommes, à partir d'intérêts masculins et reflètent leurs expériences et leurs visées. Cette compréhension androcentrique des sciences et des technologies se répercute dans les questionnements, les débats et les pratiques technoscientifiques.

L'absence du point de vue des femmes et de leurs intérêts est manifeste également dans les études sur le transhumanisme. À l'heure actuelle, seulement deux recherches ont été effectuées sur cette thématique (Abbou, 2016; Calheiros, 2017). Avant 2016, les auteur.rices issu.es des études féministes sur la science et la technologie (*Feminist Science and Technology Studies*) étudient la figure cyborg pour mettre en relation les technologies et le corps des femmes. Cette figure n'est pas mise directement en lien avec le mouvement

² L'expression « mode de production » désigne la (re)production des structures de domination et des valeurs du groupe dominant par les technologies dans leurs conceptions et dans leurs utilisations au sein de la société. Selon Herbert Marcuse (2001), la technologie « en tant que mode de production, est par le fait même un mode d'organisation et de perpétuation (ou de transformation) des relations sociales, une manifestation de la pensée dominante et de schémas comportementaux et un instrument de contrôle et de domination. » (2001 : 11).

transhumaniste, mais demeure importante puisque la figure cyborg est la figure centrale, imaginaire et prophétique du transhumanisme. En effet, le transhumanisme se réapproprie la figure cyborg (Abbou, 2016) en argumentant sa capacité de dépassement des limites biologiques et culturelles du corps au travers d'un corps cyborg neutre ou universel. Ce dépassement devrait mettre fin à la subordination et à l'instrumentalisation des femmes fondées sur les limites biologiques et culturelles du corps. Le transhumanisme proposerait alors une représentation universelle de l'être humain techno-intégré considérée telle dans les diverses analyses scientifiques produites par les transhumanistes, qu'elles soient bioéthiques, philosophiques, sociologiques, etc. De leur côté, les études féministes sur la science et la technologie ont montré que cette représentation universelle d'un être humain techno-intégré est en réalité une représentation construite à partir des personnes de sexe masculin. Si les théoriciennes féministes ont raison, peut-on encore affirmer que le corps cyborg est émancipateur pour les femmes et qu'il permettrait de gagner en agentivité, en pouvoir d'agir et en autonomie? Ainsi, la question de recherche est la suivante : la représentation des corps cyborgs dans l'imaginaire de la science-fiction est-il émancipateur pour les femmes?

Le but de cette recherche est de faire progresser la réflexion éthique et critique sur l'imaginaire technophile entourant la pensée transhumaniste des femmes cyborgs dans la science-fiction. Plus précisément, l'objectif général de cette recherche est d'étudier les représentations des corps cyborgs féminins dans la science-fiction dans le but de comprendre si l'imaginaire des femmes cyborgs s'inscrit dans une continuité patriarcale et conservatrice du corps des femmes plutôt que dans un projet émancipateur de leurs corps.

Afin de répondre à la question de recherche, ce travail de recherche est divisé en quatre chapitres. Dans le premier chapitre, notre objectif est de montrer que le transhumanisme évacue les problématiques sociales et politiques des rapports de genre. Sous la forme d'une revue de littérature, nous allons présenter le caractère dépolitisant de la pensée transhumaniste, notamment dans son rapport au genre. Pour ce faire, nous allons

montrer que si la cyborg permettait de politiser la question de la relation entre le genre et les technologies à partir de la pensée de Donna Haraway, le transhumanisme dépolitise cette relation.

Dans le 2^e chapitre, notre objectif est de mettre en évidence l'importance de l'imaginaire comme capacité politique, qu'elle soit une capacité aliénante ou émancipatrice. Ce chapitre analyse le concept de l'imaginaire-imagination à partir de la pensée de Castoriadis dans le but de démontrer que la fiction qui entoure et nourrit le transhumanisme s'auto-institue sans renouveler l'imaginaire institué existant. Pour ce faire, la première partie est consacrée à la pensée de Castoriadis sur l'imaginaire-imagination afin de mieux saisir la capacité politique de l'imaginaire-imagination au sein de la société. La deuxième partie cherche à montrer que le transhumanisme produit une variante de l'imaginaire social institué qui semble reproduire des représentations patriarcales et conservatrices des femmes.

Enfin, le dernier objectif est de démontrer l'objectification des femmes dans l'imaginaire science-fictionnel par rapport à comment les corps cyborgs sont représentés et incarnés. Pour ce faire, ce troisième chapitre expose l'approche ou la méthode utilisée pour investiguer l'imaginaire science-fictionnel cyborg à partir de l'analyse audiovisuelle de deux productions de science-fiction. L'objectif de l'analyse audiovisuelle menée dans ce travail de recherche est de rendre visible la chosification du corps des femmes.

Ensuite, le quatrième chapitre s'appuie sur l'analyse audiovisuelle pour exposer un argumentaire théorique sur l'objectification. L'association de l'argumentaire théorique et de l'analyse audiovisuelle permet d'analyser si les femmes sont chosifiées par un ensemble de significations et de représentations sociales issues du patriarcat dans l'imaginaire qui entoure le transhumanisme. Pour ce faire, nous présentons dans une première partie, l'analyse faite des personnages de la major (GITS), de Yelena Fedorova (DEHR) et de Zhao Yun Ru (DEHR) à partir de l'analyse audiovisuelle. Dans une seconde partie, nous discutons de ces résultats au prisme de l'objectification telle que pensée par Martha Nussbaum et Timo Jütten.

CHAPITRE 1

REVUE DE LITTÉRATURE : (DÉ)POLITISATION DE LA CYBORG

Le premier chapitre est consacré à montrer, sous la forme d'une revue de littérature, que le transhumanisme évacue les problématiques sociales et politiques des rapports de genre. Pour ce faire, ce chapitre sera divisé en trois parties.

La première partie s'intéresse à la figure cyborg harawayenne. Plus spécifiquement, il sera montré en quoi la figure cyborg de Donna Haraway est une proposition de politisation des corps et des technologies qui devait permettre d'enclencher un processus par lequel les valeurs et les principes du système patriarcal seraient transgressés ou contredits dans le but de transformer l'ordre social et politique qu'il impose, ses structures de pouvoirs, d'autorité, de hiérarchie – et ses normes sociales.

La deuxième partie s'intéresse à la vision et au projet politique du transhumanisme concernant le devenir humain. Le transhumanisme est fondé sur une nécessité d'adaptation et d'évolution de l'être humain que les technologies vont permettre. Les transhumanistes introduisent alors le solutionnisme technologique et la liberté morphologique comme les grandes solutions à toutes les problématiques humaines actuelles et futures. La liberté morphologique consiste à introduire des technologies dans son corps afin de se réaliser en tant qu'individu pour avoir une vie meilleure, et encourage un dépassement des limites biologiques et culturelles du corps. Bien que cette proposition d'un dépassement des limites du corps, qu'elles soient biologiquement déterminées ou socialement construites, force la comparaison avec la figure cyborg de Haraway, il sera mis en avant que le transhumanisme s'inscrit plutôt en porte-à-faux avec la proposition cyborgienne de Haraway. La pensée techniciste du transhumanisme vise seulement à dépasser les problématiques liées au genre sans les comprendre ni les résoudre, et n'est donc en rien stimulante politiquement pour penser l'émancipation des femmes.

Enfin, la dernière partie présente la problématique de recherche en faisant un état de la question sur l’imaginaire des cyborgs femmes afin de pouvoir proposer une problématisation du questionnement éthique sur la question.

1.1 LA POLITISATION DE LA CYBORG

1.1.1 Les études féministes sur les sciences et les technologies

L’horizon constructiviste postmoderne qui se dessine dans les années 1980 donne forme au féminisme postmoderne. Cette approche de la théorie féministe est caractérisée par son constructivisme qui est l’idée selon laquelle « tout évènement est nécessairement un ‘fait social’ et que le corps lui-même n’est au fond que le fruit d’une construction socioculturelle » (Marzano dans *Le Dévédec*, 2015 : 156). Il n’est alors pas étonnant d’affirmer que la théorie féministe postmoderne rejette le naturalisme et l’essentialisme – et reconnaît l’hétérogénéité des identités³.

Dans ce contexte émerge un nouveau champ de recherche à l’intersection des études féministes et des études sur les sciences et les technologies : les « études féministes des sciences et des technologies » dont le courant majoritaire est le féminisme cyborg avec Donna Haraway et son *Manifeste Cyborg* (1985). Haraway est une théoricienne féministe postmoderne américaine dont les travaux « croisent l’histoire et l’anthropologie des sciences, la théorie féministe et les *cultural studies* et s’exercent sur les sciences du vivant, la primatologie et les technosciences » (Gardey, 2009 : 208). Avec créativité, elle « propose une vision inédite de l’histoire des sociétés capitalistes occidentales et du rôle que les sujets/objets transformés par le développement des technologies informationnelles et des biotechnologies pourraient y jouer » (Gardey, 2009 : 208) comme nous le verrons plus loin d’une part avec dans *Teddy Bear Patriarchy* (1984) et d’autre part avec « A Cyborg Manifesto » (1985). La critique de Haraway

³ Cette position s’oppose au féminisme moderne comme l’écoféminisme.

s'attaque à l'hégémonie de la vision masculine sur les sciences et les technologies et, plus précisément, Haraway montre comment cette vision hégémonique institue des savoirs et des rapports sociaux prétendument naturels, notamment sur les corps. Cette critique est marquée par une volonté de remettre en cause l'historicité des corps et de proposer d'autres formes possibles d'incarner le corps pour les femmes par les technologies.

Ainsi lancées par Haraway, les diverses études féministes sur les sciences et les technologies ont permis de mettre en avant le rôle des sciences et des technologies dans le maintien des inégalités sociales. Notamment que les sciences et les technologies contribuent, reflètent et justifient les arrangements inégalitaires (Canto-Sperber, 2004 : 719) qui sous-tendent les structures patriarcales et de domination. Delphy (1970) définit le patriarcat comme un système sociopolitique de domination et de subordination des femmes⁴ qui repose sur une naturalisation et une essentialisation hiérarchique du genre et de la bi-catégorisation (homme-femme). C'est pourquoi, Haraway (1988) utilise la notion de *situated knowledges* (savoirs situés) pour désigner le fait que les sciences sont marquées ou déterminées, au moins en partie, par les représentations sociales et culturelles du contexte dans lequel les pratiques scientifiques et technologiques se développent et se font.

Selon Haraway, Harding (1986) ou encore Schiebinger (1999), le développement des sciences et des technologies serait tributaire d'une vision androcentrée. Il s'est fait par des hommes, à partir d'intérêts masculins et reflètent leurs expériences et leurs visées. Cette compréhension androcentrique des sciences et des technologies se répercute dans les questionnements, les débats et les pratiques technoscientifiques. Schiebinger (1999) utilise l'exemple de la recherche médicale pour illustrer l'androcentrisme des sciences et des technologies dans les sciences médicales. L'étude des problèmes de santé est menée sur des personnes de sexe masculin et blanches et est supervisée par des médecins de sexe

⁴ Par souci de lisibilité, les prochains usages de la désignation « femmes » auront pour signification « se définissant comme femmes » afin d'inclure toute personne définissant son genre comme celui de femme.

masculin et blancs. Par conséquent, les maladies des femmes sont moins bien connues, soignées et prises en charge. À titre d'exemple, une des conséquences sur la santé des femmes est celle du sous-diagnostic ou du mauvais diagnostic des femmes victimes d'une crise cardiaque, selon la professeure Claire Mounier-Véhier (2019). L'absence du point de vue des femmes est qualifiée par DeCook de « violence épistémique » (2020 : 4), car leur expérience et les savoirs qu'elles produisent sont ignorés de la sphère de la connaissance médicale. Effectivement, les médecins savent soigner les patients qui leur ressemblent, mais un peu moins bien les patient.es différent.es d'eux. Ainsi, l'androcentrisme dans le développement technoscientifique (DTS) entraîne un point de vue particulier (celui des hommes) sur le savoir, les sciences et les technologies, les corps, les identités sexuelles, de genre et de *race*, etc. Il en résulte une moindre considération de l'expérience des femmes et de leurs corps. À terme, les études féministes sur les sciences et les technologies ont pour but de reconfigurer épistémologiquement, ontologiquement, socialement et politiquement le futur (Adrian, Skewes et Schwennesen, 2018) par une politisation de la production et de l'usage des technologies. C'est justement ce que propose Donna Haraway quand elle développe la figure cyborg.

1.1.2 La représentation du réel : entre mythe, savoirs situés et performativité

Donna Haraway dans *Teddy Bear Patriarchy: Taxidermy in the Garden of Eden* (1984) analyse le sens et les significations du mythe de l'origine et du modèle évolutionniste comme production d'un récit occidental. Cette analyse se fait à partir du travail de Carl Akeley qui est un naturaliste, taxidermiste, sculpteur et photographe à l'origine de dioramas dans l'*African Hall* du Musée américain d'histoire naturelle à New York. Selon Haraway, les dioramas africains créés par Akeley n'ont pas une portée seulement artistique et pédagogique, mais jouent aussi un rôle moral et politique en tant qu'ils façonnent les esprits et les catégories de pensée. La taxidermie de Akeley est un art autant qu'une science qui raconte une histoire sur le monde naturel. Effectivement, Akeley souhaitait montrer « the unified truth of natural history » (1984 : 21). Or, Haraway veut montrer que sa vision de la réalité et son savoir sont biaisés. Elle parle de savoirs situés

(*situated knowledges*, 1988) pour désigner le fait que les sciences sont marquées ou déterminées, au moins en partie, par les représentations sociales et culturelles du contexte dans lequel les pratiques scientifiques et technologiques se développent et se font.

Dans son livre *Primate Visions : Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science* (1989), Haraway approfondit cette interrogation sur la manière dont les sciences et les pratiques scientifiques fondent et structurent des ordres sociaux, coloniaux ou de genre. Les savoirs situés sont caractérisés par la position du locuteur, son point de vue particulier, qu'Akeley incarne dans son travail : le point de vue particulier qu'un homme blanc hétérosexuel⁵ porte sur les corps, les représentations du monde et l'interprétation de la réalité. De ce fait, la façon d'aller chercher et de sélectionner les animaux (pour la peau et pour les images), d'interpréter la réalité, de la raconter et de l'exposer au musée participe à la construction fictive d'un récit. Si bien qu'au lieu de reproduire la réalité des scènes de vie africaines, les dioramas de Akeley construisent et produisent cette même réalité.

Delphine Gardey (2013) souligne qu'Haraway dans « How like a leaf » (1999) a « toujours lu les sciences naturelles de deux façons : "comme étant à propos de la façon dont le monde fonctionne biologiquement", mais aussi "de la façon dont il fonctionne métaphoriquement" » (2013 : 179). Ainsi peut-on dire que la réalité produite dans les dioramas est marquée par les normes et les stéréotypes sociaux américains de l'époque (1908-1936) sur l'être humain et sa corporéité. Noémie Étienne prend l'exemple des dioramas représentant les lions mâles et femelles. Ceux-ci sont représentés par un lion mâle dominant entouré de plusieurs lionnes plus ou moins endormies. Mais, comme

⁵ Haraway, 1984, p.38

le précise Étienne, « le choix d'une telle scène ne va pas de soi : on aurait pu montrer, par exemple, les lionnes en pleine chasse, puisque ce sont elles qui ramènent les proies⁶ ».

Pour rappel, les sociétés humaines sont marquées par des structures patriarcales que Delphy (1970) définit comme un système sociopolitique de domination et de subordination des femmes qui repose sur une naturalisation et une essentialisation hiérarchique du genre et de la bicatégorisation homme-femme. La représentation animale de cette domination, de cette subordination et de l'asymétrie des rapports mâles/femelles entraîne une naturalisation de ces rapports inscrivant alors le patriarcat dans l'ordre naturel des choses, passant du règne animal au régime des êtres humains. Conséquemment, cela banalise et invisibilise ce rapport de pouvoir par son inscription fictive dans la nature.

Dès lors, le récit, la narration et le langage autant que la circulation des idées participent à construire la réalité sociale, du fait de l'existence de certains mots et de catégories de pensée telles que nature/culture, animal/être-humain, homme/femme, artificiel/vivant qui, comme l'indique Thierry Hoquet (2011), établissent des natures ou des essences dichotomiques ou antinomiques. Cela paraît décrire une réalité naturelle ou présociale alors que cela contribue à (re)produire la réalité sociale (Gérardin-Laverge et Collier, 2020). Les dioramas construisent donc une vision particulière de l'animal ou de l'être humain en réalisant des « distinctions [...] relatives à un point de vue artificiellement promu et maintenu » (Bensaude-Vincent, 2009 : 88). À cet égard, Haraway effectue un parallèle entre le mythe de l'origine auquel contribue le travail de Akeley et le mythe d'Eden. Ces deux mythes produisent un récit et un discours qui construisent de la dualité, des déterminismes et des distinctions sur la corporéité (animal/humain ou homme/femme). Pour exister, ces mythes s'appuient sur des outils qu'Haraway nomme « the technique of effective meaning » (techniques de production de

⁶ Entretien de Noémie Etienne, professeure d'histoire des arts et spécialiste des questions de patrimoine et de muséologie, par le journaliste Maxime Tellier dans « Le musée d'histoire naturelle de New-York : temple mondial du diorama » le 31 juillet 2020 pour France Culture.

sens, 1984 : 30). Mylène Botbol-Baum (2003) précise que mythes et outils se constituent les uns les autres, ce qui permet à un mythe de se perpétuer. Dès lors, l'exposition des animaux au sein des dioramas est le produit de technologies particulières. Schechner ajoute que la performativité est partout : « *in daily behavior, in the professions, on the internet and media, in the arts, and in language.* » (cité dans Féral, 2013 : 208). C'est pourquoi, le musée en lui-même raconte/construit une histoire de la nature. Sur ce point, Haraway précise que « *the museum is a visual technology [...] and one of its products is gender* » (1984 : 52). À vrai dire, si le musée raconte une histoire de ce qu'est la nature, il participe grandement à la performativité du discours sur la dualité et les différences des corps – et des identités sexuelles et/ou de genre. Un mythe est avant tout un récit imprégnant l'imaginaire collectif qui dit ce que les choses sont dans une dimension performative. Le mythe fait partie des régimes discursifs qui régulent les rôles et les comportements des individus s'appuyant sur les performances des corps – naturalisant donc la performativité corporelle – pour justifier le modèle patriarcal établi, mais en niant la composante performative discursive.

En opposition à ce déni de la performativité discursive, Nina Lykke (2003) démontre que la construction du corps cyborg relève en partie d'une construction discursive. Elle s'appuie sur des scènes cinématographiques du film *Junior* (1994) dans lequel un homme tombe enceint. Le film se fonde sur une opposition discursive stéréotypée entre les caractéristiques du corps féminin et celles du corps masculin, de façon à créer un effet comique. Si l'effet comique produit son effet, c'est bien qu'il y a une construction discursive du corps sur ce qu'un corps genré et sexué doit être et peut faire. C'est la raison pour laquelle Butler (1999) considère que l'identité humaine est de nature performative aussi bien corporellement que discursivement. Dès lors, le mythe est une fiction qui régule, grâce à des techniques de production de sens issues des sciences et des technologies, la réalité corporelle et sociale humaine. En définitive, la construction dichotomique être humain/animal dans les travaux de Akeley oblige à percevoir les corps comme une réalité de l'identité ontologique au commencement de l'animalité ou de l'humanité. Le mythe de l'origine pose alors la question de l'ordre naturel, de l'origine

humaine et de l'ontologie que le corps représente. Si bien que la démarche de Haraway ne s'inscrit pas seulement dans une remise en question de la frontière entre l'humain et l'animal, mais aussi, plus largement, dans une remise en cause des grands récits occidentaux qui construisent discursivement les corps et les différences entre êtres humains/animaux, hommes/femmes, vivants/machines, etc.

1.1.3 Le mythe de la cyborg

Au fondement de la critique de Haraway sur les grands récits occidentaux se trouve une volonté de « produ[ire] de multiples récits » (Damour, 2009 : 478) pour « subverti[r] les mythes fondateurs de la culture occidentale ». (Damour, 2009 : 478) C'est pourquoi Haraway publie en 1985 « A Cyborg Manifesto : Science, Technology and Socialist-Feminism in the 1980's » dans lequel elle utilise la figure cyborg comme figure principale de son mythe politique. Le mythe de la cyborg se présente comme une alternative à la représentation du réel par la figure cyborg qu'Haraway présente à la fois comme une réalité sociale tout autant qu'une métaphore : « *a cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature* » (2016 : 5). Ce mythe alternatif est une possibilité de sortir des grands récits qui placeraient « le cœur de l'action politique dans la production d'un récit efficace qui informerai[t] nos représentations et orienterai[t] nos politiques » (Damour, 2009 : 478). De telle manière que le mythe d'Haraway est certes ironique, mais il est surtout subversif et donc profondément politique. Effectivement, cet écrit prend la forme d'un manifeste, c'est-à-dire d'une déclaration politique à la fois féministe, matérialiste et socialiste. Écrire sous la forme d'un manifeste n'est pas sans rappeler l'affiliation à d'autres manifestes comme celui du « Manifeste du parti communiste » (1948) qui en appelait à se révolter contre le capitalisme. Si Haraway n'appelle pas à se battre spécifiquement ou uniquement contre le capitalisme, elle en appelle à subvertir l'ordre social et politique patriarcal. Un des objectifs visés au travers de cette figure cyborg est de faire prendre conscience des rapports de domination en rendant compte des logiques d'appropriation, d'incorporation et de domination des corps et des individus dans une perspective intersectionnelle des

genres, des classes sociales et des *races*. Le but étant de proposer une alternative aux « logique[s] d'appropriation, d'incorporation et d'identification taxinomique⁷ » (Haraway, 2007 : 42) par la figure cyborg qui multiplie les possibilités d'*être soi*.

Pour ce faire, Haraway se dote d'un bestiaire monstrueux : des figures impures, hybrides dont l'ontologie est incertaine, floue. Si la cyborg en est la principale figure, le coyote⁸, le fripon⁹, le vampire¹⁰, l'*oncomouse*¹¹ ou la/le *femaleman*¹² en font aussi partie. Ces figures hybrides, mythiques ou sciences-fictionnelles ne sont pas sans rappeler celles de l'imaginaire populaire telles que le monstre de Frankenstein¹³, les golems¹⁴, les mutants¹⁵ ou encore les zombies¹⁶. Ces figures ont toutes la particularité d'être des figures incertaines qui, par conséquent, sont polymorphes et modelables. Hoquet parle de figures qui changent de formes pour insuffler le trouble et faire dire autre chose que ce qu'elles ont toujours dit (Hoquet, 2011 : 98-99). Surtout, ces figures permettent à chacun.e d'être

⁸ Personnage de la mythologie amérindienne représenté comme polymorphe à partir de certaines caractéristiques de l'animal coyote (*Canis latrans*).

⁹ Appelé *trickster* en anglais, il est l'équivalent du coyote. Il est aussi polymorphe et s'incarne à travers différents animaux et/ou l'être humain.

¹⁰ Le vampire fait partie du folklore occidental. Sous des traits humains, le vampire est aussi et en même temps un monstre et un animal.

¹¹ L'*Oncomouse* est la première souris à avoir été génétiquement modifiée dans les années 2000 par la *Harvard Medical School*. L'*Oncomouse* a donc eu son ADN altéré artificiellement; cette souris est à la fois artificielle et biologique.

¹² Pour cette figure, Haraway s'est inspirée du roman de science-fiction *The Female Man* de Johanna Russ publié en 1975. Ce livre traite de quatre clones femmes qui, comme l'*Oncomouse*, sont le résultat de manipulations génétiques.

¹³ Sans nom, le monstre du savant Victor Frankenstein est un être artificiellement conçu à partir d'un assemblage de cadavres. Cette créature mi-artificielle et mi-vivante provient de l'imagination de la romancière britannique Mary Shelley (*Frankenstein ou le Prométhée moderne*, 1818).

¹⁴ Initialement, le golem fait partie de la mythologie juive. Souvent repris dans les œuvres fantastiques, il est représenté comme un être artificiel à l'apparence humaine, sans nom, créé dans le but de servir ou de défendre son créateur. Sa particularité est d'être fait de matière inerte (comme la boue) tout en étant vivant : il brouille les frontières du vivant et de la mort, de l'artificiel et de la biologie, de l'animé et de l'inanimé.

¹⁵ Par définition, le mutant est un être humain ayant subi une mutation génétique par une altération de son ADN. La science-fiction a contribué à faire du mutant soit un monstre (comme le personnage de Seth dans *La Mouche* de David Cronenberg (1986)) soit un être supérieur doté de pouvoir (comme le personnage de Spider-Man créé par Stan Lee et Steve Ditko en 1962). Dans tous les cas, le mutant est un être dont le corps a été modifié et changé, faisant de lui un mi-homme ou un non-homme selon qu'il soit narré et perçu comme monstre ou comme héros.

¹⁶ Présent dans certains folklores et en science-fiction, le zombie est un être mort animé, un mort-vivant.

ce qu'il veut être, comme un trouble au genre¹⁷ par la figure cyborg qui « fait voler les étiquetages initiaux et éprouvés de l'humain, du naturel, du construit. » (Gardey, 2009 : 215) En effet, la cyborg est un mélange de nature/culture, d'humain/non-humain, de vivant/artificiel qui brouille les distinctions et « les frontières de la science et de la fiction, de la connaissance et de l'engagement, de la nature et de la culture, du féminin et du masculin » (Gardey, 2007 : 10). Si bien que la figure cyborg entraîne une désidentification de son soi jusque-là prédéfini par des normes sociales. La métaphore cyborg vient contrer des réalités et renverser des vérités naturalisées, essentialisées, qui s'inscrivent dans les pratiques sociales, culturelles, politiques, éthiques – et surtout, technologiques. À cet égard, Lakoff et Johnson (cité dans Wunenburger, 2000) indiquent que « la métaphore est un des outils les plus importants pour essayer de comprendre partiellement ce qui ne peut être compris totalement : nos sentiments, nos expériences esthétiques, nos pratiques morales et notre conscience spirituelle » (2000 : 42). Dès lors, la métaphore cyborg n'est pas un simple jeu de langage ornemental : elle est symbolique. L'heuristique de la métaphore cyborg passe par le rejet du sujet unitaire *femme* (Bensaude-Vincent, 2009; Bourcier, 2003; Gardey, 2013; Haraway, 1985; Hoquet, 2011) au profit d'une multiplicité d'identités non pas *femmes*, mais cyborgs comme autant de manières *de se créer, de se réaliser*. Et c'est en cela que réside toute la force heuristique de la métaphore cyborg : en une poïétique de l'existence qui se positionne à la base de l'agentivité et de la création humaine, notamment politique. Le mythe de la cyborg est un récit performatif et poïétique qui vient stimuler l'imaginaire politique des individus en embrassant toutes les identités et les possibilités offertes par les technologies.

La métaphore cyborg fait partie d'un « imaginal » (Wunenburger, 2000 : 47) qui génère des « contenus de pensée, de[s] modélisations du réel, de[s] tropismes explicatifs du monde » (2000 : 45). Cette métaphore est aussi bien une explication du monde qu'une nouvelle modélisation de celui-ci et de la réalité par les individus eux-mêmes : le mythe

¹⁷ En référence au titre du livre *Gender Trouble* de Judith Butler (1990).

de la cyborg est une invitation à s'engager dans le monde. C'est pourquoi Grino avance que « se libérer, ce n'est plus se soustraire à l'influence des autres, de la société et de ses normes, de la nature » (2011 : 13), mais s'engager dans le monde pour agir sur celui-ci et le transformer. La cyborg est alors une ressource imaginaire sémantique qui prend tout son sens dans et par l'autonomisation; le mythe d'Haraway exprime sa force imaginative et créatrice par la production d'une émancipation des femmes avec les technologies. Selon Botboul-Baum (2003), Haraway voit dans les technologies de multiples possibilités pour un individu d'avoir une vie bonne tant que la politisation des technologies ne repose pas sur leur politisation unilatérale, mais qu'elles soient également l'apanage des femmes et, plus largement, des personnes minorisées et dominées. La politique de l'identité cyborgienne pour Haraway permettrait d'enclencher un processus par lequel les valeurs et les principes du système patriarcal seraient transgressés ou contredits dans le but de transformer cet ordre social et politique, ses structures de pouvoirs, d'autorité, de hiérarchie – et ses normes sociales.

1.1.4 La carence de la pensée d'Haraway au prisme de son héritage

Un autre courant majoritaire des études féministes sur les sciences et les technologies est le cyberféminisme qui naît dans les années 1990 avec le collectif australien VNS Matrix et la publication de *The Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (1991). Directement inspiré des travaux de Donna Haraway et influencé par la contre-culture américaine, le cyberféminisme est éclaté en plusieurs cyberféminismes qui n'ont de commun qu'un ensemble de théories et de pratiques de féministes intellectuelles, militantes, et/ou artistiques sur la relation entre le genre et la culture informatique (Daniels, 2009).

Les cyberféministes présentent l'Internet et les espaces numériques comme un lieu d'émancipation pour les femmes. Les utilisateur.rices naviguent sur l'Internet en revêtant une identité virtuelle ou numérique – un avatar. Cet avatar est la « représentation réaliste

ou fantaisiste d'un utilisateur lui servant à évoluer ou à interagir dans un monde virtuel¹⁸ ». Par conséquent, les utilisateur.rices peuvent se défaire de leurs corps physiques sujets aux stéréotypes (sexistes, racistes, etc.) en incarnant un avatar différent de ceux qu'ils sont dans la réalité. Ainsi, l'avatar permettrait aux utilisateur.rices de se présenter dans un anonymat sécurisant pour exprimer qui ils ou elles sont. De cette façon, l'avatar serait une cyborg au sens où la cyborg libérerait les femmes des contraintes physiques et sociales de leurs corps réels.

Les cyberféministes postulent dès l'émergence de l'Internet et des espaces numériques que ce sont des espaces neutres du fait de leur caractère nouveau et subséquemment ils seraient encore peu investis par les hommes. Les cyberféministes ont saisi l'opportunité d'un avènement technologique supposément neutre pour s'émanciper : investir ces espaces virtuels, là où il est difficile dans le monde réel d'habiter certains espaces. À ce titre, l'idéal cyberféministe a une fonction régulatrice face à l'injustice ou l'imperfection vécue dans le monde réel.

L'Internet s'est développé à partir d'un programme militaire conçu par l'ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) – une agence du département de la Défense des États-Unis chargée de la recherche et du développement des nouvelles technologies dans le contexte de la Guerre froide. Dès lors, l'Internet possède un lien fort avec le développement militaire et industriel (Haraway, 1985). Ce développement s'est fait à partir des sciences et des technologies aux prises dans un système de savoir et de pouvoir masculin blanc et occidental. C'est pourquoi, la féministe postcoloniale María Fernandez (2002) critique les cyberféministes en avançant que l'Internet n'est pas exempté de pratiques et d'habitudes sociales discriminantes et stéréotypées qui s'expriment au travers de représentations visuelles, numériques et textuelles au sein des espaces virtuelles. Elle ajoute que certaines formes de relations de pouvoir et de domination ont été oubliées par

¹⁸ Voir la définition sur <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8357969/avatar>

les cyberféministes telles que le racisme ou le classisme qui subsistent toujours dans les espaces numériques. En somme, l'Internet, pris dans le système de savoir et de pouvoir patriarcal blanc, serait *originellement* injuste. Et c'est là le grand défaut du cyberféminisme que d'avoir porté un idéal contre l'injustice et l'imperfection vécues dans le monde réel sans tenir compte de leurs continuités dans le monde virtuel. Mais peut-on vraiment reprocher ce défaut théorique aux cyberféminismes? C'est d'abord dans la pensée de Haraway – qui pour rappel inspire les cyberféministes – que cette lacune se trouve, comme le souligne à juste titre Le Dévédec (2015). Effectivement, en abandonnant l'idée de nature et de corps au profit de l'hybridité technologique (ou cyborg) pour considérer l'émancipation des femmes, la pensée harawayenne s'est rendue aveugle aux constructions historiques anciennes et nouvelles de l'exploitation du corps des femmes. Pour ainsi dire, « sans le corps [il est] difficile de saisir les modes d'appropriation et d'exploitation dont il fait [...] l'objet. » (Le Dévédec, 2015 : 165)

Ce manquement de la pensée cyborg, et par la suite, cyberféministe va permettre aux transhumanistes de récupérer le féminisme – non sans quelques approximations – comme caution morale et éthique afin de rendre acceptable les projets transhumanistes. En effet, le transhumaniste Kyle Munkittrick précise que le « *transhumanism needs cyberfeminism* » (2012 : 2) pour fonder son programme politique. Comme le souligne Abbou, le féminisme cyborg ou cyberféminisme est « proposé comme ligne de conduite sociale et politique pour le transhumanisme. Cette caution est nécessaire, car elle fournit un cadre éthique à une technologie, qui serait neutre en elle-même. » (Abbou, 2016 : 5) Cette technologie, c'est la cyborg qui se trouve au cœur du projet transhumaniste. Toutefois, si la cyborg développée par Haraway traite de la relation entre le genre et les technologies de manière très politique, ce n'est pas le cas du transhumanisme qui dépolitise cette relation.

1.2 LA DÉPOLITISATION DE LA CYBORG

1.2.1 Le transhumanisme

Avant même d'expliquer ce qu'est le transhumanisme, il convient de faire un détour par le contexte qui rend possible sa genèse : une technologisation du monde et une cyborgisation des sociétés. La technologisation du monde signifie que les pratiques technologiques et les sciences co-évoluent et se co-construisent continuellement, ce pourquoi les sciences contemporaines sont aussi appelées *technoscience(s)*¹⁹. Par exemple, les nouvelles technologies comme les nanotechnologies, les biotechnologies, l'informatique et les sciences cognitives (NBIC) relèvent de la technoscience, car elles fusionnent technologies et sciences. Une des caractéristiques de ces nouvelles technologies est qu'elles convergent l'une vers l'autre. Cette convergence permet de travailler le vivant à des niveaux différents : l'infiniment petit (les nanotechnologies), la manipulation, la modification et la fabrication du vivant (les biotechnologies), la machine *intelligente* (l'informatique) et le cerveau humain (les sciences cognitives). Cela a pour effet de décupler la puissance de recherche de chacun de ces domaines technoscientifiques. Mais aussi de permettre des avancées technologiques importantes depuis le début du XXI^e siècle telles que les téléphones intelligents, les assistant.es virtuel.les, les intelligences artificielles et l'Internet qui font partie du quotidien des individus dans les sociétés contemporaines. Par ailleurs, Michel Puech dans *Homo sapiens technologicus* (2008) considère important de distinguer la technique de la technologie :

« technique » désignerait des *actions directement corporelles*, de l'ordre du geste, et « technologie » désignerait directement ou non des objets et donc, par extension, tout ce qui est lié à leur usage, leur production, leur présence dans le monde. C'est

¹⁹ La technoscience est originellement définie par Gilbert Hottois (1970) afin de traiter des pratiques scientifiques comme étant opératoires et effectives. De cette façon, il ne s'agit plus de traiter des sciences contemporaines comme des jeux de langages (symbolique) ou comme des concepts et théories. À noter que technoscience est parfois utilisé au pluriel.

le geste qui est technique, c'est l'objet qui est technologique. J'appellerai « artefact » cet objet technologique devenu central et définitionnel de la technologie. (2008 : 23)

Les techniques font alors directement référence aux actions corporelles. À titre d'exemple, les nanosciences sont un domaine technique puisque le ou la scientifique manipule des nanoparticules. Ainsi, les techniques permettent de discuter de l'adaptabilité des individus à celles-ci, c'est-à-dire comment les individus acquièrent un savoir-faire dans un domaine précis. Aussi, les nanosciences développent des (nano)technologies comme les nanopuces ou les fibretoniques (« tissus intelligents ») qui sont alors des « artefacts » (Puech, 2008) technologiques. Ces « artefacts » technologiques sont à la fois un objet de connaissance qui relève d'un savoir-faire (une technique) et aussi un objet, un instrument qui intervient sur le réel (une technologie). Pour cette raison, le terme de technologie au lieu de technique rend mieux compte de leur intervention dans le réel : l'impact des technologies dans le monde par rapport à leurs usages, à leur présence dans le monde et à leurs modes de production.

Désormais, les technologies permettent aux individus de s'autonomiser (*empowerment*). Cette possibilité d'autonomisation par les technologies provient de leur présence omniprésente et de leurs usages quotidiens par les individus ainsi que de leurs modes de production qui modifient la compréhension du monde des individus et qui modulent leurs relations aux autres. C'est en ce sens qu'on parle de technologisation des sociétés. De plus, ces technologies s'introduisent aussi dans le corps humain. Il s'agit alors plutôt de cyborgisation (*cyborgification*, Lykke, 2003) des sociétés. La cyborgisation signifie que le corps de certains individus sont technologiquement intégrés. À l'image d'un.e cyborg, le corps *cyborgisé* serait un conglomérat de parties biologiques et de parties technologiques (Balsamo, 1996/2008; DeCook, 2020; Haraway, 1985/2007; Hayles, 1993/1999; Lykke, 2003; Sandoval, 1995/1999; Tsaliki, 2001; Wacjman, 2004). Mais ce qui caractérise le plus le ou la cyborg est l'augmentation ou l'amélioration de l'être humain, de son corps cyborg (DeCook, 2020; Ferrando, 2014). L'augmentation ou amélioration de l'être humain (*enhancement*), est le projet soutenu par le transhumanisme

grâce à différentes techniques d'amélioration issues des NBIC. Ce mouvement philosophique et technologique, qui naît entre 1980 et 2000, est défini par Laurent Frippiat dans *Encyclopédie du transhumanisme et du posthumanisme* (2018) comme ce qui suit :

Le transhumanisme est un mouvement philosophique de transition vers un stade supérieur de l'espèce humaine, délibérément poursuivi. Ce courant d'idées récupère l'Humanisme traditionnel afin de lui adjoindre les techniques d'« amélioration » des capacités physiques et cognitives dans un but de dépassement des limites naturelles, biologiques – et d'adaptation perpétuelle du monde. (2018 : 163)

Frippiat met en exergue que le projet porté par le transhumanisme se caractérise par une volonté de dépassement de l'être humain en un posthumain, transhumain ou humain augmenté par différentes technologies. Cependant, cette volonté de dépassement de l'être humain ne s'inscrit pas dans une décorporéisation (Calheiros, 2017); elle ne vise pas à se faire sans le corps. Au contraire, le transhumanisme s'inscrit dans un corps technologiquement intégré; dans un corps cyborgisé. Pour le transhumanisme, l'augmentation ou l'amélioration de l'être humain serait une opportunité de dépasser les limites du corps qu'elles soient biologiquement déterminées ou culturellement construites. Elon Musk, PDG des entreprises SpaceX, Tesla Motors et Neuralink est un acteur financier et public important du mouvement transhumaniste. Il déclarait en 2016 à la *Code Conference* que « nous sommes déjà des cyborgs » [traduction libre]. Ainsi, nul besoin de ressembler à Alexander Murphy dans *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987) ou à la Major dans *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017), car selon Musk (2016) l'utilisation d'un téléphone intelligent suffit à faire de soi un.e cyborg. La dépendance à son téléphone intelligent en fait une partie de soi; les téléphones intelligents sont une extension technologique des corps et l'Internet auquel il donne accès est devenu une extension des cerveaux. Par voie de conséquence, la définition du/de la cyborg peut être étendue à un individu dont le corps est connecté en permanence à la machine. Mais les propos d'Elon Musk avaient pour but de justifier un autre type de cyborgisation : il faisait référence à son nouveau projet, Neuralink, dont le but est d'implanter des puces

électroniques dans le cerveau humain afin d'augmenter certaines capacités humaines comme la mémoire²⁰. Dès lors, il y a une différence entre la cyborgisation sociale, réelle et actuelle (cf. téléphone intelligent) et la cyborgisation idéologique, futuriste et prophétique du transhumanisme (cf. puce électronique dans le cerveau). Dans l'imaginaire transhumaniste, la cyborgisation est alors tout processus produisant un amalgame humain-machine (González, 1995/2008; Wacjman, 2008) par des implants, des puces ou encore des prothèses intégrées au corps à des fins non médicales.

Le mouvement transhumaniste s'est alors unifié autour d'un programme transformationnel (Frippiat, 2015) et adaptationnel de l'être humain. Nick Bostrom, grande figure du transhumanisme, publie *The Future of Humanity* en 2009 dans lequel il place le transhumanisme dans une perspective évolutionniste de l'humanité, c'est-à-dire que l'« évolution peut se poursuivre par la technologie » (Association Française Transhumaniste). Cette perspective évolutionniste du transhumanisme ne nie pas l'ordre naturel de l'évolution humaine (Abbou, 2016; Breughel, 2014; Le Dévédec, 2019). Au contraire, les transhumanistes argumentent que le progrès technologique et les technologies sont le prochain stade de l'évolution humaine appelé « évolution technologique » (Robitaille, 2008 : 151). Jacques Ellul développait déjà cette idée dans *Le système technicien* en écrivant que si c'est « la nature qui nous imposait son rythme d'évolution : maintenant c'est la technique » (1977 : 59). L'évolution technologique permettrait alors à l'espèce humaine de s'adapter rapidement, en opposition à l'évolution darwinienne jugée trop lente pour l'adapter naturellement au monde.

²⁰ À noter que pour l'instant l'objectif annoncé en tant que tel est d'aider les personnes ayant des besoins spécifiques comme les personnes quadriplégiques. La FDA a récemment donné son approbation pour des essais sur des êtres humains. Sur le site officiel de Neuralink, les personnes qui peuvent s'inscrire au registre des patients sont des personnes souffrant de quadriplégie, de paraplégie, de perte de vision, de perte d'audition et/ou d'incapacité à s'exprimer. Toutefois, il est précisé que la mission de Neuralink est « *Create a generalized brain interface to restore autonomy to those with unmet medical needs today and unlock human potential tomorrow [je souligne]* » (Neuralink) et donc que son ambition pourrait s'étendre au-delà des seuls besoins médicaux.

Le rôle des technologies est alors d'outiller l'être humain et son corps. En effet, le corps est considéré comme un obstacle à l'adaptation à un monde de plus en plus technologisé (Péquignot, 2016). Les corps – et conséquemment l'ordre naturel – sont vécus comme des fardeaux (Abbou, 2016; Alexandre, 2012; Péquignot, 2016), car les corps s'abîment, vieillissent, meurent et manquent cruellement de performance dans un monde toujours plus technologisé. L'être humain serait une « version bêta » qui est « perfectible, modifiable » (Alexandre, 2012 : 80) – et qui peut être mise à jour. Le rapport américain *Converging Technologies for Improving Human Performance* (Roco et Bainbridge, 2002) appuie cette idée d'un nouvel être humain adapté grâce aux technologies en spécifiant que « the human body will be more durable, healthier, more energetic, easier to repair, and more resistant to many kinds of stress, biological threats, and aging processes » (2002 : 5). De telle sorte que l'évolution technologique peut non seulement *corriger* « les incertitudes de la sélection darwinienne » (Alexandre, 2012 : 76), mais aussi *sortir* l'être humain de sa condition « d'esclave de la nature » (Bourcier, 2019 : 110). En somme, les transhumanistes proposent une vision du devenir humain dans laquelle les technologies incarnent une nécessité anthropologique de s'adapter.

James Hughes, autre grande figure du transhumanisme, affirmait dans *Citizen Cyborg* (2004) que l'ordinateur allait dépasser le cerveau humain comme une systématisation de la conjoncture de Moore²¹. Un des exemples les plus récents est celui de l'ordinateur *AlphaGo*. En 2015, 2016 et 2017, cet ordinateur battait les meilleurs joueurs européens et mondiaux au Go alors qu'il s'agit d'un des jeux de stratégie les plus subtils, complexes et difficiles au monde. L'argument de Hughes est un argument du dépassement ou de l'obsolescence des corps qui sert à justifier cette nécessité de s'adapter

²¹ La conjoncture de Moore est initialement une extrapolation de Gordon Moore (1965) sur la croissance exponentielle des technologies informatiques : une croissance rapide associée à une complexification et une efficacité des ordinateurs. La conjoncture de Moore est réappropriée par les transhumanistes qui en font une loi physique sur les technologies afin de supporter leurs discours. Par exemple, la conjoncture de Moore a été reprise par Ray Kurzweil dans *Singularity is near : when humans transcend biology* (2005) pour soutenir l'idée d'un progrès technologique fulgurant qui dépassera les capacités humaines.

technologiquement. L'ordinateur n'est pas plus intelligent que l'être humain, mais il est mieux outillé pour être plus performant, de par sa fonctionnalité. Confrontée à la performance toujours plus forte des technologies, la biologie est perçue par les transhumanistes comme « le seul espace de transformation » (Breughel, 2014 : 46) possible de l'être humain et du monde. Subséquemment, l'évolution technologique transhumaniste implique une (re)naturalisation et une (re)biologisation²² de l'être humain (Abbou, 2016; Breughel, 2014) s'inscrivant dans une logique « d'adaptation-évolution » (Robitaille, 2008 : 161). En effet, la logique « d'adaptation-évolution » rappelle le modèle anthropotechnique de Peter Sloterdijk dans lequel l'être humain est un produit de la technique (Sloterdijk, 1999a; 2000b). Sloterdijk précise que « l'homme [...] descend de la pierre ou du moyen dur, dans la mesure où nous nous entendons pour considérer que c'est l'usage de la pierre qui a inauguré la prototechnique humaine » (Sloterdijk, 2000b : 50). C'est donc par la création et l'usage d'outils que l'être humain s'est *fait* et se *fera* humain, pour Sloterdijk. L'outil (que ce soit la pierre ou les technologies) permettrait aux êtres humains d'évoluer en s'adaptant à leur environnement. Pour cette raison, l'augmentation ou l'amélioration de l'espèce humaine s'inscrirait directement dans cette continuité adaptative et évolutive : une logique « d'adaptation-évolution », de l'être humain selon les transhumanistes. Dès lors, l'évolution technologique serait un prolongement de la nature anthropotechnique de l'être humain. Cette logique « d'adaptation-évolution » portée par le transhumanisme entraîne alors plusieurs conséquences, dont celle de la dépolitisation. Si Le Dévédec affirme que « la dépolitisation n'est pas un risque du transhumanisme [mais son] fondement » (2019 : 96), elle n'en reste pas moins problématique. La notion de dépolitisation étant l'action d'ôter toute dimension politique à une question, elle permet d'appréhender le projet transhumaniste davantage comme un désinvestissement des problématiques politiques et sociales que leur résolution concrète et effective.

²² La notion de biologisation fait référence aux facteurs biologiques réels ou fantasmés compris comme les seules interprétations, explications ou justifications possibles des pratiques sociales humaines.

1.2.2 Le solutionnisme technologique

Le programme politique du transhumanisme est un programme (re)biologisant, totalisant, universalisant et globalisant de l'être humain (Abbou, 2016; Breughel, 2014) dans lequel les individus sont décontextualisés (Hunyadi, 2015) des environnements sociaux, politiques et culturels. En effaçant les dimensions sociales, culturelles et les rapports de pouvoirs des relations humaines (Breughel, 2014; Le Dévédec, 2019; Hunyadi, 2015; Guis et Le Dévédec, 2013), la perspective transhumaniste entraîne une dépolitisation des enjeux sociaux centrée sur un solutionnisme technologique. Le solutionnisme technologique est une notion développée par Evgeny Morozov dans *Pour tout résoudre, cliquez ici : l'aberration du solutionnisme technologique* (2014) qu'il dénonce. Ce concept permet de désigner la manière dont les problèmes humains (politiques, sociaux, écologiques, etc.) sont systématiquement transformés en question technique pour traiter les effets des problèmes par des solutions technologiques, sans qu'on s'intéresse à leurs causes.

Le solutionnisme technologique conçoit les nouvelles technologies comme la solution aux grands problèmes dans le monde, les maladies, la violence (Hottois, 2013; Langée, 2015), etc. Le biologiste et philosophe Félix Le Dantec soutient, par exemple, que « c'est à la science de résoudre tous les problèmes "psychologiques, sociologiques ou plus généralement humains" » (cité dans Rastier, 2004). Par conséquent, les solutions se concentrent sur l'adaptation de l'être humain par les technosciences, les technologies et l'augmentation ou amélioration de l'être humain. De cette façon, le transhumanisme réduit la perfectibilité – et donc le progrès social – de l'être humain aux technologies (Hottois, 2013; Le Dévédec, 2019; Rastier, 2004). À titre d'exemple, Le Dévédec (2019) montre que pour les transhumanistes James Hughes et Ray Kurzweil, les problématiques de santé publique comme l'obésité ou le diabète sont perçus comme des problèmes biologiques qui peuvent être résolus par les technologies. Ces deux transhumanistes interprètent l'obésité et le diabète comme une conséquence de l'inadéquation du corps à l'environnement contemporain. Pour lutter contre ces maladies et adapter le corps, ils

proposent des solutions technologiques : des thérapies génétiques (technique d'édition de gène CRISPR, nanorobots) et biochimiques (notamment médicamenteuses). En biologisant les problématiques humaines comme celles de la santé publique, le transhumanisme opère une négation des déterminants sociaux à l'origine de ces problématiques et les mesures politiques et sociales qui pourraient s'y appliquer. La finalité du solutionnisme technologique n'est donc pas d'adapter l'environnement des individus par une meilleure compréhension de leurs besoins politiques et sociaux. Au contraire, il s'agit d'adapter les individus à l'environnement social dans lequel ils se trouvent et aux valeurs qui y sont portées telles que la performance (Le Dévédec, 2016; Péquignot, 2016). À ce sujet, Péquignot prend l'exemple des implants cérébraux qu'il qualifie de « pansement existentiel » (2016 : 2) dont le but est de corriger des troubles du comportement. Les troubles du comportement sont alors réduits à un problème biologique à corriger, reléguant dans l'ombre les autres causes que l'exploration de soi pourrait révéler. Comme le précise Céline Lafontaine, « il ne s'agit donc plus de changer le monde, mais bien de perfectionner et d'améliorer le corps humain » (2008 : 153). Dès lors, il est question de changer technologiquement l'être humain au lieu de changer politiquement le monde (Le Dévédec, 2019a; 2016b; Hunyadi, 2015; Guis et Le Dévédec, 2013). Ainsi, les problèmes sociaux sont biologisés au détriment d'un agir politique sur les causes sociales, politiques et économiques des problèmes rencontrés par l'être humain.

Morozov soulignait à propos du solutionnisme technologique que « ce qui pose problème n'est pas les solutions qu[e les solutionnistes] proposent mais plutôt leur définition même de la question [...] le solutionnisme [étant] une manière savante de dire qu'aux yeux de celui qui tient le marteau, tout ressemble à un clou » (2014 : 22). Morozov argue plutôt que c'est l'approche purement technologique et son application systématique et universelle qui est problématique. Effectivement, le solutionnisme technologique est porté par le transhumanisme comme la *seule* solution à tous les problèmes humains. Cela rappelle le film satirique *Don't Look Up : Déni Cosmique* (Adam McKay, 2021) dans lequel Peter Isherwell, un milliardaire de la tech, convainc le président des États-Unis d'attendre le dernier moment pour détruire une comète qui s'apprête à frapper la planète.

Isherwell propose une solution technologique consistant à exploiter les minéraux rares à l'intérieur de la comète avant de la détruire avec ses propres technologies. Il use de *discours d'inaction* fondés sur l'optimisme et le prophétisme technologiques. Ces discours d'inaction font valoir une solution à partir de technologies non testées, aux conséquences positives et négatives non démontrées ni validées par la communauté scientifique (*peer reviewed*). Dans ce film, le solutionnisme technologique vient remplacer un ensemble de leviers d'actions disponibles immédiatement et aux effets connus pour résoudre ce problème. Au travers de cette satire, c'est l'inaction et la déresponsabilisation politiques comme conséquences du solutionnisme technologique qui sont mises de l'avant.

Le solutionnisme technologique a un effet direct sur l'agentivité des individus en affectant leur capacité à agir individuellement et collectivement sur leurs conditions de vie, sur leur environnement social et politique – et à les transformer. Pour Cornélius Castoriadis, l'effacement de l'action politique est la conséquence de la signification imaginaire d'une maîtrise rationnelle du monde (1990). Cette signification est une création imaginaire ancrée et partagée dans l'imagination collective des individus dont émane la croyance profonde que la nature et les êtres humains sont rationnellement maîtrisés. L'algorithmisation (1990) est symptomatique de cette maîtrise rationnelle du monde, car l'algorithme se définit dans le langage informatique comme « une méthode permettant de résoudre un problème de manière systématique²³ ». Les algorithmes sont une addition de processus automatisés, tous isolables et combinés, dont chaque facteur peut être isolé du reste (Ellul, 1977), qui accompagnent, guident, influencent, et anticipent les besoins des usagers. Pour ce faire, l'algorithme exploite un ensemble de données numériques générées par les technologies de l'information et de la communication (TIC) qu'utilisent les individus dans leurs vies quotidiennes. À partir de ces données, les algorithmes peuvent apprendre, interpréter des situations, et proposer des solutions, voire prendre une décision de manière autonome. À cet égard, on peut parler d'algorithmisation

²³ Définition de Pierre-Antoine Champin sur le site Internet *Algorithmique*. Disponible à l'adresse URL suivante : <https://perso.liris.cnrs.fr/pierre-antoine.champin/enseignement/algo/cours/algo/intro.html>

du monde, de ses problèmes et de la vie courante des individus dans une gestion rationnelle et technologique de ceux-ci.

Or, la rationalité technologique a pour effet de décontextualiser le problème donné puisque l'opération informatique systématique et universelle ne constitue qu'une exploitation de données en dehors de la vie réelle et vécue des individus confrontés à un problème. Si bien que la résolution des problèmes humains ne vient plus stimuler l'imagination des individus pour résoudre ces problèmes, car ceux-ci sont pris en charge par les technologies. La systématisation d'une résolution technologique et rationnelle des problèmes humains entraîne non seulement une réduction de l'imaginaire politique des individus, mais alimente aussi la signification imaginaire d'une maîtrise rationnelle du monde; deux conséquences qui semblent être aux fondements de l'inaction politique.

Cette croyance en la maîtrise rationnelle du monde évacue les incertitudes théoriques liées à la technoscience (cf. *Don't Look Up : Déni Cosmique*), mais aussi, et surtout, les questionnements liés à la technoscience et son rapport à la société (Castoriadis, 1990). Dès lors, Castoriadis constate que « de toutes les activités humaines, la science serait la seule à simplement résoudre des questions sans en soulever aucune, soustraite à l'interrogation comme à la responsabilité » (1990 : 23). Ainsi, la perspective adaptative-évolutionniste et dépolitisante du transhumanisme aboutit à une déresponsabilisation et à un désengagement politique puisque tout problème humain est un problème biologique qui peut être résolu par les technologies (cf. biologisation). Or, en pensant l'état social comme un état biologique, les transhumanistes manquent de réflexivité critique, éthique (Hunyadi, 2015; Rastier, 2004) et politique (Le Dévédec, 2019) sur l'avenir des êtres humains. Cela provoque la banalisation, la naturalisation (Abbou, 2016; Breughel, 2014; Le Dévédec, 2019) et la normalisation de l'ordre social, politique, économique des sociétés évacuant de fait les problématiques sociales et politiques. Ces discours ne sont pas seulement rhétoriques et réduisent le solutionnisme technologique au corps en ce que les transhumanistes appellent la « liberté morphologique ».

1.2.3 La liberté morphologique

Les transhumanistes matérialisent le solutionnisme technologique pour adapter, augmenter et améliorer les corps par un droit radical de transformation de la corporéité qu'ils nomment « liberté morphologique ». C'est dans la « Déclaration transhumaniste » (2012) qu'apparaît la notion de liberté morphologique comme une partie significative du programme et du projet politique du transhumanisme :

We favor morphological freedom – the right to modify and enhance one's body, cognition, and emotions. This freedom includes the right to use or not to use techniques and technologies to extend life, preserve the self through cryonics, uploading, and other means, and to choose further modifications and enhancements. (Sandberg, 2013 : 55)

Mais la définition de la liberté morphologique comme droit absolu et fondamental (Bourcier, 2019; Sandberg, 2013) revient à Ander Sandberg (2013). Il définit la liberté morphologique de cette façon : « *an extension of one's right to one's body, not just self ownership but also the right to modify oneself according to one's desires* » (2013 : 56).

Cette définition dessine les contours d'une volonté d'émancipation des limites du corps, physiquement vécue à partir d'un droit à se posséder et à se modifier. Ce droit subsiste en l'idée que le corps est donné naturellement aux individus et donc que la liberté morphologique est un droit naturel. De ce fait, le droit à la liberté morphologique est un droit négatif (2013) de propriété sur sa propre personne (Bourcier, 2019; Nozick, 1974; Sandberg, 2013); ni personne ni l'État n'ont le droit de l'entraver. Cela signifie que le droit à la liberté morphologique nécessite un consentement éclairé, mais surtout libre de toute contrainte extérieure. À cette fin, les transhumanistes cherchent à rendre opérationnelle cette liberté dans un État de droit, en la faisant reconnaître et garantir comme un droit. Toutefois, cela implique une redéfinition de la nature humaine dans sa perspective juridique, car avec le droit à la liberté morphologique, le corps humain passe de sujet du droit à objet du droit. En effet, les individus sont sujets du droit parce que leur corps est l'incarnation physique de ce qu'est *la personne*. Juridiquement, un individu est une

personne physique qui acquiert dès sa naissance une personnalité juridique la dotant de droits (la capacité d'en jouir et de les exercer) et d'obligations (auxquelles la personne est assujettie). Or, la liberté morphologique fait passer le corps d'une personne non plus comme l'incarnation physique d'un sujet de droit, mais comme son objet soumis à la consommation et à la marchandisation en tant que propriété. C'est ce que Miah (2013) appelle le « capital bioculturel » : un choix libre et individuel d'accumulation et/ou d'acquisition de biens technologiques incorporé à son corps. Miah précise que la liberté morphologique est un style de vie par lequel l'individu transforme/améliore/augmente son corps (qui est sa propriété) :

The argument on behalf of biocultural capital claims that the pursuit of human enhancements is consistent with other ways in which people modify their lifestyles and is analogous in principle to buying a new mobile phone, learning a language, or exercising. It is a process of acquiring ideas, goods, assets, and experiences that distinguish one person from another, either as an individual or as a member of a community. (Miah, 2013 : 299)

Ce style de vie s'alimente donc d'un mode de consommation qui passe par l'incorporation d'objets/de biens technologiques, analogue à d'autres manières d'augmenter ses capacités, bien que radicalement différentes²⁴. La liberté morphologique est également présentée par Miah comme « *the various ways in which biotechnologies and the body/mind modification sciences are providing tools through which people can alter themselves to more adequately pursue their life goals* » (2013 : 296). Dès lors, l'expression « capital bioculturel » reflète l'éventail de choix et de possibilités, voire de capacités (cf. Sen et Nussbaum) d'être et d'exister qu'offrent les technologies. Les technologies ne sont pas un adieu au corps²⁵ : la liberté morphologique ne peut exister qu'au travers d'un corps réel et physique puisque c'est sur cette base physique qu'elle ouvre

²⁴ Miah rend analogues le fait d'acheter et d'utiliser un téléphone intelligent et le fait d'acheter et d'incorporer un bras bionique.

²⁵ En référence au titre du livre *L'adieu au corps* de David Le Breton (1999).

un champ de possibles sur les manières de composer son corps, d'exister et d'être au monde.

La liberté morphologique suit la ligne directrice du transhumanisme qui est celle déjà exposée : adapter son corps à l'évolution du monde pour un futur meilleur. C'est donc l'aspiration au bonheur qui est le moteur de l'augmentation ou de l'amélioration humaine. De telle sorte que le transhumanisme poursuit le désir d'une « vie dépourvue de grands malheurs et comprenant des plaisirs valorisés, ainsi qu'une longévité suffisante pour pouvoir jouir de ces derniers » (Baertschi, 2018 : 173-174). Ceci implique que la liberté morphologique et l'acte de se faire cyborg reposent sur un impératif de réalisation de soi (Miah, 2013; More, 2013; Sandberg, 2013). Cela n'est pas sans rappeler ce que disait Nietzsche : « tu dois devenir celui que tu es » (1887 : 145) ou, du moins, il serait plus adéquat de dire « tu peux devenir celui que tu es ».

La réalisation de soi par la liberté morphologique impliquerait un double mouvement : la compréhension de son soi véritable et son expression corporelle. La liberté morphologique pose l'individu dans un rôle d'« anthropreneur » (Linhart cité dans Le Dévédec, 2018) par une autopoïétique de sa corporéité : un appel à sortir de soi, à se transcender et à se (re)créer. Si le transhumanisme s'inscrit plus largement dans une maîtrise rationnelle du monde (cf. Castoriadis), la liberté morphologique est la maîtrise rationnelle et personnelle de son individuation et de sa corporéité. L'individu est conçu « comme maître de lui-même; il décide de ce qu'il veut de sa vie » (Labrusse-Roy cité dans Béland, 2006) dans un processus personnel(-alisé), introspectif et actif. Le droit à la liberté morphologique permettrait alors d'avoir une vie heureuse et accomplie en poursuivant sa propre conception du bonheur, de sa personne et de ses buts de vie; un droit qui conduirait à vouloir être un.e cyborg, posthumain.e ou transhumain.e²⁶. Les technologies offrent ainsi la possibilité de dépasser les limites biologiques, sociales et

²⁶ En référence au titre de l'article de Nick Bostrom « Why I want to be a posthuman when I grow up » (2013).

politiques du corps, de recomposer et de personnaliser son identité, de se vivre selon ses propres choix de (re)configurations corporelles et identitaires conformément aux façons de vivre des autres individus dans la société. Pour ces raisons, les transhumanistes se sentent affiliés à d'autres courants de pensée, mouvements et groupes d'individus qui investissent la question des identités de genre et sexuelles (Abbou, 2016; Bourcier, 2019) telles que les personnes transsexuelles et intersexes.

1.2.4 Le genre et la liberté morphologique

La question des personnes transsexuelles et intersexes est emblématique de la représentation que se font les transhumanistes du genre. Dans le *Dictionnaire critique du féminisme*, Perrot explique que « par rapport au sexe biologique, le genre désigne les rapports de sexe tels qu'ils sont compris par la culture et par l'histoire » (Perrot dans Grange, 2010). Ainsi, le genre renvoie aux identités que la société construit pour les individus tandis que le sexe renvoie à un ensemble d'attributs biologiques (caractéristiques physiques et physiologiques) chez les individus²⁷. Pour Munkittrick, les transhumain.es et les transsexuel.les sont allié.es, assimilables ou analogues dans une même quête d'affranchissement et de reconnaissance de l'identité par une reconfiguration corporelle :

Of all the examples I could present, the most forceful is that of transgenders and intersexuals. Both communities are heavily dependant upon and subject to the medical, technoscience, and legal institutions that form our society in ways that uniquely highlight how interlinked transhumanism is to cyberfeminism. (Munkittrick, 2012 : 3)

Pour comprendre la relation supposée entre transhumain.es, transsexuel.les et intersexes, il convient de définir ce qu'est la transsexualité et l'intersexualité. Dans un premier temps, le terme transsexuel.le est différent du terme transgenre. Les personnes

²⁷ Voir <https://cihr-irsc.gc.ca/f/48642.html>

transgenres sont des personnes dont l'expression de genre diffère du sexe assigné à la naissance, mais qui n'ont pas recours à un changement de sexe²⁸. Il s'agit aussi d'une catégorie militante contrairement à celle de transsexuel.le qui est une catégorie médicale et médicalisante. Les personnes transgenres et intersexes se retrouvent souvent dans un même mouvement appelé le mouvement « queer » se réappropriant alors la notion d'anormalité. Effectivement, le terme « queer » revient par définition à s'identifier en tant que bizarre, étrange. Par anormal, il faut comprendre « en dehors des normes » aussi bien de l'identité de genre cis que de l'hétérosexualité. Dans un second temps, les personnes transsexuelles sont des personnes qui « ne se reconnaissent pas dans le sexe qui leur a été assigné à la naissance » (Beaubatie, 2021 : 775). Tandis que les personnes intersexes sont des personnes dont les caractéristiques physiques (génitales, chromosomiques, hormonales, etc.) ne correspondent pas à la bicatégorisation des sexes reconnus par le corps médical (Conseil Québécois LGBT, 2020). La plupart du temps, les personnes transsexuelles et intersexes entreprennent ou souhaitent entreprendre des démarches pour changer de sexe²⁹. Dans les deux cas, leurs corps subissent et dépendent des interventions médicales et technologiques. C'est pourquoi les transhumanistes s'affilient aux personnes transsexuelles et intersexes :

- D'une part, les personnes transsexuelles et intersexes ne rentrent pas dans le schéma de la binarité des genres masculin/féminin, et s'inscrivent dans d'autres possibilités d'être soi et d'être au monde en termes d'identité de genre et de sexualité, comme la cyborg qui sort des catégories et des binarismes pour les transhumanistes.
- D'autre part, les personnes transsexuelles et intersexes peuvent se réaliser, se modifier, se créer selon l'expression de l'identité avec laquelle ils se sentent le plus en accord; tout comme les transhumanistes valorisent la création et la réalisation de soi par la liberté morphologique.

²⁸ Voir <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26550338/personne-transgenre>

²⁹ Dans son livre *Transfuges de sexe. Passer les frontières du genre* (2021), Emmanuel Beaubatie donne à voir la multiplicité des trajectoires trans.

- *In fine*, ces deux groupes sont rendues possibles par la technologie qui investit les corps pour en exprimer le *vrai soi*. Autrement dit, la transformation des corps par les technologies est une condition *sine qua non* de la réalisation de soi pour les personnes transsexuelles, intersexes et transhumanistes.

L'investissement de la technologie sur les corps poursuit toutefois un objectif différent selon qu'il s'agit de transsexualité, d'intersexualité ou de transhumanisme. Concernant les personnes transsexuelles et intersexes, la recomposition de leur identité corporelle et de genre se fait en manipulant leur propre corps vivant sans ajouter de pièce technologique. Tandis que pour un.e transhumain.e, il s'agit d'incorporer à son propre corps vivant des pièces technologiques (non naturelles). Bien que l'intervention technologique ait un objectif différent, c'est surtout la manière de concevoir l'identité de genre par les transhumanistes qui marque finalement leur inconciliable affiliation. Au vu de la dépolitisation intrinsèque au transhumanisme démontré dans le premier chapitre, la reconfiguration de l'identité de genre semble passer de manière inconditionnelle et unilatérale par une intervention sur un corps physique, et surtout, sur un sexe biologique. Ainsi, la conception du genre est entièrement perçue comme un problème biologique à dépasser, et non pas comme un problème social. Selon Vranckx (2018), dans le transhumanisme, le genre serait devenu un sexe social dérivé du biologique, car le sexe aurait été désocialisé pour être rebiologisé (Bourcier cité dans Abbou, 2016). Par conséquent, l'être humain y est simplifié et réduit à des composantes fonctionnelles (comme des fonctionnalités sexuelles et reproductives) qui seraient ontologiquement déterminantes de l'identité de genre. Bourcier (2019) s'inscrit en opposition à la vision d'un genre sexuel (plutôt que social) porté par le transhumanisme. Il soutient que la limitation des manières d'être et des modes de vie ne se trouve pas dans la nature, mais dans notre rapport à celle-ci dans son sens culturel, politique et historique. Ainsi, l'identité de genre ne se réduit pas au sexe et ne se fige pas dans son dessein. Au contraire, l'identité est malléable, modulable, mouvante, construite et négociée entre nature/culture (cf. Haraway). La négation des aspects performatifs, discursifs, sociaux et culturels du

corps par le transhumanisme entraîne une négation du contexte patriarcal (Delphy, 1970) qui fonde et structure les identités et les corporéités.

Dans ce contexte, les hommes exercent une biopolitique sur les femmes et leurs corps, comme une manière de les contrôler, elles et la vie qu'elles peuvent porter. C'est notamment le sujet du livre *La servante écarlate* (1985) de Margaret Atwood. Elle y représente le corps individuel et collectif des femmes comme lieu de pouvoir politique, notamment sur les questions de dépossession de soi, d'asservissement et d'objectification. Elle dépeint la société dystopique de la République de Giléad où les femmes sont hiérarchisées et catégorisées; certaines sous l'étiquette de « servantes ». Les « servantes » sont les rares femmes encore fertiles dont l'unique rôle et finalité est la reproduction humaine dans le but de perpétuer la filiation des « commandants ». La reproduction s'effectue sous la forme d'un rituel sacré au cours duquel les « servantes » sont violées; la violence masculine annihilant le sujet féminin réduit à un objet, un réceptacle utile parce qu'il peut contenir et donner vie.

C'est par l'imposition de normes et de politiques sur le corps, la vie, la sexualité et le genre que le patriarcat s'est maintenu; ainsi que par l'investissement des (bio)technologies sur et dans les corps, appuyés par des discours politiques et médicaux (Angeloff et Gardey, 2015). À cet égard, Foucault écrit : « Si le pouvoir ne s'exerçait que de façon négative, il serait fragile. S'il est fort c'est qu'il produit des effets positifs au niveau du désir et du savoir. Le pouvoir, loin d'empêcher le savoir, le produit. » (Cité dans Angeloff et Gardey, 2015 : 33) Par exemple, pendant de longues années, les personnes transsexuelles ont été qualifiées et catégorisées comme éprouvant un « trouble de l'identité sexuelle » résultant d'une maladie mentale (Manuel diagnostique et statistique du trouble mental³⁰, DSM-IV-TR, 1980). Cette dénomination signifiait que les

³⁰ Le *Manuel diagnostique et statistique du trouble mental* est un outil de classification des troubles mentaux dirigé par Robert Spitzer pour l'Association américaine de psychiatrie (APA). À noter que parler

personnes transsexuelles étaient considérées comme des anomalies, c'est-à-dire comme quelqu'un ou quelque chose qui sort de la norme sociale admise et imposée. Les personnes transsexuelles mettaient en danger l'ordre établi (Vranckx, 2018) en sortant « du cadre normatif de genre traditionnellement défini et accepté en Occident - homme/femme » (Stryker cité dans Desrochers, 2018 : 14). C'est pourquoi les institutions médicales se sont intéressées aux personnes transsexuelles par une psychopathologisation/psychiatisation de leur identité de genre (et de leur sexualité). Cette médicalisation permettait de contenir la confusion que les personnes transsexuelles provoquaient envers l'ordre naturalisé et social des corps, des genres et des sexes. Cette intervention sur les corps, l'identité de genre et la sexualité visait à conformer normativement l'individu. Sur ce point, Ivana Milojević s'est intéressée au genre dans une littérature du futur et, notamment, au cas d'un futur non genré (androgynie). Le scénario de l'androgynie fait référence au postgenrisme développé par Dvorsky et Hughes (2008) qu'ils présentent de cette façon : « *postgenderism confronts the limits of a social constructionist account of gender and sexuality, and proposes that the transcending of gender by social and political means is now being complemented and completed by technological means* » (2008 : 2). Le postgenrisme est exposé comme un dépassement du genre au moyen des technologies. Le sexe et le genre ne permettraient plus de catégoriser les individus comme homme ou comme femme. C'est pourquoi Milojević parle d'androgynie pour qualifier un scénario dans lequel le genre serait soit unique (mais non genré), soit inexistant. Cependant, Milojević avance que le genre et les corps seraient tout de même produits et performés sous la contrainte de la norme masculine, car le postgenrisme surviendrait dans une société qui resterait structurée par le patriarcat. Dès lors, le transhumanisme n'est pas la promesse effective d'un dépassement de la régulation et de la normativité masculine sur les corps, y compris féminin. La liberté morphologique n'est donc pas l'expression individuelle de son soi, mais une forme renouvelée de conformisme à une norme

de « trouble de l'identité sexuelle » (DSM-IV-TR) revient à définir l'identité des individus au travers du sexe féminin ou du sexe masculin. Désormais, cette catégorie a été actualisée par l'appellation « dysphorie de genre » (DSM-5-TR) qui vient, à son tour, définir les individus selon le genre masculin ou le genre féminin.

extérieure à soi (Kleinpeter, 2015) qui impose autant de l'incorporation du genre que des technologies. C'est pourquoi Marzano (2002) avance que « la personne réduite à un corps-instrument, n'a plus une intégrité à sauvegarder et son corps peut bien être détruit, vendu, loué et oublié » (2002 : 92). Or, la liberté morphologique telle que la conçoivent les transhumanistes suppose une possession de soi au préalable et postérieure pour exercer cette liberté. Par conséquent, le corps doit être entièrement sien, et il ne doit en aucun cas être transformé sous une contrainte ou une influence extérieure à l'individu. Si le transhumanisme puise dans l'héritage de la pensée harawayenne pour soutenir l'incorporation des technologies dans les corps, nul doute désormais qu'il en évacue l'argument principal : celui de la *politisation* des rapports de genre par les technologies exploitant son angle mort quant aux constructions historiques anciennes et nouvelles de l'exploitation du corps des femmes – ou du moins, la matérialité du corps pris dans un ensemble de rapport de pouvoir et de domination.

1.3 LA PROBLÉMATIQUE DE RECHERCHE

1.3.1 État de la question sur l'imaginaire de la cyborg

La cyborg naît d'abord d'une fiction qui imagine le rapport entre les technologies et les corps. Les auteur.rices issu.es des études féministes sur les sciences et les technologies ont étudié la figure cyborg pour mettre en relation les technologies et le corps des femmes.

Anne Balsamo (1996/2008) avançait l'idée que la représentation de la cyborg dans la fiction n'allait pas dans le sens d'une émancipation des stéréotypes, mais seulement vers une réduction de ceux-ci. Elle considérait que si les technologies étaient censées redéfinir les dualismes (comme homme-femme, nature-culture), les représentations populaires dans l'imaginaire les ont d'autant plus renforcés. Balsamo prend l'exemple des personnages de *Terminator* (James Cameron, 1984) et de *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987) afin de montrer que ces personnages sont mécanisés dans une fonction utilitaire et militaire de type guerrier. Quant aux représentations des femmes, elles sont érotisées,

sexualisées et essentialisées dans le but de satisfaire les autres (Calheiros, 2017). Le rôle social des femmes est renforcé par des fonctionnalités axées sur la sexualité et le *care*. Mia Consalvo (2000) exemplifie le cas de la fonctionnalité axée sur la sexualité avec le personnage de Molly dans le roman *Neuromancer* (Gibson, 1984). Consalvo constate un décalage entre la description d'une femme forte et courageuse ayant une part de contrôle sur ses décisions, son corps et sa destinée et l'agentivité réelle de Molly quant à son corps. Les emplois exécutés par Molly sont des emplois où son corps de cyborg est exploité par les hommes, en plus d'être généré. Dans un premier temps, Molly a été une « *meat puppet* » : une prostituée dont la mémoire s'éteint/s'efface. La *meat puppet* est un objet de consommation à la fois sexualisé et sexualisable que son corps de cyborg permet. Dans un second temps, Molly est une « *street samourai* » (une garde du corps) d'un homme qui, contrairement à Molly, a le privilège de se désincarner/de se télécharger dans le *cyberspace*. Dans les deux cas, la femme incarne un rôle où sa finalité est la satisfaction de l'homme; la femme cyborg serait un moyen pour parvenir à ses fins (plaisir charnel ou plaisir de se désincarner).

Balsamo (1996/2008) donne pour exemples, à son tour, deux femmes cyborgs fictives ayant des rôles générés et traditionnellement associés au féminin. Le premier personnage est celui de Rachel dans *Blade Runner* (Ridley Scott, 1962). Cette cyborg est représentée comme irrationnelle et soumise à ses émotions tandis que le personnage masculin à ses côtés, Deckard, est rationnel et paternaliste. Le deuxième personnage est la cyborg Helva XH-83 dans *The ship who sang* (McCaffrey, 1969). Helva XH-83 est traditionnellement stéréotypée par rapport à sa fonction qui est de prendre soin des gens et de s'assurer que le voyage spatial se passe au mieux pour eux en matière de confort et de sécurité. Ces images de la cyborg démontrent la reproduction des stéréotypes culturels générés par rapport au type de dispositifs technologiques qui intègrent leurs corps.

À l'heure actuelle, l'angle féministe demeure très marginal dans les études sur le transhumanisme où dans la littérature francophone seulement deux recherches ont été effectuées sur la représentation des femmes dans l'imaginaire transhumaniste (Abbou,

2016; Calheiros, 2017). Dans leurs analyses des discours (Abbou, 2016) et des représentations de l'imaginaire transhumaniste (Calheiros, 2017), Abbou et Calheiros concluent que les représentations des dispositifs techno-intégrés véhiculent des images qui reconduisent les structures de domination. Plus précisément, elles font le constat que la cyborgisation du corps des femmes se fait en renforçant les représentations stéréotypées. Calheiros (2017) rapporte que la cyborg qui émerge de l'imaginaire transhumaniste dans les années 2000 est genrée et sexualisée. Le corps des femmes dans les représentations transhumanistes, comme déjà dit plus haut, est érotisé, sexualisé et essentialisé dans le but de satisfaire les autres. Eu égard à ce qui précède, Calheiros affirme que les femmes ne sont pas cyborgisées au sens d'avoir un corps métissé entre artefacts technologiques et biologie, mais qu'elles sont des machines humanisées. Au point que le corps universel du/de la cyborg n'est pas celui de l'humain augmenté, mais celui de l'homme augmenté. Par le fait même, l'effacement des frontières/des différences/des limites promu par le transhumanisme ne semble pas être atteint après cet examen des représentations dans leurs imaginaires. Si bien que de ces représentations découlent plusieurs enjeux comme l'enjeu central d'émancipation pour les femmes par rapport à l'imaginaire entourant la cyborg.

1.3.2 Problématisation du questionnement éthique

L'émancipation est le projet féministe qui consiste à s'affranchir des structures patriarcales et d'obtenir autonomisation, autodétermination et équité dans les rapports sociaux hommes-femmes. Gagner en capacité d'agir (*empowerment*) est une pratique émancipatrice fondée sur l'agentivité, c'est-à-dire que l'individu obtient plus de pouvoir individuel et collectif³¹. La notion d'émancipation offre la possibilité d'étudier l'éventuelle objectification des femmes dans l'imaginaire science-fictionnel qui nourrit, en partie, le transhumanisme, c'est-à-dire de pouvoir étudier la chosification d'une personne réduite à

³¹ Voir les définitions <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/1298948/autonomisation> et <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26538030/autonomisation>

son corps et/ou à son esthétisme. L'objectification pose un problème moral, selon la définition même de l'objectification, car objectifier un individu conduit inévitablement à sa déshumanisation. Réduit à l'état d'objet, considéré uniquement au travers de son corps, l'individu objectifié se voit assigner un ensemble de stéréotypes de genre essentialisant qui, se faisant, se perpétuent. Pour ces raisons, les enjeux d'agentivité et de statut moral sont impactés par la possible objectification. L'individu déshumanisé, sans identité sociale et politique, n'aurait pas de capacité d'action³², c'est-à-dire de capacité à agir sur lui-même (s'auto-déterminer) et sur ses relations au monde (son environnement). En conséquence de tout ce qui précède, cet individu – ici, les femmes cyborgisées – serait également exclu de la communauté morale³³. Or, sans statut moral, les femmes cyborgisées ne pourraient être traitées avec dignité et respect, ce à quoi l'objectification peut conduire.

Dans ce travail de recherche, l'analyse des enjeux concernant les représentations des femmes cyborgs se fera à travers la science-fiction et l'imaginaire populaire véhiculé dans la cinématographie et les jeux vidéo afin d'étudier l'imaginaire qui entoure le transhumanisme. En considérant que :

[P]our la technique [*sic*] la fiction n'est pas seulement une alliée occasionnelle, c'est une alliée nécessaire; en ouvrant les « possibles », elle prépare les esprits à recueillir l'innovation qu'elle a déjà esquissée dans la narration, et qu'elle a située en action dans des situations vraisemblables. (Sfèz, 2002 : 233)

L'imaginaire participe alors à diffuser la vision du monde et des relations aux autres d'un groupe particulier à un moment donnée. En imprégnant l'imaginaire des individus, cet imaginaire banalise et tend à réaliser les pratiques et les visées qu'il présente. Par exemple, l'imaginaire diffusé dans la fiction transhumaniste pose problème puisque les représentations sont genrées (Abbou, 2016; Calheiros, 2017; Consalvo, 2000;

³² Capacité d'agir, agentivité.

Voir https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche_gdt/fiche/26543907/agentivite

³³ Dans ce mémoire, la communauté morale réfère à l'ensemble des êtres qui peuvent être affectés positivement ou négativement par des actions d'une manière moralement problématique en regard du respect qui leur est dû (selon des principes étayés par les différentes théories éthiques).

Balsamo, 1996/2008; Lykke, 2003). L'imaginaire transhumaniste trouve sa source dans un ensemble de significations, d'intérêts et d'expériences partagées entre des personnes de sexe masculin (Calheiros, 2017; Ferrando, 2014). Dès lors, si un mouvement promouvant une représentation de ce que doit être le monde, l'humanité et les corps cyborgs et qui produit un savoir et des technologies est dominé par un imaginaire masculin, cela rend possible des représentations genrées, sexuées et stéréotypées qui risquent d'être véhiculées, maintenues et renforcées. C'est pourquoi la question de recherche est la suivante : la représentation des cyborgs dans l'imaginaire de la science-fiction est-il émancipateur pour les femmes?

Conclusion

L'émancipation implique le rejet des formes figées de l'ordre permanent des choses (Proudhon, 1843) comme un point de départ théorique et pratique à la démarche émancipatrice. Une position qui nécessite une critique des discours (cf. Haraway) afin de déconstruire et détruire ou subvertir toutes les formes d'oppressions, de domination, d'oppositions et de hiérarchies (comme le patriarcat, le capitalisme, le racisme, etc.) vécues par les individus. Dans ce premier chapitre, nous avons pu voir que si le transhumanisme puise dans l'héritage de la pensée harawayenne pour soutenir l'incorporation des technologies dans les corps, il en évacue pourtant l'argument principal : celui de la *politisation* des rapports de genre par les technologies. Nous avons montré que le transhumanisme vise seulement à dépasser les problématiques liées au genre sans les comprendre ni les résoudre. Ce positionnement dépolitisant du transhumanisme entraîne, notamment, une conséquence sur les représentations des corps cyborgs dans l'imaginaire technologique : la continuité de la représentation patriarcale et conservatrice du corps des femmes. En rappelant que les technologies se définissent notamment par leur intervention dans le réel, on voit qu'elles ne sont alors pas que des outils pratiques, mais aussi des expressions humaines complexes et profondes ainsi que le reflet des valeurs sociétales/du groupe social dominant. De ce fait, l'imaginaire des technologies est très important, car c'est cet imaginaire qui structure les pratiques sociales

et technologiques tout autant que l'imaginaire est modelé par les contextes sociaux, culturels et politiques; l'un intervient sur l'autre. C'est pourquoi nous allons, dans le prochain chapitre, discuter de l'importance de l'imaginaire, de ses effets et de sa relation avec le transhumanisme. Plus particulièrement, ce deuxième chapitre va nous permettre d'étudier la capacité émancipatrice de l'imaginaire de la science-fiction à partir du concept d'imaginaire-imagination de Castoriadis dans le but d'établir si la fiction transhumaniste est synonyme de nouveauté ou si cette fiction se construit sur un imaginaire déjà existant, conservateur et patriarcal.

CHAPITRE 2

CADRE THÉORIQUE : L'IMAGINAIRE ET LA SCIENCE-FICTION

DANS LA PENSÉE TRANSHUMANISTE

Dans le premier chapitre, nous avons pu voir que le transhumanisme est une pensée dépolitisante sur les problématiques liées au genre. Ce positionnement dépolitisant du transhumanisme entraîne une conséquence sur les représentations des corps cyborgs dans l'imaginaire technologique : la continuité de la représentation patriarcale et conservatrice du corps des femmes.

Avec ce 2^e chapitre, nous poursuivons l'objectif général de ce mémoire : celui d'étudier les représentations des corps cyborgs féminins dans la science-fiction dans le but de comprendre si l'imaginaire des femmes cyborgs s'inscrit dans une continuité patriarcale et conservatrice du corps des femmes plutôt que dans un projet émancipateur de leurs corps.

À ce titre, ce deuxième chapitre porte sur le rôle de l'imaginaire et sa capacité émancipatrice. À partir du concept d'imaginaire-imagination dans la pensée de Castoriadis, nous analyserons la capacité émancipatrice de l'imaginaire de la science-fiction afin de montrer que la fiction transhumaniste s'auto-institue sans renouveler l'imaginaire institué existant. Autrement dit, contrairement aux promesses d'émancipation et de renouveau que porte le discours transhumaniste, la fiction transhumaniste véhicule les mêmes stéréotypes et clichés de genre existants et reconduit des représentations patriarcales. Pour faire cette démonstration, ce chapitre est divisé en deux parties.

La première partie est consacrée à la pensée de Castoriadis sur l'imaginaire-imagination afin de mieux saisir la capacité politique de l'imaginaire-imagination dans la société. En 2010, Marc Peschanski, un des leaders de la recherche biotechnologique en France, disait que « l'imagination est au pouvoir » (dans Hunyadi, 2010). On peut

rapprocher les propos de Peschanski de la société communiste futuriste dépeinte dans le jeu vidéo *Atomic Heart* (Mundfish et Focus Entertainment, 2023). Dans l'introduction du jeu, le personnage du Dr. Sechenov, chercheur éminent, dit : « *fantasy and science go hand in hand. Most modern inventions were described long ago in science fiction : flying machines, space travel, even robots [...] Man was born to dream, to do great things !* » En effet, la société dépeinte dans ce jeu vidéo est centrée autour du développement technologique : corps augmentés, robots, hologrammes et autres; ce qui n'est pas sans rappeler le transhumanisme caractérisé par le développement technologique et l'augmentation ou amélioration de l'être humain. Ainsi, que ce soit dans les propos de Peschanski qui portent sur la réalité ou dans ceux du personnage du Dr. Sechenov prononcés dans le cadre d'un jeu vidéo, l'imagination technologique est considérée comme centrale au développement des sociétés. À cet égard, on peut se demander quel rôle social joue l'imaginaire. Cette première partie traite donc de l'imaginaire et de son rapport entre ce qui existe déjà et ce qui pourrait exister, car c'est ce rapport qui crée du nouveau ou des transformations sociales. Ainsi, à partir de la pensée de Castoriadis, il s'agit de montrer le potentiel politique de l'imaginaire.

Dans la seconde partie, nous voulons montrer que le transhumanisme produit une variante de l'imaginaire social institué qui reproduit des représentations patriarcales et conservatrices des femmes. Depuis sa sortie, le jeu vidéo de science-fiction *Atomic Heart* est tourmenté par plusieurs polémiques, notamment sur le sexisme présent dans le jeu. Par exemple, le jeu hypersexualise deux femmes robots qui sont les assistantes personnelles et les gardes du corps du Dr. Sechenov. Elles ont une attitude très sexy et langoureuse. On retrouve, aussi, tout le long du jeu, un frigo à la voix féminine, suave et très excitée à chaque venue du personnage principal, P-3, un homme. On entend, notamment, le frigo dire « ouh ça m'excite, j'adore les hommes rebelles et dominateurs » et P-3 répondre « Oh attends que je te choppe saloperie, tu vas voir ! » Dans *Atomic Heart*, l'imagination technologique est centrale, mais l'important développement scientifique et technologique que cela entraîne ne s'accompagne apparemment pas d'un développement social et politique, car les femmes demeurent objectifiées par des

significations sociales sexualisantes, sexistes et stéréotypées telles que celles présentées plus tôt : des personnages féminins sexy, soumis et sexuellement disponibles.

Ferrando (2014) a administré un questionnaire auprès d'étudiant.es et de chercheur.ses universitaires en cybernétique à l'Université de Reading dans le but d'éclairer par des données empiriques le débat sur l'avenir du genre dans les domaines de l'intelligence artificielle, cyborg et robotique. Les résultats de son enquête montrent que le champ de recherche en intelligence artificielle est dominé par l'imaginaire masculin : les cyborgs et les robots sont pensés majoritairement au prisme de la masculinité (2014). Or, l'imagination est très importante parce que c'est elle qui structure les pratiques sociales et technologiques en même temps qu'elle est modelée par les contextes sociaux, culturels et politiques. Dans *Atomic Heart*, l'imagination technologique est fondamentale à la pensée transhumaniste. Elle est l'essence même de ce qu'est le transhumanisme, à savoir un courant prophétique qui puise à la fois dans l'imaginaire pour se développer et exister, et à la fois dans la réalité pour se réaliser avec le développement de nouvelles technologies. Ce double ancrage dans la réalité et dans l'imaginaire amène à se demander quel est le rôle de l'imaginaire transhumaniste dans la perpétuation de représentations patriarcales? C'est à cette question que se consacrera la seconde partie de ce chapitre. Cette partie portera plus spécifiquement sur le rapport entre science-fiction et transhumanisme. Elle démontrera le rôle de la science-fiction dans la pensée transhumaniste ainsi que la fiction instituante du transhumanisme qui semble caractérisée par sa fuite en avant.

2.1 LA PENSÉE DE CASTORIADIS SUR L'IMAGINAIRE-IMAGINATION

Dans le précédent chapitre, nous avons fait ressortir que le transhumanisme est dépolitisé et qu'une des conséquences possibles est de perpétuer la représentation patriarcale et conservatrice du corps des femmes. Il est intéressant alors d'étudier l'imaginaire, car l'imaginaire entretient un rapport dialogique ou frictionnel avec ce qui existe déjà et ce qui pourrait exister, et ce rapport crée du nouveau ou des transformations sociales. À partir de la pensée de Castoriadis, il s'agit de montrer le potentiel politique de l'imaginaire pour ensuite établir si l'imaginaire du transhumanisme

créée de la nouveauté ou plutôt une variante de l'imaginaire social institué en reproduisant des représentations patriarcales et conservatrices des femmes.

Castoriadis définit l'imaginaire comme « quelque chose d'“inventé” – qu'il s'agisse d'une invention “absolue” (“une histoire imaginée de toutes pièces”) ou d'un glissement, d'un déplacement de sens où des symboles déjà disponibles sont investis d'autres significations que leurs significations “normales” ou canoniques ». (1975 : 190) Selon Poirier (2004), Castoriadis pense l'imaginaire et l'imagination comme des synonymes du fait qu'ils créent tous les deux un ensemble de significations imaginaires sociales. Ainsi, Castoriadis complète la définition de l'imaginaire par la notion de significations imaginaires sociales.

2.1.1 Les significations imaginaires sociales et l'imaginaire institué

Castoriadis considère l'imagination en tant qu'imagination première ou radicale dont l'opération psychique précède toute réflexion nécessaire à la saisie de l'intelligibilité dans les formes sensibles (Poirier, 2004). L'imagination serait ce à partir de quoi le monde prend forme pour les individus en créant des schèmes, des figures, des images – un ensemble de significations – qui conditionnent les représentations et les pensées. En considérant que l'individu est « pénétré de part en part par le monde et par les autres » (Castoriadis, 1975 : 158), c'est donc au travers du monde et des autres individus que se forment ses pensées. Autrement dit, l'individu est « un sujet voué au monde » (Merleau-Ponty, 1945 : V), car il « n'est pas le fruit de la nature, il est avant tout création et institution sociale (Poirier, 2004 : 137). L'individu est alors un construit social qui, à la naissance, est « radicalement inapte à la vie [et] doit être humanisé et cette humanisation ne devient effective que par sa socialisation » (Poirier, 2004 : 137). Cette socialisation survient alors que, par sa venue au monde, le nouveau-né entre dans le champ du social-historique que Castoriadis définit comme le champ d'action indéterminé au sein duquel les individus créent et modifient sans cesse les institutions – normes, valeurs, langages, outils, procédures, méthodes – qui structurent le collectif (Castoriadis, 1975; Poirier, 2004). L'imaginaire crée alors un *magma* de significations sociales. Ce magma est la

source de la création dans la psyché, en tant que première strate naturelle de l'imagination (Castoriadis, 1975; Durand, 2003; Wunenburger, 1997). La psyché est alors envisagée comme une instance imaginante (Pechriggl, 2000). Ce magma désigne « ce dont on peut extraire (ou : dans quoi on peut construire) des organisations ensemblistes en nombre indéfini, mais qui ne peut jamais être reconstitué (idéalement) par composition ensembliste (finie ou infinie) de ces organisations » (Castoriadis, 1975 : 497). Autrement dit, le magma des significations sociales est un réservoir dans la psyché humaine à partir duquel le monde prend forme pour l'individu dès sa naissance. Ainsi, l'imaginaire social émanant du champ du social-historique fait du nouveau-né à la fois un être institué et un être instituant, selon Castoriadis.

Le nouveau-né est institué. Par-là, il faut comprendre qu'il est imprégné par des significations imaginaires qui instituent, en le socialisant, ce qui est réel. Le nouveau-né est alors équipé dès sa naissance d'un réservoir magmatique appelé l'imaginaire institué. L'individu est socialisé au monde en assimilant la vision, la compréhension et les codes du monde et de la société, sans quoi il tomberait dans une psychose, c'est-à-dire une perte de contact avec la réalité partagée par tous et toutes :

Mais il faudra *toujours*, sans lui demander un avis qu'il ne peut pas donner, arracher le nouveau-né à *son* monde, lui imposer – sous peine de psychose – le renoncement à sa toute-puissance imaginaire, la reconnaissance du désir d'autrui comme aussi légitime que le sien, lui apprendre qu'il ne peut pas faire signifier aux mots de la langue ce qu'il voudrait qu'ils signifient, le faire accéder au monde tout court, au monde social et au monde des significations comme monde de tous et de personne. (Castoriadis, 1975 : 453)

Pour le socialiser ou l'instituer, les institutions sociales ont la « charge sous une forme ou sous une autre, de fabriquer à partir de la psyché un individu social dans son mode d'être, ses références, ses comportements (Poirier, 2004 : 136). L'institution prise dans un sens large fait référence aux normes, aux lois, aux valeurs, aux langages, etc., (Poirier, 2004) qui constituent la composante fonctionnelle, c'est-à-dire la matérialité de la vie politique et sociale de l'institution (Castoriadis, 1975). Quant aux significations imaginaires sociales, elles sont la composante symbolique des institutions. Les

composantes fonctionnelles et symboliques coexistent, s'entretiennent mutuellement et fournissent le réservoir magmatique des individus. Mais à partir du moment où il y a « l'autonomisation et la dominance du moment imaginaire dans l'institution, qui entraîne l'autonomisation et la dominance de l'institution relativement à la société » (Castoriadis, 1975 : 198), on peut parler d'aliénation de l'imaginaire. Dans la pensée castoridienne, l'aliénation de l'imaginaire est une forme d'asservissement des individus dont la capacité autonome individuelle et collective à imaginer est contrainte ou restreinte par l'imaginaire institué de la société qui impose des significations imaginaires sociales sur lesquelles prend forme le monde pour les individus. Ainsi, quand un individu vient au monde, il est précédé par un ensemble de significations imaginaires sociales qui lui sont imposées ou qui l'imprègnent inconsciemment. Castoriadis (1975) prend l'exemple de la réification décrite par Marx comme un phénomène de déshumanisation de certaines personnes dans des moments historiques donnés, que ce soit l'esclave réduit à un animal ou l'ouvrier à la machine, et, dans les deux cas, la transformation de leur être en marchandise comme valeur d'échange et de capitalisation. L'esclave n'est pas réellement un animal comme l'ouvrier n'est pas réellement une composante de la machine : il s'agit là d'une métaphore dont la signification devient opérante. Cette création imaginaire s'opérationnalise et agit dans la pratique humaine et le faire de la société « comme sens organisateur de comportement humain et des relations sociales » (Castoriadis, 1975 : 213). Dans ces moments historiques de l'esclavage ou du prolétariat, les individus naissent et meurent dans un système de pensée qui donnait lieu à une réalité commune, partagée, dans lesquelles les significations sociales semblaient naturelles et jouaient un rôle actif dans la vie quotidienne des individus (Prat, 2012) en normalisant la déshumanisation et *l'utilisation* de certaines personnes. Wunenburger (2003) parle de visée instituante pratique pour souligner la matérialité de l'imaginaire dans les institutions : c'est l'horizon imaginaire institué qui permet à la société de se structurer par des actions et des mythes qui justifient et légitiment l'organisation de la société et des relations sociales. Pour revenir à l'exemple de Castoriadis, l'imaginaire institué met alors en place un horizon imaginaire qui permet de justifier et de légitimer une organisation sociale fondée sur la

suprématie ou la domination d'une classe sur une autre telle qu'esclave/maître ou ouvrier/patron et qui apparaît alors comme *normale* ou *naturelle* aux individus dominés et dominants.

2.1.2 L'imaginaire instituant et le moment imaginaire

L'imaginaire institué, dans lequel est pris, malgré lui, l'individu dès qu'il vient au monde et pour toute sa vie, est une notion marquée par un certain déterminisme, un immobilisme, voire un fatalisme. Or, bien loin de tout pessimisme, Castoriadis propose une conception positive de l'imaginaire avec l'ajout de l'imaginaire instituant qui caractérise sa pensée. En effet, si le champ social-historique est indéterminé et mouvant, le nouveau-né intègre alors le monde avec un imaginaire qui est aussi instituant : il crée de la nouveauté imprévisible qui pourrait bouleverser les formes historiques et sociales existantes. L'imaginaire instituant vient donc contrebalancer le déterminisme et l'immobilisme de l'imaginaire institué par la possibilité de création de nouvelles formes sociales (Castoriadis, 1975). C'est pourquoi Poirier (2004) décrit la pensée castoridienne sur l'imagination-imaginaire comme ouvrant des possibles à l'encontre des vérités instituées par l'imaginaire social, et donc la possibilité d'altérer l'imaginaire institué. Si la vérité est affaire d'imagination comme l'écrit Ursula Le Guin (« la Vérité est affaire d'imagination » (1971 : 9)), alors la vérité n'est jamais absolue, mais toujours partielle, approximative et située : autant dire que celle-ci n'est pas inamovible. Bien au contraire, à l'instar de Castoriadis, Yuval-Davis et Stoetzler (2002) considèrent l'imagination comme créative, car elle est une ressource psychique, un réservoir inscrit dans la psyché qui échappe à la rationalité et à la nature et qui permet de construire une autre réalité qui anticipe ou qui résiste à la réalité.

Nous ajouterons que l'imagination est non seulement créative, mais aussi créatrice. En effet, « créative » fait référence à ce qui se trouve à l'origine de quelque chose – ici, l'imagination comme ressource transcendante ou altérante de la réalité et des vérités engendrées par l'imaginaire institué – tandis que « créatrice » désigne le résultat d'une création, c'est-à-dire la production de nouvelles formes sociales. Ainsi, le rapport

dialogique entre « créative » et « créatrice » de l'imagination crée une forme d'agentivité sociale individuelle et collective et permet aux individus de concevoir la société telle qu'elle est, et surtout, telle qu'elle pourrait être en envisageant ou en anticipant les possibles. Nous irons plus loin dans cette réflexion en affirmant que l'imaginaire-
imagination entretient un rapport dialogique ou frictionnel avec l'imaginaire institué (aliénation) et imaginaire instituant (nouveau). Selon Castoriadis, l'imaginaire réfère à la fois à l'imaginaire social qui (re)produit l'imaginaire institué et à sa radicalité instituante qui peut auto-altérer l'imaginaire institué. Ainsi, c'est aussi par ce rapport dialogique ou frictionnel que se créent le nouveau ou les transformations sociales. Chacun des imaginaires lutte, sans qu'on en prenne forcément conscience, pour fixer et maintenir (institué) ou altérer et renouveler (instituant) le moment imaginaire. Ce moment imaginaire auquel je fais référence désigne ce que l'imaginaire institué produit, diffuse et fixe dans la psyché. Par exemple, le patriarcat est un moment imaginaire institué comme un état de fait, une organisation sociale naturalisée qui est opérante dans la réalité. Durand (dans Wunenburger, 2003) parle de logique : l'imaginaire ne se développe pas dans des images libres (naturelles ou rationnelles), mais impose aux images une logique qui en fait un monde de représentations et de significations symboliques. Cette logique témoigne de l'orientation d'une société à partir de la considération d'un élément particulier de la pratique qui s'y déploie (Caumières, 2007). À ce titre, le patriarcat est opérant, car le symbolique que produisent les institutions représente le réel et c'est sur ce symbolique que l'imaginaire s'exprime et existe (Castoriadis, 1975). L'opérativité de cette logique repose sur l'invention, le développement et la légitimation de croyances en des imaginaires sans qu'aucun ne puisse jamais être posé comme premier et original (Wunenburger, 2003). C'est d'ailleurs ce que démontrait Donna Haraway dans *Teddy Bear Patriarchy* (1984) présenté dans le premier chapitre. Haraway y analyse le sens et les significations du mythe de l'origine comme production d'un récit occidental qui se veut, « à l'origine », pur, premier en tant que fondateur de l'humanité. Ainsi, le moment imaginaire est gouverné par une autorité culturelle et historique qui dépasse les individus et qui les plie à des règles, lois et logiques institutionnelles qui leur sont extérieures. Dès

lors, les individus sont contraints d'évoluer dans une société hétéronome; une propriété aliénante de l'institution qui nie son auto-institution ou auto-crédation :

[C]'est le cas des sociétés hétéronomes, écrit Castoriadis, qui « créent certes leurs propres institutions et significations, mais [qui] occultent cette autocrédation, en l'imputant à une source extra-sociale, extérieure en tout cas à l'activité effective de la collectivité effectivement existante : les ancêtres, les héros, les dieux, Dieu, les lois de l'histoire ou celles du marché ». (Castoriadis cité dans Poirier, 2003 : 403-404)

Cette source extra-sociale est présentée comme supérieure ou antérieure aux individus de sorte qu'elle ne puisse être remise en question :

Dans ces sociétés hétéronomes, l'institution de la société a lieu dans la clôture du sens. Toutes les questions formulables par la société considérée peuvent trouver leur réponse dans des significations imaginaires et celles qui ne le peuvent pas sont non tellement interdites que mentalement et psychiquement impossibles pour les membres de la société. (Castoriadis cité dans Poirier, 2003 : 404)

Par exemple, la pluralité des genres se heurte à la binarité instituée des êtres humains et peine à être reconnue, acceptée et à s'extirper des significations sociales dominantes. Or, selon Castoriadis, l'institution est toujours auto-institution. Dès lors, l'imaginaire instituant est une auto-altération de ce qui est institué. C'est pourquoi je fais le choix d'écrire « moment » imaginaire, pour mieux marquer que la stabilité de cet imaginaire peut être altérée; qu'elle n'est qu'un instant dans l'espace-temps parce que s'oppose au moment institué la capacité de création de l'imaginaire instituant. Castoriadis réhabilite la notion de création dans l'histoire humaine dont l'historicité de la société ne dépend plus de lois extérieures, mais de la réappropriation de l'origine des normes, des valeurs et des repères qui la régissent, et donc de l'activité humaine. En ne niant plus son auto-institution, la société se gouverne sans être sous la tutelle d'autre chose (Caumières, 2007) et gagne en autonomie en se donnant de manière explicite, consciente et responsable, les règles de son fonctionnement et de sa pratique, en créant et en modifiant constamment ses institutions.

En considérant dialogique praxis et imaginaire-imagination, l'imaginaire instituant permet d'altérer ou de renouveler l'imaginaire collectif et individuel en introduisant de la nouveauté imprévisible et indéterminée pour dynamiser l'agir collectif et construire la réalité. C'est donc la rencontre ou la confrontation entre imaginaire institué (aliénation) et imaginaire instituant (nouveauté) qui crée un espace d'action et des possibles. D'une certaine façon, quand Yuval-Davis et Stoetzler (2002) suggèrent d'impliquer tout.es les partenaires du dialogue social dans le but de faire émerger une vérité dialogique qui mettrait fin à l'imaginaire situé (imaginaire institué), iels ouvrent un dialogue entre l'imaginaire institué et l'imaginaire instituant, entre aliénation et nouveauté qui fait voir alors toute l'ambivalence de l'imagination-imaginaire : « *The imagination is the source of freedom, change and emancipation as much as source of the borders and boundaries that emancipation wants to challenge* » (Yuval-Davis et Stoetzler, 2002 : 324). Cette ambivalence questionne quand on sait que l'imaginaire intervient dans des rapports sociaux déjà existants entre les femmes et les hommes.

2.2.2 L'imaginaire-écran de la féminité et l'objectification

Pechriggl (2000) s'est justement intéressée à l'ambivalence de l'imagination-imaginaire et à son rapport à l'émancipation des femmes avec la notion d'« imaginaire-écran de la féminité ». En suivant la pensée de Castoriadis, l'objectification par l'imposition de significations sociales est avant tout une signification *imaginaire* sociale provenant de l'imaginaire institué qui s'opérationnalise dans la réalité. L'objectification par l'imposition de significations sociales renvoie à l'idée défendue par Jütten (2016) que l'objectification ne reposerait pas sur une instrumentalisation physique et concrète des femmes, mais sur l'imposition de significations sociales (*imposition of social meanings*) qui leur préexistent. Dans le creuset de la pensée castoridienne, Pechriggl développe la notion de « l'imaginaire-écran de la féminité » (2000) comme aliénation de l'imaginaire sur les significations et les représentations des femmes. Pechriggl soutient qu'il n'y a pas de lien naturel de cause à effet dans les différences de genre, encore moins dans la psyché. Nous avons vu que le nouveau-né vient au monde dans un imaginaire déjà existant qui

forge sa psyché : il est institué par les institutions sociales qui prennent en charge la fabrication de son être, par sa psyché, en naturalisant un comportement, ses références, son mode d'être (Poirier, 2004) et ce qui est attendu de lui dans/par la société. Plus haut, nous citons Poirier qui disait qu'à la naissance, tout individu est « radicalement inapte à la vie [et] doit être humanisé et cette humanisation ne devient effective que par sa socialisation » (2004 : 137). Cette socialisation revêt notamment les habits de la différenciation genrée en tant qu'on socialise les enfants selon leur sexe. C'est pourquoi il semble naturel ou banal d'agir « comme un homme » ou « comme une femme », parce que bien que la psyché ne soit pas naturellement sexuée, elle est socialement construite au plus jeune âge (Pechriggl, 2000). C'est d'ailleurs pour cette raison que l'expression *throwing like a girl* renvoie à une injonction intériorisée au sujet de la manière dont les femmes doivent utiliser leurs corps et se mouvoir dans l'espace patriarcal (Young, 1980). L'institution de cette différence entre les genres entraîne des conséquences fonctionnelles et symboliques sur la construction de l'identité sexuelle et sociale en fabriquant, diffusant et légitimant l'ordre social, ses règles de fonctionnement et ses significations. L'imaginaire institué est alors une instance imaginante à l'origine de la représentation et de la signification (Pechriggl, 2000) des genres, de leur performativité et de leurs différences qui permet à l'organisation sociale patriarcale de se stabiliser et de se perpétuer.

Pechgril avance que dans la société patriarcale l'imaginaire est un obstacle pour les femmes dans l'accès effectif aux espaces constitués ou occupés par l'imaginaire, car ces espaces sont dominés par l'imaginaire masculin; un espace difficile à s'approprier, à atteindre ou à conquérir pour les femmes quand on socialise les filles à être discrète, à ne pas prendre de la place ou la parole. L'occupation prépondérante des hommes dans les institutions conduit à faire de l'imaginaire social (Castoriadis, 1975), aussi appelé imaginaire civique par Pechriggl (2000), un imaginaire situé orienté par le groupe social « homme ». Avec leur propre vision et leurs désirs, ceux-ci nourrissent alors l'imaginaire institué, l'ensemble du réseau symbolique, et plus loin encore, le réservoir magmatique des individus. Le nouveau-né vient donc au monde dans un imaginaire déjà existant – un

imaginaire masculin – qui forge sa psyché à partir duquel « chacun se définit, et est défini pour les autres, par rapport à un “nous” » (Castoriadis, 1975 : 222). Nous pouvons donc considérer que ce « nous » n'est autre qu'un « nous » masculin et il est d'autant plus important de le considérer qu'il est une caractéristique du mouvement transhumaniste (Calheiros, 2017). Calheiros a mené plusieurs enquêtes sociologiques de terrain sur le transhumanisme à la fin desquelles elle constate qu'il s'agit d'un mouvement quasi exclusivement masculin (et blanc) : « aussi bien du côté des leaders du mouvement que de celui des adhérents et sympathisants, il s'agit d'un public quasi exclusivement blanc et masculin puisque les femmes et les racisé-e-s représentent moins de 5 % des effectifs » (2017 : paragr. 4). Il semblerait alors que le transhumanisme diffuse une vision du monde masculine (et blanche). Dans ce contexte d'un « nous » masculin, les femmes ne sont qu'une projection que s'en font les hommes comme idéal (Pechriggl, 2000). Elle précise que l'« imaginaire-écran est un paradoxe : surface de projection détachée des référents existants qu'elle recouvre en même temps » (2000 : 154). Ce paradoxe s'explique par le fait que les femmes sont représentées dans l'imaginaire sans toutefois y avoir de référent réel immédiat, c'est-à-dire que les femmes sont leur propre effectivité référentielle. L'absence de référent immédiat conduit les femmes à exister et à vivre selon l'effectivité référentielle qui les institue, à savoir la norme masculine. C'est pourquoi la notion d'imaginaire-écran de la féminité fait référence à une aliénation de l'imaginaire sur les femmes, car l'imaginaire masculin s'autonomise et domine dans l'institution entraînant une exclusion des femmes non comme représentation, mais comme référent réel immédiat : les femmes ne se retrouvent nulle part si ce n'est en tant que ou dans la création d'hommes (2000). Sans pouvoir participer à l'imaginaire social et à ce « nous » commun, les femmes sont alors un dérivé de l'imaginaire des hommes à qui l'on impose un ensemble de croyances et de significations sociales qui leur préexistent et qui les définissent (Pechriggl, 2000). Ainsi, les femmes étant minoritaires au sein du mouvement transhumaniste, il semble difficile de penser qu'elles participent réellement à l'institution de l'imaginaire transhumaniste et à sa manière de concevoir et représenter le devenir humain. À cet égard, Pechriggl soutient que les institutions mettent en scène « la femme

comme objet de désir idéalisé, même fétichisé et par là standardisé quant aux besoins » (2000 : 30). Cette stratification fabriquée de l’imaginaire en femme/homme a bien des conséquences dans la réalité. L’objectification par l’imposition de significations sociales est la conséquence dans la réalité de la stratification fabriquée de la psyché et de l’imaginaire en sexe/genre, ou en femme/homme.

La prolifération de représentations et de significations de ce qu’est une femme selon un imaginaire masculin se partage ensuite avec l’ensemble des individus en société. À ce propos, l’art peut être un support idéal pour instituer l’imaginaire transhumaniste, car le « récit, l’œuvre d’art, la performance participent de la “mise en culture” des technosciences [en en] fournissant des clés de lecture, de réflexion, de provocation » (Maestrutti, 2011 : 77). C’est pourquoi le rapport entre la science-fiction, en tant que forme d’art, et le transhumanisme est étudié dans la partie suivante.

2.2 LE RAPPORT ENTRE SCIENCE-FICTION ET TRANSHUMANISME

Depuis sa création, le fil directeur du transhumanisme n’a pas changé : celui d’améliorer ou d’augmenter l’être humain. Si ce sont d’abord les personnages de science-fiction qui incarnent cette pensée, c’est désormais l’opérativité technoscientifique qui lui donne vie. Cette seconde partie permettra de dégager toute ambiguïté concernant le transhumanisme dans son rapport à l’imaginaire-imagination, à savoir si le transhumanisme crée de la nouveauté ou n’est qu’une variante de l’imaginaire social institué. Le transhumanisme n’ayant pas de réalité matérielle, l’imaginaire-imagination est le lieu de prédilection pour l’expression et le développement de la vision transhumaniste. Cet imaginaire s’exprime plus particulièrement à travers le genre science-fictionnel que Gilbert Hottois désigne comme « un domaine d’expression privilégié de l’imaginaire et des idéologies trans/posthumanistes » (2018b : 146).

2.2.1 Un avant-goût de la science-fiction : son apport à l'imaginaire-imagination

Si, selon Roberts (2002), le terme de science-fiction est difficile à définir, les deux mots qui le composent permettent d'en esquisser une définition. La science-fiction est un genre narratif *fictif* qui se concrétise sous des formes diverses (littérature, cinéma, jeu vidéo, etc.) et qui projette un futur imaginé à travers les progrès, les développements et les conséquences envisageables du déploiement des *sciences* et des technologies sur l'humanité. La science-fiction se caractérise donc par la prépondérance des technosciences (Hottois, 2022), c'est-à-dire par la fusion des technologies et des sciences, dont les conséquences positives et/ou négatives sont anticipées, déduites ou extrapolées (Hottois, 2013). Hottois considère dès lors que la science-fiction est futurologique et prospective au sens où elle met en scène des anticipations de l'évolution de la société.

Mael Le Mée a créé l'Institut Benway qui commerce des organes de confort tels que des glandes salivaires aromatisées ou des testicules hallucinogènes (cité dans Maestrutti, 2011). Mais attention :

[E]n faisant croire mais sans duper, Mael Le Mée [...] pousse à faire comme si c'était vrai, en sachant consciemment que ça ne l'est pas. C'est le processus permis par la science-fiction [que de jouer] avec le mystère des mondes parallèles, les solutions psychotiques, l'action et l'interaction des corps avec des objets qui se greffent mais sans savoir comment, la biologie et l'anatomie visionnaires et mutantes. (Maestrutti, 2011 : 93)

L'institut Benway est une expérience de pensée dans laquelle Le Mée explore, anticipe et projette la cyborgisation des corps. À bien y voir, la science-fiction est plus que la projection des possibles, elle est en même temps une expérience de pensée de ce qui pourrait être en créant un effet de réel.

En philosophie comme en éthique, les expériences de pensée sont une des manières d'expérimenter des hypothèses ou des théories qui consistent à stimuler son imaginaire pour résoudre un problème dont il n'est pas possible ou souhaitable qu'il se

déroule dans la réalité. L'expérience de pensée la plus répandue en éthique est le dilemme du tramway :

Consider a case-which I shall call Fat Man-in which you are standing on a footbridge over the trolley track. You can see a trolley hurtling down the track, out of control. You turn around to see where the trolley is headed, and there are five workmen on the track where it exits from under the footbridge. What to do? Being an expert on trolleys, you know of one certain way to stop an out-of-control trolley: Drop a really heavy weight in its path. But where to find one? It just so happens that standing next to you on the footbridge is a fat man, a really fat man. He is leaning over the railing, watching the trolley; all you have to do is to give him a little shove, and over the railing he will go, onto the track in the path of the trolley. (Thomson, 1985 : 1409)

Il n'apparaît pas souhaitable de jeter un homme sur les rails ou d'en sacrifier d'autres pour tester la solution à ce problème dans la réalité. C'est tout l'intérêt d'une expérience de pensée que de pouvoir envisager les conséquences sans qu'elles aient d'effectivité réelle et donc se préparer à certaines situations, car elle se déroule dans l'imaginaire. A ce titre, la science-fiction présente des situations dont découle un foisonnement de questionnements éthiques et philosophiques. Hottois suggère que la science-fiction est pertinente « pour l'interrogation et la réflexion philosophiques » :

La science-fiction, éclairée par un guide compétent, constitue une excellente propédeutique à la philosophie ainsi qu'une aide didactique, car elle permet d'illustrer les questions et de susciter ou de développer le sens de l'étonnement, de l'émerveillement en demande d'explication rationnelle ou encore la capacité de distanciation que la science-fiction partage avec la philosophie. (2013 : 9-10)

La science-fiction est une fenêtre ouverte sur le monde de ce qui pourrait être et, bien qu'hypothétique, participe à construire le futur tant par ses projections que par les questionnements qu'il soulève. La science-fiction teste, explore, prépare et/ou normalise les projections qu'elle invente. Elle est le lieu idéal pour tester certaines limites. Prenons

le cas du film *Titane* (2021) de Julia Ducournau³⁴ dans lequel sont testées les limites de l'humain. Ce film met en scène des corps et des identités qui transfigurent les codes et les normes du féminin, du masculin, de la sexualité de la société hétéropatriarcale afin de leur donner un caractère inhabituel, transgressif et étrange. C'est, notamment, au travers du/de la personnage principal.e Alexia/Alex que l'on découvre une métamorphose sous forme de cyborgisation. Alexia/Alex reçoit un implant en titane dans son crâne à la suite d'un accident de voiture. L'intégration du « titane » dans sa chaire va bouleverser le rapport à son corps et aux autres. Par exemple, iel est sexuellement attirée par les voitures avec quoi iel tombera enceint.e. Aussi, sa transition de genre survient par l'usurpation d'identité d'une autre personne. Iel est une meurtièr.e violent.e et impulsif.ve, quasi-associable et instable émotionnellement et relationnellement. Iel rejette les caractéristiques attribuées aux femmes comme la grossesse, la poitrine. En bref, Alexia/Alex se cherche en dehors de ce à quoi l'hétéropatriarcat la/le prédéfinissait ou prédestinait :

On attendait de moi que j'effectue un travail efficace, silencieux de genre et de reproduction sexuelle. J'aurais dû devenir une gentille petite amie hétérosexuelle, une bonne épouse, une bonne mère, une femme discrète [...] Si l'on m'avait cloué au sol, cela n'aurait pas réduit mon espace d'action. (Preciado, 2020 : 23)

L'apparente discordance de la féminité de Alexia/Alex et de son refus de lui être assujetti.e fait de sa performance un pied de nez au patriarcat. La mise à l'écran de Alexia/Alex montre que « les codes culturels de la masculinité et de la féminité sont anecdotiques comparés à l'infinie variation des modalités d'existence » (Preciado, 2020 : 54). Le film invite à se questionner : peut-on être autre chose en dehors de la normativité? Ainsi, la science-fiction stimule l'imaginaire et l'imagination en ouvrant des possibles jusque-là impensables. La poïétique de la science-fiction est donc la dynamisation des imaginaires-imaginations par la créativité sous forme de simulation, de projection ou

³⁴ Julia Ducournau est une réalisatrice et scénariste française connue pour ses films de genre (*body horror*) *Junior* (2011), *Grave* (2016) et *Titane* (2021), où elle met en scène des métamorphoses violentes du corps féminin.

d'anticipation. Or, la rencontre de la science-fiction avec le transhumanisme et sa rationalité instrumentale semble annihiler ses capacités d'action, au profit d'un imaginaire technique aliénant. Ainsi, on peut se demander quelle est la relation entre la science-fiction et le transhumanisme. C'est justement l'objet de la section suivante.

2.2.2 Science et fiction à l'origine du transhumanisme

La science-fiction anticipe un monde de possibles où dominant les technosciences. C'est pourquoi le transhumanisme y trouve un domaine privilégié pour s'exprimer et se développer (Hottois, 2017, 2018a, 2018b, 2022) et influencer la manière par laquelle les individus perçoivent le futur pour en faire une réalité (Ferrando, 2014).

Les transhumanistes considèrent la science-fiction comme précédant la théorie ou les sciences : c'est l'imaginaire science-fictionnel qui leur permet de produire, de justifier et de légitimer leur vision du devenir humain, qui reste, jusque-là, spéculative (Guesse, 2018). Dès lors, le transhumanisme entretient un rapport consubstantiel à la science-fiction dès son origine (Hottois, 2022), car les technologies et les sciences seraient d'abord imaginées (Ferrando, 2014). C'est pourquoi, selon Hottois (2018b), l'avènement du transhumanisme est joint à la transformation des sciences et des techniques en technosciences qui répond en très grande partie aux besoins et à la vision du transhumanisme du devenir-humain : une science matérielle, effective, opératoire et efficiente à l'œuvre dans la réalité (Hottois, 2018b; Poirier, 2004) pour pallier l'imperfectibilité humaine que les transhumanistes déplorent. Les technosciences correspondent à la pratique opératoire et effective du transhumanisme qui prend d'abord racine dans le domaine de l'imaginaire, du spéculatif et de la science-fiction pour faire sa place dans le quotidien des individus (Hottois, 2013) et leurs représentations : « *it has become a crucial reference [...] science fiction has prepared people for future* » (Sawyer et Seed, 2000 : 48).

La science-fiction permet aux transhumanistes de (re)présenter un futur possible et envisageable au prisme de leurs idées, qui ne pourrait trouver ni adhésion ni

assentiment dans la réalité ou dans d'autres genres narratifs. La science-fiction a pour effet de rendre confuse la distinction entre le vrai et le vraisemblable, le possible et l'impossible, l'hypothétique et l'inéluctable, ou encore la réalité et la fiction; autant de brouillages des frontières qui facilitent l'adhésion à une histoire – plus largement, à une vision – rendant acceptable ce qui ne pouvait l'être avant. Le foisonnement des imaginaires de science-fiction conduit à une banalisation de ce qui est montré, comme le suggère Hottois : « une part croissante de la réalité et de nos représentations de la réalité est science-fictionnelle » (2013 : 10). Dans le film de science-fiction *Retour vers le futur 2* (Robert Zemechis, 1989), nombreuses sont les inventions représentées qui font désormais partie de notre quotidien et qui semblaient pourtant impossibles ou infaisables : les drones, les systèmes biométriques, les tablettes tactiles, les appels vidéo, etc. Ces innovations ont d'abord été imaginées et représentées dans la science-fiction avant de faire partie de notre réalité. Banaliser le devenir humain transhumaniste par l'imaginaire et la science-fiction, c'est donc rendre anodin ce qui autrefois pouvait être source d'angoisse et de vive émotion et qui maintenant va de soi. La science-fiction envisage alors le futur, mais ne le crée pas. On pourrait aller jusqu'à affirmer que ce n'est pas la science-fiction qui conduit au transhumanisme – la science-fiction n'est qu'un ailleurs symbolique lié au progrès technoscientifique qui influence la manière par laquelle les individus perçoivent le futur – mais c'est l'opérativité technoscientifique qui fait le transhumanisme. Par exemple, depuis 2015, il est possible de se faire implanter une puce électronique de type NFC (*Near Field Communication*) dans une partie du corps comme le poignet (Coucke, 2020; Druel et Peoc'h, 2017). Les personnes dotées de cette puce peuvent payer, afficher leur billet de train, ouvrir une porte en scannant leur poignet. Certain.es organisent des « *implants parties* » [fêtes d'implants, traduction libre], un moment convivial, volontaire et partagé où des individus se font implanter une puce NFC en cherchant à gagner en confort de vie. Les premières cyborgisations se mettent en place avec des prothèses toujours plus performantes. L'artiste Stelarc³⁵ performe la

³⁵ Voir le site officiel de l'artiste Stelarc : <http://stelarc.org/.php>

cyborgisation des corps en explorant la définition de la corporéité en regard des avancées technologiques, notamment par des prothèses et des exosquelettes.

Jusque-là, les puces et les prothèses implantées dans le corps humain étaient réservées à la science-fiction, seul lieu pour imaginer ce devenir des sciences et des technologies. Désormais, les technosciences ont permis ou vont permettre la réalisation de ce qui est imaginé dans la science-fiction. Plusieurs acteurs du transhumanisme – comme Elon Musk mentionné au début de ce mémoire – travaillent à réaliser la fiction transhumaniste. Musk a lancé en 2016 son nouveau projet nommé Neuralink, dont le but est d'implanter des puces électroniques dans le cerveau humain afin d'augmenter certaines capacités humaines comme la mémoire. La société Neuralink a largement testé ces puces sur des animaux et a récemment obtenu l'approbation de la *Food and Drug Administration* pour poursuivre les tests sur des sujets humains ayant des besoins spécifiques comme les personnes quadraplégiques. Nous allons aussi voir que les fondateurs de l'entreprise Alphabet, Sergey Brin et Larry Page, orientent les activités de leur entreprise en faveur de l'augmentation ou de l'amélioration de l'être humain. Connu pour être la maison mère de Google, Alphabet ne se limite pas à l'Internet. À titre d'exemple, sa filiale Calico est une société de biotechnologie dont le but est de lutter contre le vieillissement humain et ses maladies³⁶. Cela n'est donc pas sans rappeler la définition du transhumanisme proposé par Laurent Frippiat (2018) qui décrit ce mouvement comme visant l'atteinte d'un stade supérieur de l'espèce humaine au moyen d'un ensemble de technologies directement intégrées dans le corps, à l'encontre de ses imperfectibilités et fragilités (maladies, vieillesse, mort, etc.). Quant à la société Netcome créée en 2016 par Robert McIntyre, elle cherche à conserver, par un procédé chimique d'embaumement, le cerveau humain d'un individu dans le but de pouvoir en extraire la conscience et la dupliquer dans un autre contenu (comme un ordinateur ou un robot)³⁷. Ce qui n'est pas sans rappeler « l'initiative 2045³⁸ » de Dmitry Itskov qui consiste à créer

³⁶ Voir le site officiel de Calico : <https://www.calicolabs.com/>

³⁷ Voir le site officiel de Netcome : <https://nectome.com/>

³⁸ Voir le site officiel de l'initiative 2045 : <http://2045.com/>

des cyborgs en transférant la personnalité d'un individu dans un corps robotique. Ce processus de création du corps cyborg est justement celui de la major, personnage principal et cyborg du film *Ghost In The Shell* (Rupert Sanders, 2017) dont l'esprit a été retiré de son corps biologique pour être intégré dans un corps robotisé.

Dans le cas du transhumanisme, c'est bien la complémentarité entre science-fiction comme lieu de stimulation de l'imaginaire-imagination et l'opérativité technoscientifique comme lieu de création, de production et de réalisation matérielles des ambitions transhumanistes qui participeraient à la prophétie autoréalisatrice du transhumanisme et, plus largement, à l'institution de la fiction transhumaniste.

2.2.3 La prophétie autoréalisatrice : la fiction instituante du transhumanisme

Les productions de science-fiction présentent un devenir fictif qui participent à son avènement en proposant ce que l'on appellera une prophétie autoréalisatrice. La prophétie autoréalisatrice est conceptualisée et définie par Merton comme « *in the beginning, a false definition of the situation evoking a new behavior which makes the originally false conception come true* » (Merton, 1948 : 195). Ainsi, la prophétie autoréalisatrice est l'idée qu'une croyance peut contribuer à construire une réalité. Il s'agit d'une prédiction ou d'une croyance qui n'a de réalité que parce qu'elle obtient une adhésion collective et partagée quant à son caractère inévitable (Merton, 1948). Par exemple, à l'annonce d'un blocage des raffineries par un syndicat, les individus vont craindre et être persuadés qu'il va y avoir une pénurie de carburant. En se précipitant pour mettre du carburant dans leurs véhicules, ils provoquent la pénurie de carburant. La croyance en une pénurie inévitable a créé un nouveau comportement chez les individus qui ont permis de la réaliser. Dans la science-fiction, la prophétie autoréalisatrice survient en tant que processus discursif et visuel d'une réalité déterminée et incontournable : nous deviendrons tous et toutes des cyborgs. L'énoncé (« nous serons tous et toutes des cyborgs ») induit un comportement (« l'opérativité technoscientifique ») qui provoque le phénomène annoncé (« la cyborgisation »). Ce n'est pas le caractère vrai ou faux de

l'énoncé qui réalise le phénomène annoncé, mais bien le comportement et l'adhésion collective des individus à l'énoncé. Pour reprendre l'exemple des implants en Suède : si je me dis que tôt ou tard, on y passera tous et toutes alors autant vivre avec son temps... cette semaine, je me ferai implanter une puce électronique dans le poignet! J'ai alors adhéré à la croyance que demain nous serons tous et toutes des cyborgs, et par conséquent, je suis allée me faire cyborgiser, ce qui de fait, a provoqué le phénomène annoncé. Dufour précise que :

[L]e problème de la S-F moderne est de construire une utopie critique, c'est-à-dire soucieuse de ses conditions de possibilité, donc réfléchissant sur son propre statut et inquiète de sa légitimité, de sorte que cette S-F cherche moins à inventer un futur qu'à "transformer notre présent en passé déterminé d'une chose encore à venir [...]". » (2011 : 192)

La science-fiction moderne se caractériserait donc par des « descriptions sociales et politiques [absentes] ou très marginales au profit des technosciences » (Hottois, 2022 : 102-103) dont la réalisation relèverait davantage de la technique que d'un bouleversement des ordres sociaux et politiques. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'Andrin dit que :

[L]oin de l'utopie cyberféministe des premiers temps et des espoirs énoncés par Donna Haraway ou Rosi Braidotti sur une redéfinition radicale des identités, la plupart de ces incarnations cinématographiques [...] se retrouvent dans l'impasse des stéréotypes et des dichotomies binaires. (433 : 2018)

L'imagination technologique, qui est centrale dans la science-fiction, ne montre pas tant de développement social et politique, mais plutôt l'importance du développement technique et scientifique. Ces propos peuvent toutefois être nuancés au sens où la science-fiction est majoritairement à visée commerciale aujourd'hui. La perte du sens critique de la science-fiction pourrait s'expliquer par la standardisation du divertissement spectaculaire à destination du grand public. Dans le film *Ghost In The Shell* (2017), les décors et les scènes d'actions sensationnalistes dissolvent le message philosophique porté dans la version originale de 1991 écrite par Masamune Shirow, sur ce qu'est un être humain. Les efforts du film sont concentrés sur le rendu esthétique et l'expérience visuelle au détriment d'un appauvrissement du discours, des dialogues et de l'histoire. L'exemple

de Ducournau (dans le film *Titane* de 2021 dans lequel elle teste les limites de l'humain en mettant en scène des corps et des identités en dehors des normes) donné plus haut témoigne qu'il existe aussi, en moins grand nombre, des sciences-fictions encore empreintes d'une fonction critique et d'interrogation philosophique et éthique. Toutefois, c'est la science-fiction populaire et grand public qui alimente les ambitions transhumanistes, et elles ne sont pas explicitement critiques envers ce devenir de l'humanité. En mettant l'accent sur les esthétiques et les fonctionnalités des technologies dans le corps, et non sur le message filmique, ces sciences-fictions tendent à faire croire que ce devenir serait plaisant, agréable ou désirable. Ainsi, le transhumanisme peut apparaître dans l'esprit des individus comme la seule grille de lecture possible de ce qui est représenté, car il est la transposition de la réalité technoscientifique, d'un paradigme posthumaniste dans lequel les technologies se développent et avec lequel les individus évoluent. C'est pourquoi la vision transhumaniste du devenir humain prend forme dans la réalité : par l'opérativité technoscientifique qui va la matérialiser dans un avenir plus ou moins proche et par la science-fiction qui l'institue. La fiction instituante du transhumanisme est capable de donner corps à une réalité, car elle possède un double ancrage à la fois dans la réalité des individus (par l'opérativité technologique) et dans le futur projeté (science-fiction).

L'ancrage dans la réalité des individus est rendu possible par la praxis transhumaniste. Selon Castoriadis, la praxis fait référence à la production d'autonomie dont le résultat reste attaché à l'exercice même de ce gain d'autonomie. L'autonomie est le projet visé par le transhumanisme à travers la liberté morphologique qui incarne une partie significative du programme et du projet politique du transhumanisme. La liberté morphologique désigne pour les transhumanistes, rappelons-le, le droit radical, absolu et fondamental de disposer de son corps, de l'adapter, de l'augmenter et de l'améliorer au moyen d'un ensemble de technologies directement intégrées dans le corps contre ses imperfectibilités et fragilités (maladies, vieillesse, mort, etc.) dans un monde toujours plus performant et technologique (cf. chapitre 1). La pensée transhumaniste est alors une pensée de la contrainte biologique ou ontologique, voire de l'incomplétude humaine, que

les technologies complètent. Cette pensée de la complétude humaine par les technologies survient et s'ancre aussi dans l'imaginaire pour projeter des possibles et fuir une réalité que les transhumanistes jugent contraignante : le « royaume des images apparai[t] bien comme une “position de repli en cas d'impossibilité physique ou d'interdiction morale”, comme “évasion loin de la dure réalité” » (Lacroze cité dans Durand, 1964 : 117). De cette façon, l'opérativité technologique et l'imaginaire-imagination technologique seraient dialogiques, stimuleraient et pérenniseraient le développement de l'institution du transhumanisme notamment par la création de liberté morphologique en tant qu'autonomie. Mais à bien y voir, ce n'est pas l'autonomie qui permet de parvenir à la liberté morphologique, mais la technologie. L'action technologisée du transhumanisme n'est donc pas une stimulation, émulation ou création politique. Elle est seulement une innovation technologique qui n'a pour effet ou pour but que de résoudre un besoin ou un problème identifié au préalable selon le transhumanisme. L'activité technique du transhumanisme s'applique seulement à définir les moyens nécessaires à une fin fixée à l'avance (Poirier, 2004). À ce propos, Poirier précise qu'il ne faut pas confondre la praxis de l'action avec l'activité technique. En effet, ce serait « un contresens d'assimiler l'action politique authentique à l'application d'une théorie préalable par le moyen de techniques et instruments appropriés » (2004 : 78).

Ainsi, il n'y a pas, dans le cas du transhumanisme, de praxis et de construction de la réalité au sens que le théorisait Castoriadis, mais une aliénation à la technique en vue de la liberté morphologique. C'est d'ailleurs pour cette raison que les mots de Castoriadis raisonnent plus fort quand il écrit que « La crise actuelle de l'humanité est crise de la politique [...], crise à la fois de la créativité et de l'imagination [...] et de la participation politique des individus » (1990/1987 : 36). L'aliénation à la technologie supprime la stimulation de l'imaginaire-imagination : cela entraîne non seulement une réduction de l'imaginaire politique des individus, mais subséquemment de l'inaction politique et une dépolitisation. Cet immobilisme critique et politique fait que le transhumanisme ne va pas à l'encontre des croyances actuellement partagées afin de s'immiscer et de se banaliser dans la vie quotidienne des individus. Le transhumanisme existe dans les limites du

monde social existant et donc avec ses idéaux de corps actuels, et existe également dans un futur projeté avec l'émergence d'idéaux de corps nouveaux, renforçant alors son auto-institution (Fauvel, 2018). C'est pourquoi Maestrutti (2011) précise que le corps risque d'être assujéti à un modèle culturel et social déterminé par des exigences d'adaptation à des idéaux de corps anciens et nouveaux, individuels et collectifs. Dans ce contexte, les individus sont équipés d'un magma de significations sociales anciennes et nouvelles. Ces nouvelles significations ne sont pas réellement nouvelles, car elles demeurent attachées et semblables aux anciennes et véhiculent les mêmes significations, c'est-à-dire une conception patriarcale du corps des femmes : « *[It's not a surprise] that the traditional gendered roles of Euro-American culture are rarely challenged in the visual representations of cyborgs –a concept which itself arises from an industrially “privileged” Euro-American perspective* » (González, 1995 : 61).

Conclusion

Ce deuxième chapitre avait pour objectif d'analyser le rôle de l'imaginaire dans le transhumanisme à partir du concept d'imaginaire-imagination dans la pensée de Castoriadis. Cela nous a permis d'examiner la capacité émancipatrice de l'imaginaire de la science-fiction et, par la suite, de discuter de la fiction transhumaniste en cherchant à savoir si la science-fiction dans la pensée transhumaniste ainsi que son rôle perpétuaient des représentations patriarcales. Bien que l'imaginaire-imagination soit une réelle ressource « *in order to change the reality of any specific society* » et que « *the imagination or fantasy is a necessary resource* » (Yuval-Davis et Stoetzler, 2002 : 324), le transhumanisme ne semble pas s'inscrire dans son versant émancipateur. Au contraire, le transhumanisme s'auto-institue par un imaginaire-imagination technologique qui ne renouvelle pas ce qui est déjà institué. L'imaginaire-imagination est un lieu dominé par le masculin qui ne considère pas les problématiques sociales et politiques rencontrées par les femmes. En étant dépolitisé et en ne renouvelant pas ce qui est institué par l'imaginaire dominant, on voit mal comment le transhumanisme pourrait subvertir les représentations et les significations traditionnelles, conservatrices et patriarcales qui objectifient les

femmes; ce qui va à l'encontre de la prétention émancipatrice du transhumanisme. Ainsi, le transhumanisme pourrait perpétuer des représentations et des significations sociales conservatrices et patriarcales sur les femmes, tout en en créant de nouvelles; ne plus seulement « être femme », mais « être femme cyborg ». Dans cet ordre d'idée, le troisième chapitre exposera le cadre méthodologique déployé pour investiguer l'imaginaire science-fictionnel cyborg au travers d'une analyse audiovisuelle de deux productions de science-fiction. L'objectif des troisième et quatrième chapitres sera de montrer comment les corps cyborgs sont représentés et incarnés à partir du concept d'objectification.

CHAPITRE 3

CADRE MÉTHODOLOGIQUE

Jusqu'ici nous avons discuté et montré d'une part, la dépolitisation du transhumanisme sur les questions de genre et d'autre part, que l'imaginaire transhumaniste semble se construire sur un imaginaire déjà existant, conservateur et patriarcal. Nous avons également montré la pertinence de la science-fiction dans la pensée transhumaniste ainsi que son possible rôle dans la perpétuation des représentations.

Avec ce 3^e chapitre, nous entamons le dernier objectif de ce mémoire : celui de montrer comment les corps cyborgs sont représentés et incarnés à partir du concept d'objectification. Pour ce faire, ce troisième chapitre expose l'approche ou la méthode utilisée pour investiguer l'imaginaire science-fictionnel cyborg à partir de l'analyse audiovisuelle de deux productions de science-fiction.

L'objectif de l'analyse audiovisuelle menée dans ce travail de recherche est de rendre visible la chosification du corps des femmes par l'utilisation d'une méthode sociohistorique qui considère que la fiction est une mise en scène d'un aspect du monde réel (Goliot-Lété et Vanoye : 2020) et représente un ensemble de représentations sociales. Les productions audiovisuelles que nous avons choisies mettent en scène des relations sociales, des hiérarchies, des rapports de pouvoir, des normes – plus largement une organisation sociale – qui structurent et construisent les corps, les identités et les relations sociales, tous des éléments qui entrent également dans l'analyse et la réflexion en éthique. Aussi, lorsque des personnes visionnent un film ou jouent à des jeux, elles reconstruisent elles-mêmes le sens de ce qu'elles visionnent à partir du monde réel; plus particulièrement à partir de leur situation – de leur point de vue situé – dans le monde réel. Puisque nous avons affirmé que la science-fiction est perméable au contexte patriarcal dans lequel elle est produite, nous souhaitons, à travers l'analyse de deux productions audiovisuelles de science-fiction qui représentent un monde technologisé et des personnages transhumains,

en faire la démonstration dans le but de renforcer *a posteriori* l'argumentaire éthique de l'objectification des femmes dans l'imaginaire transhumaniste.

La première partie de ce chapitre explique le choix des productions audiovisuelles et les critères de sélection. La deuxième partie présente la méthode d'analyse des productions audiovisuelles, notamment la grille d'analyse et les outils de visionnage. La troisième partie traite de l'opérationnalisation de la méthode d'analyse, c'est-à-dire qu'elle décrit comment s'est déroulée l'analyse pour les deux productions choisies.

3.1 L'ANALYSE AUDIOVISUELLE

L'analyse filmique « s'efforce de rendre compte des phénomènes observables dans des films » (Aumont et *al.*, 2001 : 7) en explicitant ses moyens expressifs par une lecture à la fois descriptive et argumentée. Toutefois, Aumont et Marie (1988) précisent que l'analyse filmique « ne s'arrête pas aux frontières du cinéma de fiction traditionnel; d'ores et déjà, l'analyse de publicités filmées, de vidéo-clips, d'émissions télévisées, est, ici ou là, objet de recherche et d'enseignement; c'est certainement à de nouveaux déplacements de la théorie que cette pratique nouvelle, prenant acte de l'apparition de nouvelles formes et de nouveaux dispositifs, conduira à terme » (1988 : 215). Ainsi, l'analyse filmique ne s'arrête pas aux films et comprend toute la sphère audiovisuelle à laquelle se rattache aussi le jeu vidéo. Il est donc plus juste de parler d'*analyse audiovisuelle*.

3.1.1 Choix des productions audiovisuelles de science-fiction

Bien que le transhumanisme se déploie depuis plus de trente ans à travers un ensemble d'écrits, de livres, d'articles, de conférences qui représentent une réalité matérielle du mouvement qui permet d'accéder à ce que pensent les transhumanistes, il s'agit, pour rappel, d'étudier la représentation des femmes cyborgs dans l'imaginaire qui entoure le transhumanisme. Nous avons donc choisi le film *Ghost In The Shell* (Rupert Sanders, 2017) et le jeu vidéo *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos Montréal et

Square Enix, 2011) pour faire l'analyse audiovisuelle. Plusieurs raisons expliquent notre choix pour ces deux productions audiovisuelles.

Premièrement, le choix s'est porté sur DEHR et GITS en raison de la popularité de ces deux productions dans les espaces d'échange transhumaniste sur Internet. Par exemple, lorsque l'on recherche « Ghost In The Shell » et « Deus Ex » sur le site Internet iatranshumanisme.com³⁹, qui a pour vocation de servir de base de connaissances sur le transhumanisme et d'être un espace de réflexion sur les transformations technologiques actuelles, nous trouvons cinq articles qui mentionnent GITS et neuf articles qui mentionnent la série de jeu « Deus Ex ». Sur le site Internet de l'Association française transhumaniste, nous trouvons huit articles qui citent la série de jeu « Deus Ex » parfois même en soulignant la qualité des représentations : « les prothèses servent à donner de nouvelles capacités artificielles à l'homme via des améliorations intégrées comme cela est magistralement [je souligne] illustré dans le jeu vidéo Deus Ex : Human Revolution » (Miller, 2013⁴⁰), et quatre articles qui citent GITS.

S'ils ne sont pas toujours le sujet principal de l'article, ils sont cités comme référence populaire et visuelles afin d'imager la pensée développée au cours de l'article. Aussi, les visuels issus de *Deus Ex* représentant des cyborgs (et dans une moindre mesure, ceux de GITS) sont très largement repris. Par ailleurs, Calheiros (2017), qui a mené plusieurs enquêtes sociologiques de terrain sur le transhumanisme, reprend un visuel d'un cyborg de *Deus ex* non pas pour discuter du jeu, mais pour illustrer son propos sur ce qu'est le cyborg guerrier. On retrouve aussi d'autres productions audiovisuelles comme la série télévisée *Altered Carbon* (2018-2020 Mythology Entertainment et Skydance Television), le film *Alita : Battle Angel* (Robert Rodriguez, 2019), le jeu vidéo *Cyberpunk* (CD Projekt RED, CD Projekt, CDP.pl), mais DEHR et GITS semblent être les

³⁹ Voir <https://iatranshumanisme.com/>

⁴⁰ Voir l'article de James D. Miller « Notes de lecture : Singularity Rising » sur le site Internet de l'Association française transhumaniste sur <https://transhumanistes.com/notes-de-lecture-singularity-rising/>.

productions audiovisuelles les plus mentionnées dans ces espaces d'échange transhumaniste sur Internet. Par exemple, le film *Alita : Battle Angel* (Robert Rodriguez, 2019) n'apparaît qu'une seule fois sur les deux sites Internet.

Deuxièmement, les cyborgs représentés devaient strictement répondre à la définition du ou de la cyborg transhumaniste : un corps humain mêlé à de la technologie et dont les capacités humaines ont été améliorées ou augmentées. Ces cyborgs devaient en partie être des femmes, puisque le mémoire porte sur les femmes. Sur la base de ces deux critères, nous aurions pu analyser le film *Alita : Battle Angel* (Robert Rodriguez, 2019), par exemple, dans lequel est mise en scène une jeune femme cyborg. Toutefois, ce film n'avait pas la même résonance dans les espaces d'échange transhumaniste précédemment cité que GITS ou DEHR : comme déjà écrit plus haut, ce film n'apparaît qu'une seule fois sur les deux sites Internet.

Ainsi, au-delà de leur popularité dans les espaces d'échange transhumaniste, GITS et DEHR montrent des personnages cyborgs féminins. Nous ajouterons pour conclure que DEHR a l'intérêt supplémentaire d'être une série de jeu sur un univers transhumaniste.

Évidemment, le nombre de production audiovisuelle risque de poser des limites à la portée de notre analyse, mais il n'aurait pas été possible, dans le cadre d'un travail de maîtrise et compte tenu du type d'analyse utilisé, d'en analyser un plus grand nombre. Il est clair qu'un échantillon de deux productions audiovisuelles ne permet pas de tirer des conclusions générales quant au caractère systémique et systématique de ces représentations dans les fictions.

Une deuxième limite est qu'en raison de la taille de l'échantillon l'analyse ne se suffit pas en elle-même : elle est complémentaire à une recherche théorique. C'est pourquoi l'échantillon n'a pour vertu et utilité que d'illustrer l'argumentaire présenté dans le mémoire.

La partie suivante présente la méthode d'analyse déployée pour limiter l'interprétation subjective des productions visionnées à travers des critères d'analyse cohérents, motivés et connus.

3.2.1 Le cadre d'analyse des productions audiovisuelles

Aumont et Marie (1988) indiquent à propos des analyses audiovisuelles que « chaque analyste doit se faire à l'idée qu'il lui faudra plus ou moins construire son propre modèle d'analyse, uniquement valable pour *le* film [analysé] » (1988 : 11). À cet égard, le modèle d'analyse choisi s'appuie sur une approche sociohistorique (Pierre Sorlin cité dans Goliot-Lété et Vanoye : 2020) qui a l'intérêt de faire ressortir les éléments suivants des productions audiovisuelles : les systèmes de rôles fictionnels et de rôles sociaux, les schèmes culturels identifiant des places dans la société; les types de luttes ou de défis décrits dans les scénarios, les rôles ou les groupes sociaux impliqués dans ces actions; la façon dont l'organisation sociale, les hiérarchies, les rapports sociaux apparaissent; la manière plus ou moins sélective de percevoir et de donner à percevoir des lieux, des faits, des événements, des types sociaux, des relations; la manière de concevoir le temps (individuel, historique, social); ce que l'on sollicite de la part du spectateur ou de la spectatrice (identification, sympathie, etc.). Sur la base de cette approche, j'ai élaboré une grille d'analyse dont les axes principaux reposent sur l'histoire et la narration.

3.2.1.1 La grille d'analyse

Dumez indique à propos de la méthode qualitative que :

[L]a démarche adoptée vise la compréhension. Ceci signifie une analyse fine, détaillée des phénomènes étudiés, incluant la *description* et la *narration*, présentant les *acteurs* et leurs *actions* et *interactions*, leurs *discours* et interprétations, et la mise en évidence de *mécanismes* sous-jacents aux dynamiques et processus. Tous ces éléments doivent se retrouver dans les analyses menées. (2011 : 56)

Même si les analyses audiovisuelles que nous effectuerons ne relèvent pas fidèlement de la méthodologie qualitative traditionnelle, elles s'en inspirent.

Effectivement, la grille d'analyse construite pour étudier le film et le jeu vidéo intègre l'histoire et la narration pour en faire des axes principaux d'analyse. J'appelle l'histoire le contenu de ce qui est représenté par/dans le film (l'intrigue, les événements, les personnages, les relations, les décors). Quant à la narration, je la définis comme l'acte de raconter l'histoire (les discours et les points de vue).

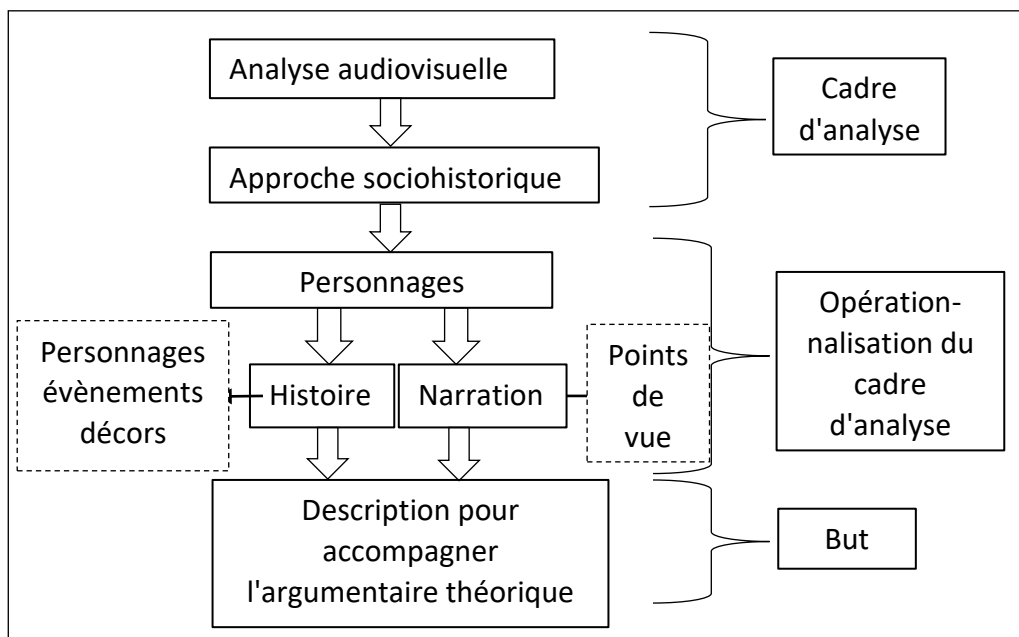


Figure I. Résumé de l'approche analytique

Selon Sobolewski, l'histoire est « ce qui constitue le monde représenté par le film » (2008 : 3). L'histoire permet de comprendre la place du personnage dans le monde social représenté, construit, filmé ou joué. Cette compréhension se fait au travers d'une analyse plus précise des trois éléments constitutifs d'une histoire (2008), à savoir les personnages, les événements et les décors :

- 1) L'analyse des *personnages* s'intéresse aux caractéristiques identitaires, c'est-à-dire le nom et le prénom, le surnom et le pronom, le choix de l'acteur.rice (pour le film), la fonction du personnage (protagoniste, secondaire, etc.), l'état matrimonial/la famille, la nationalité, l'âge, l'emploi, le sexe et le genre, le type de

corporéité (humaine ou cyborg). Les caractéristiques liées à l'apparence physique sont également analysées, comme les vêtements, le(s) dispositif(s) techno-intégré(s), le(s) accessoire(s), le(s) caractéristique(s) sexuelle(s), la taille et la corpulence, les cheveux et les poils, les yeux et les lèvres, la couleur de peau, la démarche et la posture, la voix et le ton, la musculature, et tout autre(s) signe(s) distinctif(s) du personnage. Enfin, les caractéristiques sociales sont analysées, notamment le type de relation (amoureuse, amicale, professionnelle, figure d'autorité) entre les personnages, l'apport de ces relations (que veulent-ils/qu'apportent-ils ?), les dynamiques de pouvoir (influence ? rapport de force ?) et l'occupation de l'espace par le ou les personnage(s).

- 2) L'analyse des *événements* se concentre sur le degré d'importance de l'évènement, l'époque de l'action, le contexte de l'action, la structure dramatique et ses effets. Cette analyse permet de situer les actions et les relations dans une temporalité, un contexte et une spatialité donnés.
- 3) La contextualisation des événements est renforcée par les *décors* à partir desquels peut être déterminé le lieu de l'action, l'ambiance qui l'entoure, les objets/accessoires/meubles ou autres éléments graphiques (présence, récurrence, symbolique, utilité) qui l'intègrent.

Dans le cas de notre travail, l'analyse de l'histoire permettra de détailler les différentes caractéristiques de la représentation du corps cyborg par rapport à son esthétique et à sa fonctionnalité (leurs rôles, leur importance, leurs sens et leurs valeurs attribuées). Elle ne porte pas sur le contenu de l'histoire au sens de son déroulement; ce sera l'analyse de la narration qui s'en occupera.

La narration est définie par Sobolewski comme étant « la manière [dont] le film racont[e] l'histoire » (2008 : 3). L'analyse de la narration propose, entre autres choses, une analyse des points de vue des différents personnages. Cette analyse permettra de saisir comment le corps techno-intégré est perçu par les personnages. La place du récit de soi et des récits des autres personnages sur le corps est importante à comprendre, car ces

récits participent à la construction du corps cyborg. On parle alors de construction discursive du corps. Celle-ci détermine le sens et l'importance de la représentation du corps cyborg dans la fiction. La narration est étudiée sous différents angles :

- L'évolution des personnages principaux dans la narration.
- Le point de vue de la narration : le type de récit, le point de vue depuis lequel est raconté l'histoire, les conséquences/influences sur l'histoire et/ou la narration.
- Les points de vue des personnages principaux et de la narration sur la cyborg ainsi que le sens, l'importance et les conséquences que ces points de vue véhiculent sur les corps cyborgs.

3.2.1.2 Les personnages

Afin de limiter tout biais dans l'analyse éthique par la sélection des personnages, j'ai d'abord fait un remue-méninge de mes propres préjugés et idées préconçues de ce que j'entendais par « femmes cyborgs ». De cette manière, je ne me suis pas enfermée dans une représentation attendue ou une représentation type qui pourrait conforter mon hypothèse de recherche. J'ai ensuite établi trois critères de sélection qui pouvaient aussi bien confirmer mon hypothèse que l'invalider : être une femme, être cyborgisée, avoir un temps de représentation suffisant à l'écran pour pouvoir être décrite.

3.2.1.3 Les outils de visionnage

L'analyse se fait à l'aide de deux outils numériques de visionnage, à savoir une plateforme de partage vidéo qui offre également un service de vidéo à la demande. Le film *Ghost In The Shell* (GITS) a été visionné sur le service de vidéo à la demande (VAD⁴¹) de la plateforme YouTube. Le jeu vidéo *Deus Ex : Human Revolution* (DEHR) a été visualisé au travers d'une vidéo *walkthrough* (parcours pas-à-pas/visite

⁴¹ La VAD est un service permettant de louer ou d'acheter un film ou une série télévisée.

guidée) disponible sur la plateforme de partage en ligne YouTube⁴². Le *walkthrough* est une vidéo complète et non commentée d'un jeu auquel un.e joueur.se joue et qu'iel enregistre, par exemple, grâce à une capture d'écran vidéo de son écran de jeu. En visionnant un *walkthrough* du jeu DEHR, on peut le visionner comme un film plutôt que de le jouer.

La partie suivante est consacrée à montrer l'opérationnalisation du cadre d'analyse en présentant les productions audiovisuelles, la conduite des analyses et les personnages retenus.

3.3.1 L'opérationnalisation du cadre d'analyse

L'analyse d'un film se fait en deux étapes :

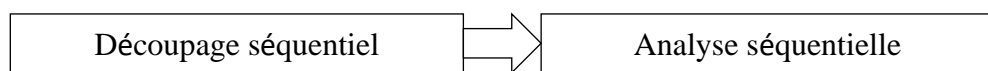


Figure II. Résumé du processus d'analyse du film

1) L'analyse d'une production audiovisuelle requiert la déconstruction de son objet de recherche. Cette déconstruction a aussi l'intérêt de permettre de se repérer plus facilement dans le film. L'analyse débute par le visionnement du film au cours duquel celui-ci est découpé en séquences (a) puis la structure interne de chaque séquence est décrite (b) :

a) Le film est d'abord découpé en séquences. Une séquence est « l'ensemble de plans constituant une unité narrative définie selon l'unité de lieu ou d'actions » (Golliot-Lété et Vanoye, 2020 : 43). Golliot-Lété et Vanoye (2020) identifient plusieurs paramètres qui permettent de repérer un changement de

⁴² Levan. (2021). PC-Deux Ex : Human Revolution (DC)-Longplay [4K:60FPS:RayTracing-Ultra Graphics] [Vidéo]. Youtube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kxTnAH12fqg>

séquence tel que le passage du jour à la nuit, de l'extérieur à l'intérieur d'un lieu, d'un personnage à plusieurs personnages, etc. Chaque séquence est numérotée et se voit assigner un nom temporaire pour mieux les identifier, ainsi que sa durée (début et fin).

b) Ensuite, chaque séquence est décrite selon les éléments suivants : ce qui se passe (l'action), avec qui (les personnages) et où (le lieu de l'action). Cette étape permet de sélectionner les séquences pertinentes pour l'analyse. C'est en déterminant les séquences utiles à étudier que peut être menée leur analyse.

2) L'analyse séquentielle est l'analyse de chacune des séquences sélectionnées à la fois dans leur entièreté (c) et aussi plan par plan (d) :

c) L'analyse de chaque séquence dans son entièreté permet de comprendre la narration. Pour rappel, la narration est la « manière [dont] le film racont[e] l'histoire » (2008 : 3). Ainsi, analyser l'entièreté d'une séquence offre la possibilité de comprendre le sens de ce qui est représenté, de ce qui est raconté ou du point de vue qui est exposé au travers du film. Ces observations sont reportées dans la grille d'analyse.

d) Comme expliqué précédemment, une séquence est constituée de plans. L'analyse plan par plan permet de mieux identifier l'histoire et de rapporter les éléments constitutifs de l'histoire dans la grille d'analyse. Cette étape permet de s'arrêter sur chaque image pour bien saisir ce qui est représenté (les caractéristiques identitaires et celles liées à l'apparence physique, les relations, les rôles et les places des personnages, les évènements).

Pour l'analyse d'un jeu vidéo, la méthodologie doit être adaptée. Bien que le jeu vidéo puisse être analysé comme un film par le visionnage d'un *walkthrough* (et non en y

jouant directement), il faut faire attention de ne pas céder au « cinématocentrisme⁴³ ». Le jeu vidéo possède des caractéristiques qui lui sont propres et qui demeurent dans un *walkthrough*. Afin d'éviter ce « cinématocentrisme », l'analyse séquentielle cinématographique doit être écartée comme choix méthodologique pour trois raisons :

1. Le jeu vidéo que nous comptons analyser est un *First-person shooter* (*FPS*, jeu de tir à la première personne). Un *FPS* est « un jeu de tir dans lequel le joueur [ou la joueuse] voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il dirige⁴⁴. » Ce mode de jeu implique une immersion plus profonde du fait que le/la joueur.se voit au travers des yeux du personnage comme si iel était à sa place. Ce regard « au travers de » est en quelque sorte une caméra virtuelle que le/la joueur.se dirige spontanément et instantanément comme bon lui semble dans les limites techniques du jeu. Dès lors, il devient quasiment impossible d'appliquer un découpage séquentiel puisque le regard du/de la joueur.se est continu et sans coupure⁴⁵.
2. Les jeux vidéo sont rythmés par des phases de jeu et des phases narratives plus ou moins longues. Les phases narratives sont appelées des *cuts* ou des *cuts scenes* et surviennent entre deux phases de jeu. Le *cut* pourrait être apparenté à une coupure comme celles que l'on retrouve dans les films entre deux séquences, mais Kevljer (cité dans Deslongchamps-Gagnon, Montembeault et Perron, 2020) rappelle que la référence d'un *cut* tient plus à l'idée d'interrompre le/la joueur.se dans son action que d'enchaîner des séquences et des plans. Le *cut* est alors davantage un point de connexion (Boyer cité dans Deslongchamps-Gagnon, Montembeault et Perron, 2020) entre les phases de jeu et les phases narratives qu'une coupure de l'unité de lieu ou de l'action.

⁴³ Idée selon laquelle les jeux vidéo ne peuvent être analysés et compris seulement comme des films ou entièrement par des théories et modèles du cinéma, car certaines propriétés leur sont propres telles que l'aspect ludique.

⁴⁴ https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf

⁴⁵ Pour rappel, le découpage séquentiel est possible par le repérage de coupure telle qu'un passage du jour à la nuit, d'une scène visuelle à une scène dialoguée, d'une personne à plusieurs personnes.

3. La durée des productions audiovisuelles diffère. Si le découpage séquentiel s'avère pratique pour analyser un film d'une durée de 107 minutes, cela devient fastidieux pour un jeu vidéo dont le *walkthrough* visionné est d'une durée de 536,45 minutes. Son découpage produirait une masse de données considérables dont la plupart des éléments auraient été superflus.

Ainsi, la méthode d'analyse audiovisuelle doit être adaptée. Au lieu d'une analyse séquentielle, une analyse des moments d'apparition des personnages à étudier (personnages féminins dans le cas qui nous occupera) se révélera tout aussi pertinente pour l'objet de l'analyse. Cette analyse des moments d'apparition sera faite en deux étapes.

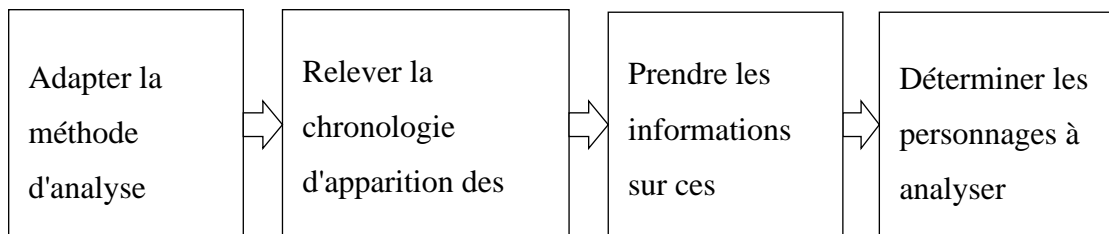


Figure III. Résumé du processus d'analyse du jeu vidéo

1) Un relevé de la chronologie d'apparition des personnages féminins

Relever la chronologie d'apparition a deux intérêts :

- Le repérage : pouvoir repérer précisément dans les 536,45 minutes (dans notre cas d'étude) de *walkthrough*, les moments d'apparition des personnages féminins.
- La fréquence d'apparition : pouvoir déterminer les personnages à analyser, car pour qu'il soit pertinent de faire l'analyse d'un personnage, il faut qu'il apparaisse plusieurs fois au cours du jeu.

Durant le relevé de la chronologie d'apparition, des informations sont aussi recueillies sur ce qui se passe (l'action) quand les personnages sont présents, avec qui (les personnages : le nom, le prénom et le type de corporéité) et où (le lieu de l'action). Cette

étape permet de réduire l'échantillonnage des personnages pour s'intéresser ensuite plus finement aux moments d'apparition.

2) Une analyse des moments d'apparition des personnages féminins

Cette analyse plus fine permettra de cerner les caractéristiques physiques des personnages, leurs relations, leurs rôles (dans la fiction, dans la société représentée, dans les événements auxquels ils sont confrontés), mais aussi de suivre la narration des personnages (l'évolution et les points de vue) et de remplir la grille d'analyse.

Conclusion

Avec ce 3^e chapitre, nous avons exposé l'approche ou la méthode utilisée pour investiguer l'imaginaire science-fictionnel cyborg à partir de l'analyse audiovisuelle de deux productions de science-fiction. Pour rappel, l'objectif de l'analyse audiovisuelle menée dans ce travail de recherche est de rendre visible la chosification du corps des femmes. Toutefois, l'analyse ne se suffit pas en elle-même : elle est complémentaire à une recherche théorique. C'est pourquoi le chapitre suivant s'appuie sur l'analyse audiovisuelle pour exposer un argumentaire théorique sur l'objectification. L'association de l'argumentaire théorique et de l'analyse audiovisuelle permet d'analyser si les femmes sont chosifiées par un ensemble de significations et de représentations sociales issues du patriarcat dans l'imaginaire qui entoure le transhumanisme.

CHAPITRE 4

L'ANALYSE DES ŒUVRES DE SCIENCE-FICTION

Ce dernier chapitre discute de l'objectification des femmes dans l'imaginaire science-fictionnel par rapport à l'imaginaire des corps cyborgs par l'exposition d'un argumentaire théorique sur l'objectification illustré par des représentations cyborgs dans DEHR et GITS. L'association de l'argumentaire théorique et de l'analyse audiovisuelle permet de mieux fonder l'hypothèse d'une chosification ou d'une objectification qui est faite des femmes dans l'imaginaire qui entoure le transhumanisme et de l'illustrer par un ensemble de significations et de représentations sociales issues du patriarcat.

Qu'est-ce que l'objectification? Le corps est profondément phénoménologique au sens que « mon existence comme subjectivité ne fait qu'un avec mon existence comme corps ». (Merleau-Ponty, 1945 : 467) Dès lors, le corps est un corps-propre qui ne peut être séparé du soi qui l'habite. Si le transhumanisme n'est pas un adieu au corps, il est en tout cas un oubli du corps comme lieu de subjectivité. Effectivement, la liberté morphologique soutenue par le transhumanisme conçoit le corps d'une personne non plus comme son incarnation physique, mais seulement comme un objet utile et façonnable. Dans ces conditions, le corps est une chose ou un objet; un corps que l'on a et non que l'on est. Ainsi, en inscrivant le corps dans le registre de l'avoir et non de l'être, les transhumanistes provoquent, de fait, une objectification du corps. En considérant que dans le contexte patriarcal les corps ne sont pas soumis aux mêmes normes et pressions sociales selon le genre, l'objectification serait janusienne. La première face est l'objectification assumée et même revendiquée du corps au sens où en vertu de la liberté morphologique chacun.e est libre de faire ce qu'il veut de son corps. La deuxième face est une objectification du corps au sens où les femmes sont dépossédées de leurs corps par les hommes. Cette deuxième face est invisibilisée par la dépolitisation du corps qu'opère le transhumanisme sur les questions de genre. C'est donc en étudiant les corps cyborgs avec le concept d'objectification que la continuité de l'objectification du corps

des femmes, héritée du patriarcat, dans l’imaginaire entourant le transhumanisme, sera mise en lumière.

Ce chapitre est divisé en deux parties. La première partie présente l’analyse faite des personnages de la major (GITS), de Yelena Fedorova (DEHR) et de Zhao Yun Ru (DEHR) à partir de la démarche d’analyse audiovisuelle exposée dans le chapitre 3. Dans une seconde partie, nous discutons de ces résultats au prisme de l’objectification telle que pensée par Martha Nussbaum et Timo Jütten.

4.1 L’ANALYSE DES PERSONNAGES DANS LES PRODUCTIONS AUDIOVISUELLES

4.1.1 Les personnages retenus

À l’issue de l’analyse audiovisuelle auxquelles nous avons procédé à partir de la méthode d’analyse exposée au chapitre précédent, trois personnages féminins ont été retenus : la major dans GITS et, Yelena Fedorova et Zhao Yun Ru dans DEHR. Ces personnages ont été choisis car ce sont des femmes⁴⁶ et des cyborgs.

La major est la protagoniste du film GITS. Avant d’être la major, elle était Motoko Kusanagi, une militante anti-technologie. Alors qu’elle luttait contre l’entreprise Hanka Robotics et son projet de cyborgisation de l’être humain, Motoko fut grièvement blessée lors d’une répression policière. L’entreprise Hanka Robotics décide de récupérer son corps pour faire une expérience sur elle et créer une cyborg. Son esprit, appelé « the ghost », est transféré dans un corps entièrement cybernétique, « the shell », et la mémoire de Motoko est reprogrammée pour qu’elle ne se rappelle pas ce qui s’est passé. À la suite de sa transformation, elle est renommée la « major⁴⁷ », car Hanka Robotics la « prête⁴⁸ »

⁴⁶ Bien que la recherche se concentre sur les personnages féminins, celle-ci n’était pas fermée à d’autres représentations du genre en dehors de la binarité homme-femme. Toutefois, aucun personnage non genré n’était représenté dans GITS et DEHR. Les deux productions audiovisuelles maintiennent une représentation traditionnelle des genres. C’est pour cette raison que les personnages retenus sont tous des femmes.

⁴⁷ À l’exception de sa créatrice, la docteure Ouelet, qui l’appelle « Mira ».

⁴⁸ Le corps cybernétique de la major est la propriété de Hanka Robotics.

au gouvernement pour intégrer la Section 9, une police antiterroriste. Dans le cadre de ses fonctions, la major poursuit un cyberterroriste, Kuze, qui tue les hauts dirigeants de Hanka Robotics pour se venger d'avoir tenté de le cyborgiser de force et de l'avoir abandonné en piteux état lors d'une expérience similaire à celle effectuée sur la major. Au cours de son enquête, la major va se redécouvrir et se rappeler son passé et qui elle était avant d'être la major. Cette révélation va la conduire à tuer Cutter, le PDG de Hanka Robotics.

Yelena Fedorova est une des antagonistes du jeu vidéo de DEHR. Elle fait partie du groupe de mercenaires cyborgs « the tyrants » qui œuvre pour la société secrète des « Illuminatis ». Les « Illuminatis » craignent que l'amélioration ou l'augmentation humaine soit un frein ou un empêchement à leur plan d'emprise du monde. Pour cette raison, ils assignent la mission aux Tyrants de lutter (tuer, intimider, contraindre) contre toutes les personnes qui cherchent à faire progresser, propager et banaliser l'augmentation ou l'amélioration humaine. C'est pourquoi Yelena Fedorova apparaît toujours au/à la joueur.se dans des scènes de confrontation contre le personnage principal, Adam Jensen, qui lui est un agent de sécurité employé par Sarif Industries, une entreprise majeure dans le domaine des technologies d'amélioration et d'augmentation humaine. Par ailleurs, Yelena fera partie des *boss* (chef⁴⁹) à vaincre pour pouvoir passer à la suite du jeu; le/la joueur.se devra la tuer pour passer au niveau suivant.

Enfin, Zhao Yun Ru est un personnage complexe et antagoniste de DEHR. Elle est la PDG de Tai Yong Medical, une entreprise rivale de Sarif Industries dans le domaine de l'augmentation et de l'amélioration humaine. Zhao est aussi membre de la société secrète des Illuminatis pour lesquels elle tente de faire de son entreprise un monopole des améliorations et de l'augmentation des êtres humains. Mais elle projette d'aller beaucoup

⁴⁹ Dans DEHR, le joueur doit affronter des boss finaux à la fin de certaines phases de jeu pour pouvoir évoluer dans la suite du jeu. Ces boss sont censés être plus puissants et résistants que les autres personnages. Jensen doit être augmenté pour battre Yelena, sans quoi il est extrêmement difficile de la vaincre.

plus loin qu'un monopole avec le projet Hyron. Il s'agit d'un projet de superordinateur connecté à des êtres humains surnommés des drones. Pour une raison inexplicée, seules des femmes sont des drones. Ces femmes-drones sont physiquement accrochées à l'ordinateur Hyron, comme une alliance corps-machine. Le rôle de ces drones est d'être des processeurs⁵⁰ de l'ordinateur central Hyron. Dans DEHR, le sens figuré devient réalité : c'est par ces femmes que le superordinateur Hyron va se doter d'une capacité de penser, de stocker, et d'organiser les données qu'il reçoit des puces implantées aux personnes cyborgisées. Toute personne cyborgisée, donc augmentée ou améliorée par des technologies, est reliée à Hyron. C'est pourquoi Zhao entreprend de télécharger son esprit dans ce superordinateur : pour prendre le contrôle des personnes cyborgisées qui y sont reliées. Zhao sera un des *boss* de DEHR que Jensen devra tuer. C'est d'ailleurs pendant sa transcendance⁵¹ en déesse virtuelle que Jensen l'élimine, faisant échouer de fait sa transcendance.

On retrouve plusieurs similitudes et différences entre les personnages féminins retenus :

- Zhao et Yelena sont des personnages antagonistes, c'est-à-dire qu'elles s'opposent au personnage principal. La major est un personnage protagoniste, c'est-à-dire qu'elle fait avancer l'intrigue et combat les personnages antagonistes. Leurs fonctions (protagoniste et antagoniste) dans ces fictions véhiculent donc déjà en soi des valeurs : ce sont de bons ou méchants personnages.
- La major et Yelena ont un emploi de type guerrier (policière et mercenaire) tandis que Zhao est PDG d'une entreprise.
- Dans DEHR, Zhao et Yelena sont destinées à mourir et sont tuées par le héros. Dans GITS, la major survit en tuant le personnage antagoniste du film.

⁵⁰ Un processeur est le cerveau d'un ordinateur.

⁵¹ Le terme « transcendance » fait référence au dépassement du corps biologique vers un état supérieur. Par exemple, Zhao désire dépasser son corps biologique et ses limites en fusionnant avec l'ordinateur Hyron. C'est pourquoi on parle de transcendance dans le cas de Zhao.

Dans la partie suivante, nous faisons l'analyse des personnages de la major (GITS), de Yelena Fedorova (DEHR) et de Zhao Yun Ru (DEHR) à partir de la grille d'analyse précédemment présentée.

4.1.2 GITS, la femme cyborg idéale

Dans GITS, le corps de la major est entièrement cyborgisé à l'exception de son cerveau. Cela signifie que l'ensemble du fonctionnement de son corps est régi par des pièces technologiques, à l'exception de son cerveau qui est un organe biologique. Certaines améliorations ou augmentations de la major sont la cyberconnection (pouvoir se brancher à un système informatique), la télécommunication (télépathie), la force ou l'apnée. Le physique cyborgien de la major est radicalement opposé à celui de Batou, son partenaire de travail. Batou est un cyborg différent de la major. Son corps est en grande partie biologique et il a fait le choix de se doter de certaines améliorations et augmentations telles que la télécommunication (télépathie) et d'yeux bioniques comme on peut le lire dans cet échange entre la major et lui :

« Batou : On ne se moque pas.
(On aperçoit ses yeux bioniques)
La major : — c'est toi qui as choisi ça ?
Batou : — Avantage tactique.
La major : — Le boulot avant tout.
Batou : — Qu'est-ce que j'ai d'autre ?
La major : — ça te va bien.
Batou : — J'ai la vision nocturne, télescopique... (il esquisse un sourire malicieux en regardant la Major) et radioscopique. Je vois tout comme toi.
La major : — T'inquiète pas, tu t'y feras très vite [...]
Batou : — Major ? Tu pourras nourrir mes chiens ? Je ne veux pas leur faire peur.
La major : — Pas de problème.
(Après que la major ait quitté la pièce, Batou utilise ses yeux bioniques pour regarder langoureusement une femme au travers d'un mur) »

Cet échange a lieu après que la major ait sauvé Batou d'une explosion. À la suite de cet événement, la major et Batou sont réparés et/ou soignés dans les labos de Hanka Robotics. Après son processus de réparation, la major s'en va donc prendre des nouvelles

de son partenaire qui a subi de graves lésions aux yeux. Si après son accident la major a été cyborgisée sans son consentement, Batou a pu choisir ses nouveaux yeux avec des options (vision nocturne, télescopique et radioscopique). Le type d'œil qu'il choisit n'est en rien esthétique : ses yeux bioniques ressemblent à deux longues-vues mécaniques qui ressortent des orifices oculaires. Conscient de cet inesthétisme troublant, il demande à la major de nourrir ses chiens pour ne « pas leur faire peur ». Son choix, il le justifie par son travail, « Qu'est-ce que j'ai d'autre ? » Une vision utilitariste, voire guerrière, du corps qui n'est pas différente de celle de la major, car elle se considère elle-même comme une arme. Cette conception d'elle-même a été forcée par Cutter, et elle l'a intériorisée. Batou et la major ont tous les deux le même type d'augmentation/amélioration, des yeux bioniques, c'est pourquoi Batou s'enthousiasme de dire « je vois tout comme toi » à la major. C'est là que surgit une subtile, mais importante différence entre les deux personnages : Batou a eu le choix et a choisi ses yeux malgré leur aspect peu esthétique pour des raisons qui lui appartiennent. *A contrario*, Cutter a choisi le corps (les yeux, le visage, etc.) de la major dont se dégage un esthétisme tel qu'on ne soupçonnerait pas que son corps est cyborgisé : la mécanique n'est aucunement apparente. Ces choix esthétiques (d'internaliser la mécanique de la major et d'externaliser celle de Batou) situent les personnages dans des représentations traditionnelles genrées. Batou en tant qu'homme est représenté comme compatible (Balsamo, 1996) avec les technologies/les machines par la mécanique apparente dans sa chaire. Sa représentation corrobore et soutient les stéréotypes culturels du masculin : Batou est très imposant et grand, très musclé, à la voix grave; la cyborgisation apparente de son corps accentue son caractère viril conformément à son rôle et sa fonction militaire-guerrière. Ce n'est pas sans rappeler d'autres représentations populaires de l'hypermasculinité telles que celles de Terminator (James Cameron, 1984) ou de RoboCop (Paul Verhoeven, 1987). Toutefois, Batou et la major sont tous les deux des cyborgs guerriers aux augmentations utilitaires; ce qui déroge aux représentations systémiques et systématiques de cyborgs femmes aux

fonctionnalités axées sur la sexualité et le care⁵². Quand bien même la major serait une des rares représentations univoques des corps augmentés féminins et masculins (Calheiros, 2017), il n'empêche que l'esthétique de son corps révèle en soi une idéalisation de celui-ci : jeune, blanc, mince, beau, sexué (seins synthétiques sous forme de bosse au niveau de la poitrine), visage maquillé, silhouette dessinée et épurée, autant de stéréotypes de critères de beauté occidentaux genrés qui véhiculent des significations sociales sur ce qu'est être une femme. Ainsi, une mécanique apparente ne correspondrait pas à l'idéal féminin tel qu'imaginé, produit et imposé par le regard masculin. C'est pourquoi le corps de la major a été conçu non seulement pour le combat, comme le rappelle souvent Cutter, mais aussi pour susciter le plaisir du regard masculin : la major ne déroge pas aux critères de beauté genrée. À cette fin, un ensemble de comportements et/ou d'attitudes dites féminines programmés sur le corps de la major pour les combats peut être constaté : ses combats sont fluides, légers, aériens et acrobatiques, bien loin de l'image du guerrier lourdement armé, équipé, musclé comme Batou, Terminator ou Robocop. La major représente la femme fragile, légère et délicate dans ces moments de violence, là où Batou incarne la puissance virile et masculine.

4.1.3 DEHR, la femme cyborg sexuellement désirable

Dans DEHR, Fedorova a un corps de cyborg qui s'éloigne de l'anatomie humaine et de la représentation physique de la major. La major a un corps entièrement cybernétique et donc construit. La cyborgisation de la major n'est pas apparente et son esthétique repose sur un corps cyborgisé idéalisant le corps de la femme occidentale. Fedorova se démarque de cet idéal occidental parce que sa fonction de vilaine dans l'histoire oblige à ne pas en faire un idéal de beauté. Cela pourrait expliquer pourquoi la cyborgisation de Fedorova est apparente. Elle n'est pas parfaite, une caractéristique récurrente des

⁵² Calheiros dans « L'idéalisation des corps augmentés féminins au sein du transhumanisme : subordination, hyper-sexualisation et humanisation de la technique » (2017) montre que l'imaginaire transhumaniste des femmes cyborgs les place systématiquement dans des rôles genrés avec des fonctionnalités axées sur le care et sur la sexualité.

personnages antagonistes dans les productions de toutes natures. Par son rôle d'antagoniste, sa fonction de mercenaire et sa mécanique apparente, Fedorova aurait pu être une représentation qui subvertit sa catégorie de genre par une transgression de la féminité et de son idéal. Pourtant, son corps et sa manière d'être sont imprégnés de significations sociales sexualisantes et/ou la rendant désirables : jambes très élancées, taille de guêpe⁵³, seins, elle est jeune, son visage est maquillé, ses fesses sont galbées et son corps possède des courbes bien dessinées que la cyborgisation n'entache pas. La manière de se mouvoir sur la pointe de ses pieds cybernétiques (du fait de ses jambes très élancées) amplifie la sensualité de son corps par un mouvement des hanches prononcé. C'est par cette démarche, par exemple, que Fedorova vient combattre Jensen qu'elle regarde en se mordillant sensuellement la lèvre.

4.1.4 L'impossible transcendance du corps social des femmes cyborgs

Le transhumanisme présente la transcendance comme l'action de télécharger son esprit dans une entité numérique intelligente (ordinateur, infonuage, etc.) en se dégageant de l'enveloppe physique de son corps. Le corps des femmes étant un construit social autant que biologique, l'émancipation du corps par une forme de transcendance est alors une transcendance du corps biologique et du corps social. Dans DEHR et GITS, les personnages féminins Zhao Yun Ru et la major ne peuvent dépasser les limites sociales du corps par la transcendance.

Dans le cas de la major, c'est la différence entre la version nord-américaine (2017) et la version originale japonaise (1995) de *Ghost In The Shell* qui est troublante. Dans la version de 1995, la major réussit à se transcender et le film se conclut sur ses paroles « Où va aller la nouvelle-née? [en parlant d'elle-même] Le Net est vaste et infini. » La version

⁵³ L'expression taille de guêpe désigne la silhouette féminine que dessinait une guêpière (sous-vêtement féminin des années 1940-1960) : une taille très mince et des hanches larges.

japonaise se termine donc sur l'émancipation de la major de sa condition corporelle biologique et sociale qui l'a limitée, c'est pourquoi la major dit à Batou :

Te souviens-tu de ce que j'ai dit un soir sur le bateau? Je viens d'en comprendre le sens. Il y a même un plus : un enfant ! Mes dires et mes sentiments étaient ceux d'un enfant. J'ai grandi et je ne suis plus un enfant. Maintenant, je peux le dire avec ma propre voix, car je ne suis plus celle qu'on appelait le major ni le programme appelé Puppet Master.

Cette discussion sur le bateau à laquelle fait référence la major portait sur son sentiment d'être limitée par son enveloppe corporelle. Cette limitation, elle la compare au statut d'un « enfant », ce qui fait ressortir non pas tant une limitation corporelle⁵⁴, mais une limitation sociale puisqu'un enfant est limité socialement et politiquement, notamment, dans sa capacité à « avoir sa propre voix », à s'autodéfinir et à être indépendant. Quant à la version de 2017, bien que la major ait la possibilité de transcender son corps biologique et social en se téléchargeant dans le cyberspace (l'Internet), elle refuse. À la fin du film, elle dit « je sais qui je suis et pourquoi je suis ici », juste avant de recevoir des ordres d'attaquer une cible. Elle n'échappe donc pas au destin qu'on lui a construit et elle intériorise ou accepte son statut d'arme ainsi que sa condition matérielle et sociale. Son refus de se transcender est avivé par la transcendance de Kuze, homme cyborg et ennemi-ami, à ses côtés.

Dans DEHR, jeu vidéo nord-américain, Zhao est une femme cyborg et antagoniste . Ses augmentations et améliorations lui permettent de se connecter à un superordinateur avec/dans lequel elle veut se transcender. Alors qu'elle essaye de se transcender, l'ordinateur refuse de la reconnaître et Jensen la tue. Ce double refus – de la machine et de Jensen – entrave toute possibilité de transcendance de sa condition biologique et sociale. Ces représentations semblent présenter une persistance de stéréotypes de genre fondés sur un dualisme platonicien du corps et de l'âme. L'âme serait associée aux

⁵⁴ Elle renait d'ailleurs dans un corps d'enfant renforçant l'idée que ce n'est pas son corps physique qui la limitait, mais bien son corps social.

hommes qui peuvent se transcender comme Kuze. Le corps, lui, serait associé aux femmes et elles ne pourraient s'en échapper. On pourrait alors supposer que la représentation de l'échec de transcendance de la major et de Zhao s'inscrit dans une représentation de l'immémoriale supériorité masculine sur les femmes et l'attachement quasiment indéfaisable des femmes à leurs corps.

Il paraît intéressant de remarquer que les échecs de la transcendance de Zhao et de la major surviennent dans des productions nord-américaines. L'inscription culturelle des productions audiovisuelles susmentionnées est intéressante, car elle nous informe sur une tendance culturelle en Occident : celle de la peur des machines à travers des femmes (Springer cité dans Consalvo, 2000) cyborgisées, et plus largement d'une peur de perte de contrôle catalysée dans le corps des femmes cyborgs. Les femmes cyborgs représenteraient deux *choses* que le pouvoir masculin voudrait contrôler : les femmes et les machines/technologies. Dans cet ordre d'idée, Springer (cité dans Consalvo, 2000) donne l'exemple de Terminator (Terminator, 1984-1991, James Cameron), un personnage cyborg ultra masculinisé dont la violence à l'œuvre dans les films réaffirme la force, la puissance et l'agentivité masculine (Springer cité dans Consalvo, 2000). Springer fait un lien entre cette représentation masculine et l'ère de production marxiste, avant la féminisation de la main-d'œuvre, dans laquelle les machines étaient imposantes, bruyantes et puissantes; les machines étant alors la représentation par excellence du masculin. La violence de Terminator est certes un rappel à l'ordre de ce qu'est le pouvoir masculin, mais est aussi une démonstration de contrôle des technologies pour asseoir ce pouvoir. Or, cette représentation du pouvoir est menacée par la miniaturisation de la technologie que Springer qualifie de « *sleek and smooth, hiding their "parts" on the inside* » (cité dans Consalvo : 297). La major dans GITS est justement cette cyborg élégante et lisse, dont les pièces technologiques sont cachées à l'intérieur de son corps. Face à cette peur d'une féminisation, d'une neutralisation ou d'une transgression de la représentation traditionnelle de la masculinité, le masculin se réaffirme notamment au

travers d'une essentialisation, d'une sexualisation et d'une corporéisation⁵⁵ des femmes rendues possibles au moyen de l'objectification par l'imposition de représentations sociales masculines dominantes. À ce titre, la seconde partie de ce chapitre discute des résultats obtenus de l'analyse audiovisuelle à partir du concept d'objectification (chosification).

4.2 DE L'OBJECTIFICATION PHYSIQUE À L'IMPOSITION DE SIGNIFICATIONS SOCIALES

4.2.1 Nussbaum et le concept d'objectification : peut-il s'opérationnaliser ?

D'après Cahill (2012) et Garcia (2021), Simone de Beauvoir aurait préconceptualisé l'objectification dans *Le Deuxième sexe* (1949). L'idée d'objectification se trouve aussi au centre du travail sur la réification de Georg Lukacs, philosophe marxiste. Le concept d'objectification est fortement empreint de la pensée de Kant. C'est notamment sur cet héritage que Nussbaum a développé sa conception de l'objectification. Le concept d'objectification va prendre de l'ampleur durant la deuxième vague du féminisme occidental (1960-1980) dans un contexte de revendication autour de la sexualité, et notamment de la sexualisation banalisée des femmes dans la vie quotidienne (dans les médias, dans la rue, etc.). Par exemple, certaines féministes dénoncent l'industrie de la pornographie comme étant la source ou une des conditions de l'inégalité des genres entre les hommes et les femmes. C'est dans ce contexte que les chercheuses féministes Andrea Dworkin et Catharine MacKinnon (1988) développent le concept d'objectification sexuelle. Pour ces théoriciennes, la consommation de pornographie par les hommes est la cause de l'objectification sexuelle des femmes, car la pornographie instrumentalise leurs corps dans le but de servir le plaisir et les fantasmes des hommes qui les regardent. Les femmes dans ce type de contenu seraient alors réduites au statut d'objet ou d'instrument, sans subjectivité. Ainsi, l'objectification peut se définir comme le fait de traiter quelqu'un comme un objet ou un instrument afin de servir les intérêts

⁵⁵ Un ancrage au corps.

d'une autre personne (1988). En suivant l'argumentaire de Mackinnon et Dworkin, l'objectification conduirait *inévitablement* à un déni de subjectivité, d'autodétermination et donc à dénier toute dignité et humanité à la personne objectifiée (1988). C'est pourquoi l'objectification serait toujours éthiquement problématique pour elles.

Martha Nussbaum (1995) rejette ce caractère inévitablement ou systématiquement problématique de l'objectification en suggérant que celle-ci peut être positive dans certains contextes. À titre d'exemple, l'objectification pourrait ne pas être problématique dans une relation sexuelle dans laquelle les partenaires consentants jouiraient à s'objectifier en respectant des limites qu'ils se seraient imposées. De cette façon, le partenaire ne serait pas seulement traité.e comme un objet, mais comme un sujet dont les envies, besoins, désirs et limites seraient considérés. Cet exemple indique un point important pour Nussbaum afin d'évaluer une situation objectifiante : le contexte interpersonnel. L'objectification, selon Nussbaum, survient dans l'attitude ou le comportement d'un agent A (la personne qui objectifie) envers un agent B (la personne objectifiée)⁵⁶. Nussbaum propose alors un *cluster-concept* (regroupement conceptuel [traduction libre]) de l'objectification : un catalogue de formes objectifiantes désignant des attitudes ou des comportements objectifiants qui ne se limite pas aux relations sexuelles. Une femme peut être objectifiée quand elle reçoit des commentaires sexistes sur son lieu de travail ou lorsqu'elle vit du harcèlement de rue, car elle est renvoyée en tant que femme à un objet de désir masculin. C'est d'ailleurs pour cette raison que Rae Langton proposait trois autres formes objectifiantes complémentaires à celles identifiées par Nussbaum : « être réduit.e à son corps (*reduction to body*) : identifier quelqu'un par son corps ou des parties de celui-ci; être réduit.e à son apparence (*reduction to appearance*) : *one treats it primarily in term of how it looks, or how it appears to the*

⁵⁶ Dans certaines situations, l'objectification survient envers soi-même : l'agent A objectifie l'agent A. L'auto-objectification serait une conséquence de l'objectification interpersonnelle. Elle est éthiquement problématique, car elle fait surgir sur soi un regard extérieur. L'agent A intériorise les représentations et les significations relatives à son genre et se les impose à soi-même. Par exemple, le rapport au critère occidental esthétique de la minceur peut conduire à des troubles alimentaires comme de l'anorexie chez les femmes.

sense; être réduit.e au silence (*silencing*) : *one treats it as silent, lacking the capacity to speak* » (228-229 : 2009). De ce point de vue, Rae Langton définit l'objectification sexuelle de cette manière : « *the sexually explicit subordination of women...that also includes women dehumanized as sexual objects, things or commodities* » (Langton, 2009 : 10). Quant à Nussbaum, elle définit l'objectification comme le fait de « *treating as an object what is really not an object, what is, in fact a human being* » (Nussbaum, 1995 : 257). Bien que leurs définitions soient complémentaires, l'analyse sera faite à partir des sept attitudes ou comportements objectifiants de Nussbaum, sans se fermer toutefois à celles identifiées par Langton. Les formes d'objectification relevées par Nussbaum sont :

- L'instrumentalisation (*instrumentality*) : traiter quelqu'un comme un objet ou un instrument pour servir ses intérêts. Par exemple, une publicité mettant en avant une femme présentée comme sexy pour vendre une voiture.
- Le déni d'autonomie (*denial of autonomy*) : traiter quelqu'un comme étant incapable de prendre des décisions pour lui-même. À titre d'exemple, ce n'est qu'à partir de 1965 en France que les femmes ont pu ouvrir un compte bancaire sans l'autorisation de leur mari et disposer de leur salaire comme elles l'entendent. Jusque-là, les femmes étaient désignées comme « incapables majeures⁵⁷ » par le code Napoléonien et ne pouvaient pas gérer leur épargne seules.
- Le déni de subjectivité (*denial of subjectivity*) : traiter quelqu'un sans égard pour son expérience et ses sentiments. La personne est utilisée sans prendre en compte son ressenti et son vécu. Par exemple, une femme s'occupe des affaires domestiques tout en allant travailler chaque jour. Un soir, elle est épuisée et oublie de faire à manger. Son mari rentre et lui reproche de ne pas avoir cuisiné. Il insiste pour qu'elle fasse à manger, car il a faim. Cette situation blesse l'épouse qui ne se sent pas considérée.

⁵⁷ Art. 1124 du Code civil de 1804.

- L'inertie (*inertness*; sans capacité d'agentivité) : traiter quelqu'un sans tenir compte de son agentivité, comme quelque chose de passif et sans voix. Dans cette forme d'objectification, la personne n'est pas considérée comme une personne, mais comme un objet inerte qui ne pourrait agir ou réagir à sa situation. Pour reprendre l'exemple de la publicité d'une voiture, celle-ci pourrait se pourvoir de l'expression « femme au volant, mot au tournant » tout en exhibant une femme sexy à côté de la voiture promue. Bien que cette situation puisse être dégradante pour cette femme, il n'est pas attendu d'elle autre chose que de jouer un rôle figuratif et passif.
- L'interchangeabilité (*fungibility*) : traiter une personne comme si elle était remplaçable ou interchangeable avec d'autres objets ou personnes. La personne n'est pas reconnue comme unique, mais comme quelque chose que l'on peut retrouver ailleurs. Marcel Proust dans son roman *Du côté de chez Swann* écrit qu'il était « pour longtemps encore à l'âge où l'on n'a pas encore abstrait ce plaisir de la possession des femmes différentes avec lesquelles on l'a goûté, où on ne l'a pas réduit à une notion générale qui les fait considérer dès lors comme les instruments interchangeables d'un plaisir toujours identique. » Dans cet exemple, les femmes sont un instrument du plaisir masculin semblables qui peuvent être remplacées ou échangées l'une par l'autre sans que cela fasse de différence.
- La violation de l'intégrité physique (*violability*) : traiter sans respect le corps d'une personne, par exemple, en la touchant sans son consentement.
- L'appropriation de l'individu (*ownership*) : traiter quelqu'un comme si elle était sa propriété, et par conséquent, pouvait être achetée, vendue, etc. Les féminicides illustrent dramatiquement l'appropriation des femmes par les hommes qui se donnent un droit de mort, par un meurtre, sur les femmes.

En établissant ces formes d'objectification, le concept d'objectification de Nussbaum semble opérant pour l'analyse de production audiovisuelle. Pour illustrer le concept d'objectification, celui-ci sera mobilisé pour décrire les productions

audiovisuelles et analyser les personnages de la major (femme cyborg dans *Ghost In The Shell*) et de Jensen (homme cyborg dans *Deus Ex : Human Revolution*).

4.2.1.1 Une opérationnalisation du concept d'objectification de Nussbaum dans GITS

La trame narratologique de *Ghost In The Shell* (GITS) se focalise sur la quête d'identité de la major. Pour rappel, la cyborgisation de la major n'était pas consentie, mais imposée : elle a été kidnappée par l'entreprise Hanka Robotics. Elle s'est par la suite réveillée avec un nouveau corps entièrement cyborgisé sans aucun souvenir de ce qui lui était arrivé ou de qui elle était. La recherche de son identité se caractérise par l'émancipation de son statut d'objet-arme qui se manifeste dans sa relation avec Cutter, dirigeant de Hanka Robotics. Le film est alors rythmé par l'opposition entre la protagoniste (la major) qui veut découvrir qui elle est/était et l'antagoniste (Cutter) qui veut l'en empêcher. Si Cutter veut empêcher la major de se découvrir, c'est parce qu'il en va de son intérêt. Effectivement, si l'entreprise de Cutter a cyborgisé la major, c'est pour servir ses intérêts financiers. L'existence même de la major consiste à être une vitrine du savoir-faire de Hanka Robotics afin d'asseoir son hégémonie sur le marché des biotechnologies. D'ailleurs, Cutter répète plusieurs fois qu'elle « est l'avenir de [son] entreprise ». Ainsi, la major n'existe que pour servir les intérêts de Cutter; ce n'est pas elle qui détermine le sens de son existence, mais Cutter. C'est donc un déni d'autonomie qu'opère Cutter à l'égard de la major et qui est lié en même temps à une instrumentalisation de la major. La relation du déni d'autonomie et de l'instrumentalisation sont, dans cette situation, réciproques : c'est parce que la major est instrumentalisée qu'il y a un déni de son autonomie et de sa capacité à s'autodéterminer. À l'inverse, c'est parce que son autonomie lui est déniée qu'elle est instrumentalisée.

On peut se demander si l'instrumentalisation et le déni d'autonomie ne vont pas toujours ensemble; si l'instrumentalisation n'est pas toujours un déni d'autonomie. Pour Langton (2009), c'est le cas. Le déni d'autonomie est inextricablement lié à l'instrumentalisation d'une personne; l'un implique l'autre, et le plus souvent entraîne les

autres modes de traitement. Ainsi, l'instrumentalisation et le déni d'autonomie entraînent le déni de subjectivité. La cyborgisation de la major se fait sans égard pour ses sentiments. Sa recomposition corporelle et technologique, faite à son insu, est ce qui définit sa personne et le sens de son existence actuel; ce qu'elle était avant d'être cyborgisé ne doit pas lui revenir. C'est pourquoi la docteure Ouelet, sur les ordres de Cutter, injecte à la major une sorte de « bloqueur de mémoire » et lui crée de « faux » souvenirs alors qu'elle en souffre psychologiquement et physiquement. L'incapacité ou l'impossibilité de se définir est une blessure éthique et morale qui se manifeste, dans le cas de la major, par des hallucinations visuelles et un malaise dans son corps. La recomposition du corps de la major est une recomposition identitaire, une recomposition de sa subjectivité façonnée par un autre qu'elle-même. Elle n'est jamais traitée ni comme un sujet ni comme un objet *et* un sujet, mais toujours *uniquement* comme un objet. Elle a une subjectivité, mais on ne la traite pas en tenant compte de celle-ci. C'est Cutter qui décide quoi faire d'elle tel un objet inerte dont on déciderait quoi faire, comme on peut le lire dans cette discussion entre la docteure Ouelet et Cutter :

« Cutter : 2571, nous y étions presque. Il est temps de passer à la version suivante. [...] vous allez transférer toutes ses données [...] et l'éliminer.

Dr. Ouelet : — Quoi ?

Cutter : — Vous en concevrez une meilleure [...]

Dr. Ouelet : — Elle est à moi.

Cutter : — non, elle n'est qu'un contrat avec moi. [...] On a perdu son contrôle. Elle n'est plus un atout viable pour nous. »

Cet échange entre Cutter et la docteure Ouelet place la major dans le registre de la « chose » et non de l'« être humain ». Si la docteure s'offusque que l'on tue sa création par la phrase « elle est à moi », vivifiant alors l'objectification de la major, son objectification est d'autant plus marquante au travers des mots employés par Cutter. Ses mots, qui seront dévoilés un peu plus loin, révèlent l'enchaînement et l'entremêlement de plusieurs formes d'objectification – l'interchangeabilité, la violation de l'intégrité physique et l'appropriation – qui apparaissent quand Cutter perd le contrôle de la major.

- Les mots de Cutter « version suivante, concevoir une meilleure, transférer ses données, l'éliminer » sont autant de démonstration de l'interchangeabilité de la

major. Celle-ci peut être remplacée et échangée par d'autres cyborgs à qui l'on transfèrera une partie des données que l'existence de la major aura produite. La major est la quatre-vingt-dix-neuvième cyborg à être créée. Autant dire que la major pourrait être remplacée par une centième version.

- Les mots « version suivante, transférer ses données, l'élimine » manifestent aussi une violation de son intégrité physique. Cutter décide qu'elle est une version « obsolète ». Bien que cette décision découle surtout de sa perte de contrôle sur la major, il porte atteinte à son intégrité physique pour récupérer les données intrinsèquement personnelles et intimes en elle et lui impose un droit à la mort. Cette autorité sur son corps et sa vie fait de Cutter le propriétaire de la major.
- Les mots « contrôle, atout viable, contrat avec moi, l'éliminer » révèlent l'appropriation de la major par Cutter. Elle est « maintenue » en vie uniquement parce que, sous le contrôle de Cutter, elle lui est/était utile. S'il peut la contrôler, c'est parce qu'il estime qu'elle n'est que l'objet d'un contrat entre lui et Ouelet : la major est donc l'*objet* de ce contrat. Les signataires, Cutter et Ouelet, s'approprient tous les deux la major : l'une parce qu'elle l'a créée et l'autre parce qu'il a financé sa création. C'est d'ailleurs la raison de l'opposition entre eux dans le dialogue retranscrit plus haut : Ouelet veut l'effacer (en supprimant de nouveau sa mémoire) et Cutter veut l'éliminer. Mais c'est Cutter, en tant qu'employeur de Ouelet, qui aura le dernier mot et ordonnera de mettre fin à la vie de la major : sa vie comme sa mort appartiennent à Cutter. Dans cet ordre d'idées, Cutter « prête » la major à la section 9 comme un objet, ou plutôt comme une arme. Ce prêt a pour objectif que le gouvernement puisse *essayer* la major et apprécier le savoir-faire de Hanka Robotics. Par ailleurs, Cutter, inquiet lorsque son objet – la major – est abîmé, houspille le dirigeant de la section 9 : « Le Major est notre arme la plus sophistiquée à condition qu'elle soit intacte... Et le docteur Ouelet m'a informé que vous l'aviez autorisée à plonger dans une geisha corrompue. Vous réalisez l'importance capitale que Hanka représente pour ce gouvernement? Le Major est

l'avenir de mon entreprise. Si vous remettez ses systèmes en danger, je *cramerai* cette section. »

La violence physique, psychique et morale de la désappropriation de son propre corps (Honneth, 2013) que subit la major en se réveillant dans un autre corps que le sien est analogue à ce qu'Achille Mbembe appelle le pouvoir « nécropolitique » (2006). Le concept de nécropolitique actualise le concept foucauldien de biopouvoir. Cette extension du biopouvoir octroie à l'État non plus seulement un contrôle et un droit sur la vie, mais aussi sur la mort de ses citoyens. Dès lors, la nécropolitique est un pouvoir social et politique sur ce qui peut vivre et ce qui peut mourir; un droit de vie et de mort (2006). Pour cette raison, Preciado nomme « animal nécropolitique » (2020 : 19) les hommes blancs hétérosexuels qui exercent ce pouvoir sur les personnes non-hommes dans le contexte hétéropatriarcal. Le rapport qu'entretien Cutter avec la major témoigne d'un rapport nécropolitique subséquent à la dépossession de son corps, de sa subjectivité et de son destin : en tant que « *sa chose* », il décide de *sa* mort.

La démonstration de la relation entre Cutter et la major a permis de mettre en avant la nature objectifiante de leur relation. Le personnage masculin de Jensen dans DEHR est lui aussi analysé avec le concept d'objectification.

4.2.1.1 Une autre démonstration avec DEHR : émergence du concept d'altérité

À la question de savoir pourquoi Cutter objectifie la major dans GITS, il est pertinent de mettre en contraste deux situations similaires. Le tableau ci-dessous montre les points communs entre Adam Jensen, personnage principal de DEHR, et la major de GITS. Iels sont tout.es deux les protagonistes, héros et héroïne de la fiction qui les représente, des cyborgs, ayant un emploi de type guerrier et qui (sur)vivent en tuant l'antagoniste de l'histoire. Il semble alors intéressant de se demander : si les situations sont similaires, sont-ils tous les deux objectifiés? Est-ce que la seule différence qui réside dans leur genre peut influencer l'objectification? Pour ce faire, la trame narratologique de Jensen dans DEHR va également être analysée avec les formes d'objectification

proposées par Nussbaum. Avant toute chose, Jensen est un avatar qu'un.e joueur.se incarne. L'avatar n'est pas objectifié par le ou la joueur.se, car l'avatar de jeu est la projection, le dédoublement ou l'extension du ou de la joueur.se dans le monde virtuel.

Jensen est le chef de la sécurité de *Sarif Industries*, une entreprise majeure dans le domaine des technologies d'amélioration et d'augmentation humaine dans DEHR. À la suite d'une attaque orchestrée par des mercenaires technologiquement augmentés contre *Sarif Industries*, Jensen est grièvement blessé. David, dirigeant de *Sarif Industries*, va décider, sans le consentement ou l'avis de Jensen, de le sauver en intégrant des technologies à son corps. À son réveil, son corps est transformé : Jensen a été cyborgisé; il a été amélioré et augmenté par l'intégration d'éléments technologiques dans son corps. À noter que Jensen et David sont proches puisqu'en tant que chef de la sécurité, Jensen assure aussi la garde rapprochée de David. Cette relation de proximité a fait naître des sentiments d'affection, de confiance, de reconnaissance et de considération. Par l'action de cyborgiser Jensen, David fait preuve de considération à l'égard de Jensen en s'inquiétant des conséquences physiques de l'attaque sur lui. Dès lors, la cyborgisation de Jensen n'a pas été faite dans une visée instrumentaliste de son corps ou de sa personne, mais par estime pour lui. Ainsi, contrairement à la major qui est cyborgisée afin de servir les intérêts de Hanka Robotics, Jensen est transformé avant tout pour lui-même. Dans le cadre de cette relation, Jensen est considéré comme une fin en soi et non comme un moyen. Il est :

considéré comme [une] personne, c'est-à-dire comme sujet d'une raison moralement pratique, l'homme est au-dessus de tout prix ; car, à ce point de vue (homo noumenon), il ne peut être regardé comme un moyen pour les fins d'autrui, ou même pour ses propres fins, mais comme une fin en soi, c'est-à-dire qu'il possède une dignité (une valeur intérieure absolue), par laquelle il force au respect de sa personne toutes les autres créatures raisonnables, et qui lui permet de se mesurer avec chacune d'elles et de s'estimer sur le pied de l'égalité. (Kant, 1797 : 57)

La responsabilité ressentie par David qui a précédé la cyborgisation de Jensen découle plus largement d'un sentiment de reconnaissance de soi dans l'autre. En effet, la relation à l'autre dépend de mon être :

Soi-même comme un autre suggère d'entrée de jeu que l'ipséité du soi-même implique l'altérité à un degré si intime que l'une ne se laisse pas penser sans l'autre, que l'une passe plutôt dans l'autre, comme on dirait en langage hégélien. Au « comme », nous voudrions attacher la signification forte, non pas seulement d'une comparaison - soi-même semblable à un autre -, mais bien d'une implication : soi-même en tant que... autre. (Ricoeur, 1990a : 14)

L'altérité – « être soi-même comme un autre » – telle que développée par Paul Ricoeur (1990a) implique que l'autre comme moi ne soit « pas condamné à rester un étranger, mais peut devenir *mon semblable*, à savoir quelqu'un qui, *comme moi*, dit “je” » (1990a : 386). L'autre est alors constitutif de la structure de mon ipséité (1990a). L'altérité, c'est donc reconnaître que la personne est à la fois notre égale et à la fois unique; que l'autre n'est pas tant un autre que moi-même, mais aussi et en même temps un autre sujet que moi. C'est parce que David se reconnaît, se représente, se voit en Jensen non seulement comme son semblable et en même temps comme lui-même qu'il prend en charge le destin de Jensen comme étant sa responsabilité. C'est ce que Ricoeur appelle la sollicitude, une forme particulière de souci, qui révèle un rapport de soi à l'autre que soi où l'estime est réciproque :

Le miracle de la réciprocité, c'est que les personnes sont reconnues comme insubstituables l'une à l'autre dans l'échange même. Cette *réciprocité des insubstituables* est le secret de la sollicitude. La réciprocité n'est en apparence complète que dans l'amitié, où l'un estime l'autre *autant* que soi. (Ricoeur, 1990b : 2)

Ce sens de l'altérité implique deux choses. D'une part, cela implique que les sujets se reconnaissent mutuellement et s'accordent des sentiments réciproques de respect, de reconnaissance et de dignité. Ce qui pourrait expliquer que David sauve Jensen pour lui-même. D'autre part, cela implique que les sujets reconnaissent qu'en tant qu'un autre « je », ils sont dotés d'une conscience qui ne permet pas de dire que l'autre est « moi », car il reste aussi « soi ». Par conséquent, les sujets se reconnaissent comme étant seuls à

décider pour eux-mêmes, et à s'autodéterminer. La relation de David et Jensen s'ancre dans un cadre de travail avec une hiérarchie PDG-employé qui de fait la rend inégale, mais cette inégalité relationnelle est compensée par l'empathie de l'un (David) et la reconnaissance de la supériorité de l'autre (Jensen) dans le cadre spécifique du travail (Ricoeur, 1990b). Ainsi, Jensen demeure maître de son destin et de son corps par la reconnaissance de son statut d'homme. La transformation de Jensen est alors *stricto sensu* une reconfiguration corporelle et non aussi une reconfiguration identitaire comme la major. De telle sorte que Jensen est libre de se définir comme bon lui semble selon cette corporéité nouvelle. À titre d'exemple, le ou la joueur.se qui incarne Jensen décide des augmentations et des améliorations à faire comme une manière pour Jensen de s'approprier son corps et de décider de l'orientation de son destin. Dès lors, l'ensemble des formes d'objectification proposé par Nussbaum ne peuvent s'appliquer à la situation relationnelle de Jensen et de David. Dans DEHR, la trame narratologique de Jensen révèle dans sa relation avec celui qui le cyborgise une absence d'objectification.

Bien que la situation vécue par Jensen soit similaire à celle de la major, la relation entretenue avec l'autre personnage ou encore la motivation/l'intention de l'autre personnage influe sur le traitement et l'expérience à l'autre dans le processus de cyborgisation. Si la reconnaissance de soi en l'autre s'avère être une ouverture éthique, il semble que l'altérité négative ferme cette ouverture et que l'objectification la scelle.

4.2.1.3 La double altérisation des femmes cyborgs

Le concept d'altérité est un concept profondément relationnel : son sens détermine notre rapport à l'autre, et plus largement, nous informe sur le fonctionnement de la société, car l'altérité n'est ni « figé[e ni] hors de l'histoire » (Tidd, 2009 : 151). L'altérité se comprend à l'intérieur du contexte auquel elle se rattache. En effet, les normes, les discours et les mythes se développent dans des contextes sociaux, politiques et historiques spécifiques. C'est dans ces contextes que les normes construisent les différences entre moi et l'autre. Ainsi, deux contextes sont à considérer dans le cadre des femmes cyborgs : le contexte patriarcal et le contexte de cyborgisation.

Dans le contexte patriarcal, cet autre est ce que Simone de Beauvoir (1949) appelle « le deuxième sexe », pour désigner les femmes. Ce « deuxième sexe » se construit par rapport au groupe de référence « homme ». Comme vu dans le premier chapitre, le groupe « homme » construit et impose les normes et les différences ainsi que leurs significations dans la société. Ainsi, la femme « se détermine et se différencie par rapport à l'homme et non celui-ci par rapport à elle ; elle est l'inessentiel en face de l'essentiel. Il est le Sujet, il est l'Absolu : elle est l'Autre » (Beauvoir, 1949 : 20). Ce que Beauvoir explique c'est que les femmes se construisent par rapport à une norme masculine qui les caractérise en tant que *l'autre*, le deuxième sexe, celui différent des hommes. Cette catégorie de l'autre regroupe plus largement toute personne qui est définie par les normes masculines comme l'autre différent : les femmes certes, mais aussi les personnes non binaires ou d'autres formes d'identités de genre qui sortent de la binarité homme-femme. Quoi qu'il en soit, la construction des différences produit un processus d'altérisation des femmes – faire des femmes l'autre que soi – qui se fonde sur le sexe, le genre et la performativité genrée par le biais d'un ensemble de techniques de production de sens (cf. Haraway, 1.2.1). Il appert que le patriarcat édifie une forme d'altérité historique et négative qui désigne ce que Simone de Beauvoir mettait en évidence à savoir que les femmes ne sont pas seulement *l'autre*, mais elles sont aussi *l'autre inégal* inscrit dans une relation sociale asymétrique et hiérarchique avec les hommes :

On peut, soutient-elle, distinguer deux sortes de rapports d'altérité sensiblement différents : ceux entre égaux *sociaux* et ceux qui impliquent une *inégalité* sociale. Elle exprime l'idée que, dans le cas d'une relation d'égalité, l'altérité est "relativisée" par une sorte de "réciprocité" : chacun, comme elle l'a suggéré dans *Pyrrhus et Cinéas*, reconnaît que l'Autre est une liberté égale. Tandis que, lorsque l'altérité existe dans des rapports d'*inégalité*, la "réciprocité" est plus ou moins abolie ; elle est remplacée par des rapports d'oppression et de soumission. Quand l'une des deux parties dans un conflit est privilégiée, parce qu'elle jouit d'un avantage matériel ou physique, alors, "elle l'emporte sur l'autre et s'emploie à la maintenir dans l'oppression". (Kruks et Coryell, 1993 : 15)

Ainsi, les relations des personnages la major/Cutter et Jensen/David ne s'inscrivent pas dans les mêmes dynamiques relationnelles puisque l'introduction au contexte patriarcal présente des sentiments d'altérité différents selon le genre. Pour

expliquer le traitement différencié et inégalitaire entre les hommes et les femmes, Cahill (2012) propose le concept de dérivatisation qu'elle oppose à celui d'objectification. Elle le définit comme ceci :

To derivatize is to portray, render, understand, or approach a being solely or primarily as the reflection, projection, or expression of another being's identity, desires, fears, etc. The derivatized subject becomes reducible in all relevant ways to the derivatizing subject's existence – other elements of her [...] being or subjectivity are disregarded, ignored, or undervalued. Should the derivatized subject dare to demonstrate aspects of her subjectivity that fall outside of the derivatizer's being [...] she will be perceived as arrogant, treasonous, and dangerously rebellious. (Cahill, 2012 : 32)

Par cette définition, Cahill affirme que la subjectivité des femmes serait en partie annihilée par celle des hommes. Les femmes ne seraient donc pas des non-personnes ou des objets (2012), mais des personnes dont la subjectivité serait amoindrie, car dérivées de celles des hommes. Il semble, en effet, pertinent de considérer que les femmes soient un dérivé de l'existence des hommes puisque c'est sous la norme masculine qu'elles existent et vivent. Le problème éthique n'est pas de considérer les femmes comme des choses, mais plutôt de ne pas les reconnaître comme distinctes de soi. La dérivatisation met alors en exergue que l'autre n'est jamais considéré autrement qu'à travers moi sans être pour autant mon égal. Si l'autre est un dérivé de moi sans jamais être mon égal, il demeure inférieur à moi. C'est pourquoi l'autre « je » dérivé ne peut être considéré comme apte à décider pour lui-même et à s'autodéterminer. Ainsi, l'autre dérivé dépend de celui dont il dérive étant donné qu'il se voit au travers de son regard et se vit dans sa conception du monde et, dans ce contexte, l'autre demeure aux prises avec le système de domination qui le catégorise comme « autre ».

Mais, les femmes cyborgisées ne sont pas seulement des femmes, elles sont aussi des cyborgs : deux identités qui s'entrecroisent et qui vivent une altérité négative, c'est-à-dire une altérité inégale. Dans le contexte de cyborgisation, cet autre est le cyborg en tant que forme particulière de monstre. Son processus d'altérisation s'établit sur la différence des corps provoquée par l'hybridation de la chair humaine avec les

technologies. Ce qui caractérise lae cyborg, l’anormal.e ou le monstre, ce n’est pas tant l’altération physique du corps, ses défauts et son esthétique, mais bien l’altérisation en tant que discours. La transformation physique en cyborg – vue de l’extérieur comme une altération physique – implique une nouvelle forme d’être qui sort des normes corporelles établies sur lesquelles repose notre conception du monde *et* qui conditionnent notre existence en son sein. Ainsi, un corps différent du sien aussi bien dans sa fonctionnalité que dans son esthétique peut s’avérer angoissant en troublant ce qui semblait immuable. Comme un miroir heuristique, le *monstre* cyborgien se révèle à soi par l’angoisse de ce qui est différent ou inconnu et également par la projection des variations infinies de modalités d’existence qu’il incarne. Ce qui est alors en cause, ce n’est donc pas le monstre, mais le *monstrueux*. La major n’est pas un monstre cyborgien : elle est une cyborg *monstrueuse* que la médiation technique a placé entre l’humain et le non-humain, entre le (re)connu et l’inconnu, et que le discours a construit comme l’autre *monstrueux*.

Or, le discours transhumaniste, en employant le terme d’évolution pour parler de l’évolution technologique (cf. 1.1.1), met en évidence une rupture ontologique *et* discursive entre ceux qui s’augmenteront et ceux qui ne le feront pas, et qui, de fait, produit déjà des différences, d’abord discursives, entre « eux » et « nous ». Pour les transhumanistes, la notion d’évolution se justifie par l’idée que le corps est quelque chose de naturel et de biologique, et donc que cette matière biologique est amenée à évoluer (cf. chapitre 1.2.1). Toutefois, le corps est aussi un construit social qui évolue. Dès lors, la possibilité d’une scission et d’une hiérarchie sociale entre humain et transhumain ne ferait qu’aggraver celles déjà existantes concernant les personnes s’identifiant comme femme, racisé.e, homosexuel.le, etc. Nous pouvons alors avancer que l’hybridité femme cyborg pourrait renforcer dans un même temps la figure de l’autre en tant que radicalement différent et hiérarchiquement inférieur au travers d’une double altérité femme-cyborg, et par conséquent les inégalités sociales de genre. Ainsi, l’altérité *sus* présentée pourrait être un facteur favorisant l’apparition d’une situation objectifiante entre deux individus et qui pourrait conduire à traiter un individu comme un objet ou un instrument, et non comme son égal. L’altérité inégale se fonde sur un ensemble

d'éléments signifiants socialement qui entretiennent l'objectification des femmes dans l'imaginaire entourant le transhumanisme. C'est pourquoi Jütten (2016) préfère parler d'objectification par l'imposition de significations sociales.

4.2.2 L'objectification par l'imposition de significations sociales

La liberté morphologique exercerait une contrainte relative au genre sur les personnes qui s'identifient (ou qui sont identifiées) comme femmes, ou non-hommes, rattrapées par les réalités sociales et politiques dans lesquelles sont pris ces sujets et leurs corporités. Ce n'est donc pas le corps-objet qui est objectifié comme le soutient Nussbaum, mais bien le sens social qui lui est rattaché. Sur ce point, Timo Jütten (2016) défend l'idée que l'objectification ne repose pas sur une instrumentalisation physique et concrète des femmes, mais sur l'imposition de significations sociales (*imposition of social meanings*) sur le corps des femmes. Une signification sociale renvoie au sens de ce qui est évoqué et représenté psychiquement. Une signification est liée à la notion de représentation sociale qui est la manière par laquelle chacun.e se représente toute chose et reconstitue le réel en lui attribuant une signification (Durkheim, 1898). Les représentations sociales s'appuient sur un ensemble d'informations que les significations sociales apportent pour donner sens à ce qui est représenté⁵⁸. Les significations sociales se rapportent donc aux effets produits par les langages humains qu'ils soient verbaux, imagés, etc. Elles renvoient non seulement à un contenu de connaissance communiqué, c'est-à-dire les rapports de symbolisation qu'entretiennent les représentations sociales avec la réalité, mais également au sens ou à la valeur qui leur est accolée. À titre d'exemple, Manon Garcia (2021) montre que le processus d'objectification des femmes repose, notamment, sur l'intériorisation de la féminité comme une forme de soumission aux normes qui les fait femme. Garcia emploie l'exemple de l'éducation de Sophie dans *Émile ou De l'éducation* exposée par Jean-Jacques Rousseau. Sophie, future femme

⁵⁸ Voir <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8390523/representation-sociale>

d'Émile, reçoit une éducation dans le but de développer sa soumission qui est pour Rousseau « l'attitude adéquate de la femme, celle par laquelle la femme accomplit sa nature féminine et qui la différencie fondamentalement de l'homme » (2021 : 41) afin d'être une bonne compagne de l'homme (2021). Pour Garcia, le processus d'objectification est alors constitutif de la soumission des femmes en tant que cela les dépossède de leur corps vécu et les réduit au statut d'objet désirable par et pour le regard masculin. Le processus d'objectification dote le corps *biologique* d'un ensemble de significations et de valeurs sociales qui le rend désirable et, plus largement, qui sert la vision et les intérêts des hommes; le corps passe d'un corps biologique vécu à un corps social qui préexiste aux femmes. Sophie a donc un corps social qui lui préexiste et dans lequel elle va tenter de se mouler, par l'éducation notamment. Le corps de Sophie est alors un corps compris, perçu, vu et désiré par les hommes avant même qu'elle ne puisse l'expérimenter, se connaître et se définir. À son sexe et son genre de femme serait « naturellement » associé un ensemble de pratiques, de comportements, de manières d'être soi, imposés par le regard masculin : ce que l'on attend d'elle et ce que l'on veut voir d'elle. Dès lors, l'attitude de soumission des femmes n'est signifiante que parce que le patriarcat lui octroie de la valeur et du sens à partir des normes masculines dominantes.

Les normes sont au fondement des jugements humains et dotées de valeurs prescriptives (ce qui est attendu des individus) et/ou descriptives (comment les comportements, attitudes ou pratiques doivent se faire) (Haslanger, 2002) qui dressent un portrait de ce qu'est une femme (Keller, 2021). Pour Keller (2021), l'objectification repose sur des mécanismes moraux, politiques et épistémiques qui produisent des preuves de ce que l'on croit que les femmes sont. Autrement dit, l'objectification renvoie à un ensemble de croyances et de significations sociales qui préexistent aux femmes : « l'objectification du corps des femmes est inscrite dans la structure sociale, elle préexiste à l'expérience que toute femme peut faire de son corps » (Garcia, 2021 : 84) et plus largement de son identité. Les significations sociales associées aux femmes sont aussi bien physiques (le corps, les vêtements, le maquillage, etc.) que caractérielles et comportementales (Cahill, 2012). Iris Marion Young (1980) s'est, par exemple, intéressée

à l'expression *throwing like a girl*. Dire à un homme « tu lances comme une fille » est une insulte. En même temps, c'est une injonction intériorisée au sujet de la manière dont les femmes doivent utiliser leurs corps et se mouvoir dans l'espace patriarcal (Young, 1980). Un « lancer de femme » n'a donc de sens que parce qu'il renvoie à des caractéristiques essentialisées par la société patriarcale concernant les femmes telles que le fait de ne pas avoir beaucoup de muscles, de force et/ou d'être faible. Cette expression correspond à un comportement attendu, non pas qu'il soit naturel, mais parce que le regard social/des hommes imagine et produit les femmes ainsi. La projection du regard, des désirs et des intérêts des hommes sur les femmes fait d'elles des femmes rompues⁵⁹ dont le destin prédéfini leur rentre sous la peau, forme leur corporéité, se traduit et se répète dans leurs actions, leurs comportements, dans leurs manières de vivre et d'être. De cette façon, l'objectification par l'imposition de significations sociales programme, code et module les femmes à la structure de pouvoir patriarcale qui détermine leur manière de se vivre, d'être et leur rapport aux autres, selon les intérêts masculins. Par conséquent, les significations sociales et les valeurs associées au statut d'être femme détachent les femmes du corps qui est censé les représenter (Barthy, 1990) en ne les représentant plus telles qu'elles sont, mais telles qu'elles doivent ou devraient être. Par exemple, le corps de la major a été construit à partir des normes masculines qui reproduisent des significations sociales genrées. La major n'incarne ni ne représente aucun dépassement du genre et de ses stéréotypes, mais au contraire montre ce qu'est être une femme étant donné que son corps a été construit, au sens littéral du terme, en ce sens.

Il ressort de ce qui précède que l'objectification par les significations sociales qui pèse sur les femmes les fige dans l'altérité en raison de normes et de valeurs qui construisent et encadrent leurs corps et leurs comportements, et qui ont notamment pour conséquence d'entériner la différence sexuelle homme-femme. Cette objectification a également pour effet de les déposséder de leurs corps et de leur destin rendant difficile

⁵⁹ En référence au titre du livre *Les femmes rompues* de Simone de Beauvoir (1967).

les opportunités à pouvoir s'autonomiser, se désidentifier et s'autodéterminer et, somme toute, d'être elles-mêmes. C'est pourquoi cette forme d'objectification est toujours moralement condamnable pour Jütten (2016), car elle ne permet pas aux femmes de se représenter elles-mêmes, en dehors des significations sociales, ni d'être reconnues tel qu'elles se ressentent intérieurement. C'est là une blessure éthique et morale que de ne pas avoir sa propre identité validée et reconnue par autrui. À titre d'exemple, la représentation de Fedorova (cf.4.1.2) rejoint ce que disent Paasonen et *al.* (2021) en définissant l'objectification comme le fait de réduire une femme à ses attributs physiques et à son attractivité hétérosexuelle d'une façon qui néglige son individualité et son agentivité. La représentation qui est faite de Fedorova est éthiquement blessante parce qu'elle est représentée comme un objet sexuellement désirable que le regard masculin peut s'approprier, consommer et apprécier, et non comme un sujet autonome qui pourrait parler pour elle-même⁶⁰. Pour Keller (2021), le moteur de l'objectification est le plaisir inconscient des hommes à faire des femmes leurs subordonnées. En tout cas, on pourrait supposer qu'une peur inconsciente anime le groupe social homme quant à la possibilité de voir leur « normalité » et leur pouvoir transgressé, dépassé ou subverti par la transformation des corps sociaux et biologiques qui pourrait être l'heureuse conséquence du transhumanisme. Cette peur pourrait se traduire au travers d'une persistance de stéréotypes de genre fondés sur un dualisme platonicien du corps et de l'âme. L'âme serait associée aux hommes qui peuvent se transcender. Le corps, lui, serait associé aux femmes et elles ne pourraient s'en échapper. On pourrait alors supposer que la représentation de l'échec de transcendance de Zhao Yun Ru dans DEHR s'inscrit dans une représentation de l'immémoriale supériorité masculine sur les femmes et l'attachement quasiment indéfaisable des femmes à leurs corps

Somme toute, ces représentations – hommes et femmes cyborgs – montrent une asymétrie entre le corps de l'homme cyborg qui exalte la puissance et la force comme

⁶⁰ A noter que Fedorova n'est pas aphasique, mais ne parle pourtant jamais.

démonstration de pouvoir et de supériorité, que les augmentations et améliorations rendent visibles par l'esthétique et les capacités; et les femmes cyborgs qui demeurent enfermées dans un carcan de beauté et de sexualisation que la cyborgisation apparente ou non et que les améliorations et augmentations ne subvertissent pas. Fedorova et la major ne sont donc pas des représentations subversives de la féminité ou d'être femme, mais une injonction visuelle de l'esthétique cyborgienne imaginée par les hommes et attendue des femmes. Une conclusion qui rejoint celle de Calheiros qui affirme que :

[D]epuis la fin des années 2000, la volonté de multiplier les corporéités extravagantes et monstrueuses s'est essouffée. Les œuvres transhumanistes donnent à voir, de manière quasi-systématique, des corps à l'esthétique genrée et révèlent un intérêt pour des préoccupations bien humaines pour la sexualité et la domination. (Calheiros, 2017, paragr. 8)

Cette reproduction quasi systématique de l'espace sociopolitique du patriarcat sur le corps des femmes continue de faire de la féminité et de la sexualité une forme de subordination qui contraint ou enferme les femmes dans des représentations légitimant le rapport de pouvoir patriarcal même dans la science-fiction où il est pourtant justifié de faire valoir d'autres représentations. Ainsi, « aux époques de grands progrès technologiques [,] la culture occidentale réitère certaines de ses habitudes les plus persistantes, notamment la tendance à produire de la différence et à l'organiser hiérarchiquement » (Braidotti, 1998 : 12). Dans cette perspective, on peut douter que l'introduction des technologies dans le corps, telle que proposée par le transhumanisme comme nouvelle manière de faire corps, de s'incarner corporellement et de se réaliser, change les rapports de pouvoir entre les genres, renouvelle ou apporte quoi que ce soit à l'émancipation par rapport aux limites sociales du corps des femmes.

Conclusion

Ce dernier chapitre consistait à analyser le concept d'objectification des femmes dans l'imaginaire science-fictionnel par l'exposition d'un argumentaire théorique sur l'objectification et illustré par des représentations cyborgs dans DEHR et GITS.

L'objectif étant de déterminer si l'imaginaire entourant le transhumanisme poursuit des représentations patriarcales et conservatrices des femmes.

L'analyse audiovisuelle tend à montrer avec les personnages de la major, Fedorova et Zhao que les femmes cyborgs ne se soustraient pas à un corps social déterminé par les structures sociales et politiques du patriarcat; qu'au contraire, ces déterminismes – significations et représentations sociales – pèsent sur les manières de concevoir et de représenter les femmes cyborgs dans les deux productions audiovisuelles. Dès lors, même si le corps des femmes n'est pas nécessairement objectifié physiquement au sens que l'entendait Nussbaum, la blessure éthique inhérente ne doit pas être minimisée et invisibilisée par une quelconque dépolitisation des rapports de genre, car le corps social des femmes demeure extérieur à elles-mêmes, déterminé par d'autres qu'elles-mêmes. C'est là tout l'intérêt de l'objectification par les significations sociales qui permet de désigner la force symbolique de l'incorporation masculine dans l'imagination populaire : l'imagination comme premier lieu de production et d'imprégnation des représentations et des significations des femmes.

CONCLUSION GENERALE

« It was a commonplace of the thought of that time that all things recurred, all things circled back to their former seasons; there was nothing new under the sun. » (Wells, 1901 : 67)

Le but de cette recherche était de faire progresser la réflexion éthique et critique sur l’imaginaire technophile – qui entoure, entretient et nourrit le transhumanisme – des femmes cyborgs dans la science-fiction. Plus précisément, l’objectif général de cette recherche était d’étudier les représentations des corps cyborgs féminins dans la science-fiction afin de déterminer si l’imaginaire des femmes cyborgs s’inscrivait dans une continuité patriarcale et conservatrice du corps des femmes et non dans un projet émancipateur de leurs corps.

Pour ce faire, le premier chapitre est consacré à montrer que le transhumanisme évacue les problématiques sociales et politiques des rapports de genre. Le transhumanisme se caractérise par une pensée techniciste fondée sur, par et pour la technique. Par conséquent, les transhumanistes envisagent tout problème humain, tel que les problématiques liées au genre, comme des problèmes qui peuvent être résolus par les technologies (solutionnisme technologique). Le transhumanisme vise alors seulement à dépasser les problématiques liées au genre sans les comprendre ni les résoudre. Ce positionnement entraîne des conséquences sur les représentations des corps cyborgs dans l’imaginaire science-fictionnel. Encore a-t-il fallu faire reconnaître l’importance de l’imaginaire comme capacité politique, qu’elle soit une capacité aliénante ou émancipatrice.

Le deuxième chapitre porte sur une analyse du concept de l'imaginaire-
imagination à partir de la pensée de Castoriadis dans le but de démontrer que la fiction
qui entoure et entretient le transhumanisme s'auto-institue sans renouveler l'imaginaire
institué existant. L'imagination et l'imaginaire ont une place plus qu'importante dans le
développement et la diffusion du discours transhumaniste au travers de la science-fiction.
De cette manière, la vision transhumanisme peut pénétrer l'imaginaire des individus sans
bousculer les croyances déjà existantes sur lesquelles sont construits l'organisation
sociale patriarcale et les rapports genrés. Ce chapitre a aussi mis en évidence que
l'imaginaire entourant le transhumanisme se dote d'une fiction instituante et non
subversive de l'imaginaire institué et dominant permettant.

C'est pourquoi, les troisième et quatrième chapitres s'attachent à démontrer
l'objectification des femmes dans l'imaginaire science-fictionnel par rapport à
l'imaginaire des corps cyborgs. Le troisième chapitre expose le cadre méthodologique
déployé pour étudier l'imaginaire science-fictionnel cyborg au travers d'une analyse
audiovisuelle. Le quatrième chapitre développe l'argumentaire théorique sur
l'objectification en l'illustrant par l'analyse effectuée des représentations cyborgs dans
des productions audiovisuelles. L'association de l'argumentaire théorique et de l'analyse
audiovisuelle ont permis d'analyser si les femmes sont chosifiées par un ensemble de
significations et de représentations sociales issues du patriarcat dans l'imaginaire qui
entoure le transhumanisme. L'objectification assigne un ensemble de représentations et
de significations qui préexistent aux femmes et qui, dès lors, participent à la construction
de leur corps, de leur identité et de leur subjectivité que les femmes performant par la
suite. Sous l'angle de l'objectification, l'analyse audiovisuelle donne à penser que le
transhumanisme reproduit des significations et des représentations conservatrices et
patriarcales du corps des femmes, alors que le discours transhumaniste est rempli de
promesses d'émancipation par rapport aux limites du corps, qu'elles soient
biologiquement déterminées ou socialement construites. C'est pour cette raison que l'on
peut parler d'échec visuel et scénaristique (Andrin, 2018) à la lumière du féminisme, au
moins pour les deux productions audiovisuelles analysées, car les femmes cyborgs qui y

sont représentées n'échappent pas à des déterminismes et des stéréotypes issus du patriarcat.

À cet égard, Braidotti dit que le « prétendu triomphe des hautes technologies ne s'est pas accompagné d'un saut de l'imagination humaine qui créerait de nouvelles images et représentations [mais] d'une répétition de très vieux thèmes et de clichés » (1998 : 13). L'idéologie transhumaniste ne fait que reconduire – du moins dans les productions de science-fiction qui la traduisent – les normes sociales genrées patriarcales.

Trois points intéressants pour penser la relation entre le féminisme et le transhumanisme ressortent de ce mémoire. Le premier est que la dépolitisation du transhumanisme sur les problématiques humaines est une dépolitisation des problématiques liées au genre. Le second est le rapport entre le transhumanisme et l'imaginaire-imagination science-fictionnel. Bien que centrale dans le transhumanisme, l'imaginaire-imagination science-fictionnel ne semble pas être utilisé comme outil d'émancipation. Au contraire, il semble permettre au transhumanisme de se développer et de s'installer dans l'esprit des individus sans bousculer les croyances déjà établies. L'aliénation du transhumanisme à la technologie supplante la stimulation de l'imaginaire-imagination : cela entraîne, entre autres choses, de l'inaction politique et une dépolitisation qui encourageraient la persistance de stéréotypes et clichés de genre. Ainsi, le dernier point concerne une des conséquences possibles de cette dépolitisation : la reproduction de la pratique patriarcale qui consiste à chosifier les femmes par un ensemble de significations et de représentations sociales issues du patriarcat. Les deux fictions analysées pour illustrer l'objectification corroborent la continuité de représentations conservatrices et patriarcales des femmes dans l'imaginaire transhumaniste. En empruntant une expression anglophone, nous pourrions dire que « *the circle is complete* » et que la tendance du transhumanisme est de ne rien proposer de nouveau sous le soleil quant aux représentations sociales des rapports de genre, contrairement à ce qu'affirment les transhumanistes.

Toutefois, cette supposition « qu'il n'y a rien de nouveau sous le soleil » n'est pas une conclusion, mais une tendance vers laquelle semble aller le transhumanisme. En effet, comme le transhumanisme s'exprime, pour l'instant, dans l'imaginaire et au travers, notamment, de la science-fiction, il demeure encore dans le domaine du *projet*. Les fictions analysées ne traduisent pas une réalité, mais une vérité sur le traitement des femmes dans la société actuelle. La vérité n'étant ni absolue ni immuable et le transhumanisme n'étant encore qu'à l'étape de projet, c'est l'intérêt de cette recherche que de rendre compte de l'orientation du transhumanisme pour espérer une réalisation différente et moins fataliste de leur projet pour les femmes.

Ce mémoire de recherche souhaite contribuer aux débats et aux recherches entourant le transhumanisme sur son évolution, ses impacts et ses effets, ainsi que sur sa désirabilité en ajoutant la notion de genre dans ces débats. Le genre est un facteur essentiel du pouvoir et des privilèges. Appliqué à l'univers technophile, le genre permet d'imposer un réexamen critique des prémisses entourant le travail de recherche sur le transhumanisme, là où la représentation d'un cyborg universel est tenue pour acquise dans les diverses analyses scientifiques du transhumanisme qu'elles soient bioéthiques, philosophiques, sociologiques, etc. Si les études de genre investissent davantage ce champ de la production et de la création, le transhumanisme pourrait devenir une imagination instituante et jouer un rôle critique qui contribue à corriger les inégalités de genre et aussi de toutes sortes. Par exemple, en proposant réellement des cyborgs qui dépassent les limites biologiques et culturelles du corps.

Enfin, si on voulait mieux investiguer le caractère systémique et systématique de ces représentations conservatrices dans les fictions qui traduisent la pensée transhumaniste, l'analyse audiovisuelle réalisée dans ce travail de recherche mériterait d'être enrichie par un échantillon beaucoup plus vaste de production audiovisuelle de science-fiction et de personnages. Ce pourrait être le travail d'une prochaine recherche. Dans l'immédiat, l'intérêt principal de l'analyse audiovisuelle dans ce mémoire et son objectif était d'illustrer l'imaginaire technophile qui entoure, entretient et nourrit le

transhumanisme. En considérant l'influence et la portée de l'imaginaire-imagination des individus dans leur représentation de la réalité, dans leur compréhension du monde, et leur rapport aux autres, il semble grandement pertinent d'attacher plus d'importance aux représentations audiovisuelles qui traduisent une construction et une représentation du monde social – comme ici, avec l'idéologie transhumaniste – et donc d'élargir l'échantillon.

ANNEXES

Annexe I. Fiche technique du film GIT

Titre : *Ghost In The Shell* (titre original)/*Ghost In The Shell – Le Film* (titre québécois)

Durée : 107 minutes

Date de sortie : 2017

Nature de l'œuvre : Film de fiction

Pays d'origine : Etats-Unis

Réalisateur : Rupert Sanders

Production : Paramount Pictures, Dreamworks Pictures, Reliance Entertainment, Amblin Partners, Arad Productions, Grosvenor Park

Cadre de réalisation ou de diffusion : Adaptée du manga *Ghost In The Shell* de Masamune Shirow (1991)

Genre du film : Science-fiction, action

Synopsis : « Dans un futur proche, Le Major (Scarlett Johansson) est unique en son genre : humaine sauvée d'un terrible accident, son corps aux capacités cybernétiques lui permet de lutter contre les plus dangereux criminels. Face à une menace d'un nouveau genre qui permet de pirater et de contrôler les esprits, Le Major est la seule à pouvoir la combattre. Alors qu'elle s'apprête à affronter ce nouvel ennemi, elle découvre qu'on lui a menti : sa vie n'a pas été sauvée, on lui a volé. Rien ne l'arrêtera pour comprendre son passé, trouver les responsables et les empêcher de recommencer avec d'autres⁶¹. »

⁶¹ Synopsis disponible sur le site internet de la société de production Paramount Pictures : <https://www.paramountpictures.fr/film/ghost-in-the-shell/>

Annexe II. Fiche technique du jeu vidéo DEHR

Titre : *Deus Ex : Human Revolution*

Date de sortie : 2011

Nature de l'œuvre : Jeux-vidéo de type FPS (*First Person Shooter*)

Pays d'origine : Canada et Etats-Unis

Développement et édition : Eidos Montréal et Square Enix

Cadre de réalisation ou de diffusion : Série de jeux-vidéo original *Deus Ex*

Genre du jeux-vidéo : Action

Description : « Vous incarnez Adam Jensen, ancien spécialiste du SWAT choisi pour superviser les besoins défensifs de l'une des sociétés américaines les plus expérimentales en biotechnologie. Votre tâche sera d'en protéger les secrets mais lorsqu'une équipe spéciale fera irruption et tuera tous les scientifiques sous votre protection, tout ce que vous croyiez savoir sur votre travail changera. Gravement blessé pendant l'attaque, vous n'aurez pas d'autre choix que d'être mécaniquement renforcé et vous vous retrouverez rapidement en train de suivre des pistes à travers le monde, sans jamais savoir à qui vous fier. Tandis que les progrès scientifiques transforment les athlètes, les soldats et les espions en surhommes, quelqu'un travaille très dur pour que l'évolution humaine suive un chemin particulier. Vous devez découvrir où mène ce chemin. Au final, seules les décisions prises et les choix effectués pourront tout changer⁶². »

⁶² Description du jeu-vidéo disponible sur le site internet de la société d'édition et de développement : https://www.square-enix-games.com/fr_FR/games/deus-ex-human-revolution

BIBLIOGRAPHIE

Abbou, J. (2016). « La fin de l'ironie. Nature, sexe, féminisme et renouveau essentialiste dans le discours transhumaniste ». Dans S. Tomc, S. Bailly et G. Ranchon (dirs.), *Pratiques et langages du genre et du sexe : déconstruire l'idéologie sexiste du binarisme* (pp.145-180).

Adrian, S. W, Skewes, L et Schwennesen, N. (2018). « Introduction to feminist STS at work: Challenging dichotomies and privileges ». *Kvinder, Køn & Forskning*, 27(1), 3-13. <https://doi.org/10.7146/kkf.v27i1.106340>

Alexandre, L. (2012). « Transhumanisme versus bioconservateurs ». *Les Tribunes de la santé*, 35, 75-82. <https://doi.org/10.3917/seve.035.0075>

American Psychiatric Association. (1980). DSM-IV-TR, *Manuel diagnostique et statistique du trouble mental*. Masson. <https://psychiatrieweb.files.wordpress.com/2011/12/manuel-diagnostique-troubles-mentaux.pdf>

American Psychiatric Association. (2013). DSM-5, *Diagnostic and statistical manual of disorders*. American Psychiatric Publishing. <http://repository.poltekkeskaltim.ac.id/657/1/Diagnostic%20and%20statistical%20manual%20of%20mental%20disorders%20-%20DSM-5%20%28%20PDFDrive.com%20%29.pdf>

Andrin, M. (2018). Science-fiction et cinéma. Dans G. Hottos, J-N. Missa, et L. Perbal (dirs), *L'humain et ses préfixes : une encyclopédie du transhumanisme et du posthumanisme* (pp.427-433). Vrin.

Angeloff, T. et Gardey, D. (2015). « Corps sous emprises. Biopolitique et sexualité au Nord et au Sud ». *Travail, genre et sociétés*, 34, 31-38. <https://doi.org/10.3917/tgs.034.0031>

Attalah, M. (2012). « “Je est un 'monstre ' ” ou “ 'ça' est un homme” ? Science-fiction et “crise hiérarchique” ». Dans L. Desblache (dir.), *Hybrides et monstres : transgressions et promesses des cultures contemporaines* (pp.191-203). Éditions universitaires de Dijon

Atwood, M. (2019). *La servante écarlate*. Robert Laffont.

- Aumont, J et Marie, M. (1988). *L'analyse des films*. Nathan.
- Aumont, J et al. (2001). *L'esthétique du film*. Nathan.
- Autain, C et al. (2000). « Autour du livre de Christine Delphy, L'ennemi principal ». *Travail, genre et sociétés*, 4, 157-200.
<https://doi.org/10.3917/tgs.004.0157>
- Baertschi, B. (2018). « Plus vite, plus haut, plus fort, plus... Pour aller où ? Transhumanisme et aspiration au bonheur ». *Journal international de bioéthique et d'éthique des sciences*, 29, 170-188. <https://doi.org/10.3917/jibes.293.0170>
- Balsamo, A. (2008). « Reading cyborgs writing feminism ». Dans G.Kirkup, L. Janes, K.Woodward et F.Hovenden (dirs.), *The gendered cyborg : a reader* (pp.148-158). Routledge. (Ouvrage original publié en 1996.)
- Barthy, S.L. (1990). *Feminity and domination : Studies in the phenomenology of oppression*. Routledge.
<https://biblioteca-alternativa.noblogs.org/files/2010/09/femininity-and-domination.pdf>
- Beaubatie, E. (2021). « Trans' ». Dans J. Rennes (dir.), *Encyclopédie critique du genre* (pp. 775-783). La Découverte.
<https://doi-org.ezproxy.uqar.ca/10.3917/dec.renne.2021.01.0775>
- Béland J-P. (2006). *L'homme biotech humain ou posthumain ?* Presses de l'Université Laval.
- Bensaude-Vincent, B. (2009). *Les vertiges de la technoscience : façonner le monde atome par atome*. La découverte.
- Botbol-Baum, M. (2003). « Haraway ou "l'utérus technoscientifique" ». Dans G. Casto et P. Chabot (dirs.). *Les philosophes et la technique* (pp.253-271). Vrin.
- Bourcier, M. (2003). « La fin de la domination (masculine) : Pouvoir des genres, féminismes et post-féminisme queer ». *Multitudes*, 2(2), 69-80.
<https://doi.org/10.3917/mult.012.0069>
- Bourcier, B. (2019). « La "liberté morphologique" transhumaniste, un nouvel esprit anti-cosmopolitique ». *Raisons politiques*, 74 (2), 99-117.
<https://doi-org.ezproxy.uqar.ca/10.3917/rai.074.0099>
- Bostrom, N. (2009). « The future of humanity ». Dans E. Selinger, J.K.B Olsen et S. Riis (dirs.), *New Waves in Philosophy of Technology* (pp.186-215). Palgrave McMillan.
<https://www.nickbostrom.com/papers/future.pdf>

- Bostrom, N. (2013). « Why I want to be a posthuman when I grow up ». Dans M. More et N. Vita-More (dirs). *The transhumanist reader* (pp.28-53). Wiley-Blackwell.
- Breughel. (2014). « Transhumanisme : la transgression au service du pouvoir ». *Timulte*, 8, 42-47.
- Braidotti, R. (1998). « Cyberfeminism with a difference ». <https://www.fraclorraine.org/media/pdf/Cyberfeminism-Braidotti.pdf>
- Butler, J. (1999). *Gender Trouble : Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge. https://selforganizedseminar.files.wordpress.com/2011/07/butler-gender_trouble.pdf
- Cahill, A. J. (2012). *Overcoming objectification : a carnal ethics*. Routledge.
- Canto-Sperber, M. (2004). *Dictionnaire d'éthique et de philosophie morale* (4e éd. rev. et augm, Ser. Quadrige. dicos poche). Quadrige/PUF.
- Calheiros, C. (2017). « L'idéalisation des corps augmentés féminins au sein du transhumanisme : subordination, hyper-sexualisation et humanisation de la technique ». *Strathèse*, 6. Presses universitaires de Strasbourg. <https://www.ouvroir.fr/strathese/index.php?id=506>
- Castoriadis, C. (1990). « Voie sans issue ? ». *Le monde morcelé, les carrefours du labyrinthe III*. Seuil, 1-39. (Ouvrage original publié en 1987). <https://lesamisdebartleby.files.wordpress.com/2018/10/version-imprimable-de-voie-sans-issue.pdf>
- Castoriadis, C. (1975). *L'institution imaginaire de la société*. Seuil.
- Caumières, P. (2007). *Castoriadis : le projet d'autonomie*. Michalon.
- Champin, P-A. (s.d.). *Algorithmique*. <https://perso.liris.cnrs.fr/pierreantoine.champin/enseignement/algo/cours/algo/intro.html>
- Coeurnelle, D et Roux, M. (2016). *Technoprog*. FYP.
- Commission d'enrichissement de la langue français. (2005). *Autonomisation*. FranceTerme. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26538030/autonomisation>
- Consalvo, M. (2000). « From razor girls to bionic women. Extraordinary cyborg women in popular culture ». Dans B. Miedema, J. Stoppard, et V. Anderson (dirs.), *Women's bodies/Women's lives. Health, well-being and body image* (pp. 294-312). Sumach Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uqar-ebooks/detail.action?docID=4642077>

Conseil Québécois LGBT. (2020). *Mieux nommer et mieux comprendre : changer de regard sur les réalités de la diversité de genre et les enjeux trans*.

https://www.conseil-lgbt.ca/wp-content/uploads/2020/11/Guide-mieux-comprendre-enjeux-trans_CQLGBT.pdf

Cook, P. (2004). « The Modernistic Posthuman Prophecy of Donna Haraway ». *Social Change in the 21st Century, Conference Proceedings*.

http://eprints.qut.edu.au/archive/00000646/01/cook_peta.pdf

Coucke, P. (2020). « Les éléments du nouvel écosystème ». Dans : P. Coucke, *Médecine du futur: L'intelligence artificielle au chevet des patients* (pp. 59-137). Mardaga.

Damour, F. (2009). « Le cyborg est-il notre avenir ? ». *Études*, 11(11), 475-484.

<https://doi.org/10.3917/etu.115.0475>

Daniels, J. (2009). « Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment ». *Women's Studies Quarterly*, 37(1/2), 101-124. <http://www.jstor.org/stable/27655141>

De Beauvoir, S. (1949). *Le deuxième sexe, les faits et les mythes*. T1. Gallimard.

<https://frenchpdf.com/wp-content/uploads/2019/01/Le-deuxieme-sexe-tome-1-Simone-de-Beauvoir-FRENCHPDF.COM.pdf>

« Déclaration transhumaniste (2012) ». (2013). Dans M. More et N. Vita-More (dirs). *The transhumanist reader* (pp.54-55). Wiley-Blackwell.

DeCook, J. R. (2020). « A [White] Cyborg's Manifesto: the overwhelmingly Western ideology driving technofeminist theory ». *Media, Culture & Society*, 1-10.

<https://doi.org/10.1177/0163443720957891>

Desblache, L. (2012). « Tropes hybrides et inventions monstrueuses. Imaginaires vivants des cultures d'aujourd'hui ». Dans L. Desblache (dir.), *Hybrides et monstres : transgressions et promesses des cultures contemporaines* (pp.7-16). Éditions universitaires de Dijon.

Desrochers, C. (2018). *La recherche sur la vie des personnes trans : le point de vue des personnes concernées* [thèse de maîtrise, Université de Montréal]. Archipel UQAM.

<http://archipel.uqam.ca/id/eprint/12331>

Descheneaux, J. (2014). *Donna Haraway et la remise en question du corps propre* [Mémoire, Université de Laval]. CorpusUL.

<http://hdl.handle.net/20.500.11794/24817>

Dick, P. (1976). *Blade Runner*. J'ai lu.

<https://rue74.fr/portail/data/Dick,Philip%20K.-Blade%20Runner.pdf>

- Druel, G et Peoc'h, M. (2017). « Body-hacking et logique supplétive : un mode contemporain de traitement du corps ». *Cliniques méditerranéennes*, 2(6), 133-145.
- Dufour, E. (2011). *Le cinéma de science-fiction*. Armand Collin.
- Dumez, H. (2011). « Qu'est-ce que la recherche qualitative ? ». *Le Libellio d'AEGIS*, 2011, 7 (4 - Hiver), 47-58. fahal-00657925f
- Durand, G. (2003). *L'imagination symbolique*. Presses universitaires de France.
- Durkheim, E. (1898). *Sociologie et philosophie*. Presses universitaires de France.
http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim_emile/Socio_et_philo/ch_1_representations/representations.pdf
- Dvorsky, G et Hughes, J. (2008). « Postgenderism: beyond the gender binary ». Institute for Ethics and Emerging Technologies.
<https://philpapers.org/archive/HUGPBT.pdf>
- Dworkin, A et MacKinnon C. (1988). *Pornography and civil rights : a new day for women's equality*.
<https://www.feministes-radicales.org/wp-content/uploads/2012/05/Catharine-A.-MacKinnon-Andrea-Dworkin-Pornography-and-Civil-Rights-A-New-Day-for-Women%E2%80%99s-Equality-1988.pdf>
- Ellul, J. (1977). *Le système technicien*. Calmann-Lévy.
- Fauvel, G. (2018). « La fiction instituante du transhumanisme : une production artistique de l'imagerie posthumaniste ? ». Colloque Fabula, Le temps du posthumain ?
<https://www.fabula.org/colloques/document5494.php>
- Fassa, F., Kraus, C et Malbois, F. (2005). « Histoires d'objets ». *Nouvelles Questions Féministes*, 24, 4-12.
<https://doi.org/10.3917/nqf.241.0004>
- Féral, J. (2013). « De la performance à la performativité ». *Communications*, 92, 205-218. <https://doi.org/10.3917/commu.092.0205>
- Ferrando, F. (2014). « Is the post-human a post-woman ? Cyborgs, robots, artificial intelligence and the futures of gender: a case study ». *Eur J Futures Res*, 2(43), 1-17.
<https://doi.org/10.1007/s40309-014-0043-8>
- Fernandez, M. (2002). « Cyberfeminism, racism, embodiment ». Dans M. Fernandez, F. Wilding et M. Wright (dirs.), *Domain Errors ! : Cyberfeminist Practices* (pp. 29-44).

Filion, M. 2018. « Personne transgenre ». *Dictionnaire encyclopédique du Droit québécois*.

<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26550338/personne-transgenre>

Fredrickson B. L. et Robert, T-A. (1997). « Objectification theory: toward understanding women's lived experiences and mental health risks ». *Psychology of women*, 21. <https://journals-sagepub-com.ezproxy.uqar.ca/doi/pdf/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>

Frippiat, L. (2015). « Transhumanisme ». Dans G. Hottos (dir.), *Encyclopédie du transhumanisme et du posthumanisme* (pp.163-174). Vrin.

Fuller, S. (2016). « Morphological freedom and the question of responsibility and representation in transhumanism ». 4(2), 33-45. <https://doi.org/10.3384/confero.2001-4562.161206>

Garcia, M. (2021). *On ne naît pas soumise, on le devient*. Flammarion.

Gardey, D. (2007). « Avant-propos ». Dans L.Allard, D.Gardey et N.Magnan (dirs), *Le manifeste cyborg et autres essais* (pp.09-16). Exils

Gardey, D. (2009). « Au cœur à corps avec le Manifeste Cyborg de Donna Haraway ». *Esprit*, 3(3-4), 208-217. <https://doi.org/10.3917/espri.0903.0208>

Gardey, D. (2013). « Donna Haraway : Poétique et politique du vivant ». *Cahiers Du Genre*, 55(2), 171-194. <https://doi.org/10.3917/cdge.055.0171>

Gérardin-Laverge, M et Collier, A-C. 2020. « Circulation et production des savoirs ». *Terrains/Théories*, 11. <https://doi.org/10.4000/teth.2588>

Grino, C. (2011). « La politique des cyborgs. Une lecture du Manifeste cyborg de Donna Haraway ». Dans M. Baillargeon et le collectif Les Déferlantes (dirs), *Remous, ressacs et dérivations autour de la troisième vague féministe*. Les éditions du remue-ménage. hal-01685911

Goliot-Lété Anne, & Vanoye, F. (2020). *Précis d'analyse filmique*. Armand Colin.

González, J. (2008). « Envisioning cyborg bodies: notes from current research ». Dans G.Kirkup, L. Janes, K.Woodward et F.Hovenden (dirs.), *The gendered cyborg : a reader* (pp.58-73). Routledge. (Ouvrage original publié en 1995.)

Guesse, C. (2018). « "A creature of social reality as well as a creature of fiction" : Le rôle de la fiction dans les théories du posthumain ». Colloque Fabula, Le temps du posthumain ?

<https://www.fabula.org/colloques/document5480.php>

Grange, J. (2010). « Genre et sexe : nouvelles catégories épistémologiques des sciences humaines ». Cités, 44, 107-121. <https://doi.org/10.3917/cite.044.0107>

Haraway, D. (1984). *Teddy Bear Patriarchy: Taxidermy in the Garden of Eden, 1908-1936*. Social Text, Duke University Press, winter(11), 20-64. <https://www.jstor.org/stable/466593>

Haraway, D. (1988). « Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective ». *Feminist Studies*, 14(3), 575–599. <https://doi.org/10.2307/3178066>

Haraway, D. (1989). *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*. Routledge.

Haraway, D. (1996). *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan ©_Meets_OncoMouseTM: Feminism and Technoscience*. Routledge.

https://monoskop.org/images/6/65/Haraway_Donna_J_Modest_Witness_Second_Millennium_1997.pdf

Haraway, D. (2007). « Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle ». Dans L.Allard, D.Gardey et N.Magnan (dirs), *Le manifeste cyborg et autres essais* (pp.29-82). Exils. (Ouvrage original publié en 1985.)

Haraway, D. (2008). « A manifesto for cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980s ». Dans G.Kirkup, L. Janes, K.Woodward et F.Hovenden (dirs.), *The gendered cyborg : a reader* (pp.50-57). Routledge. (Ouvrage original publié en 1985.)

Haraway, D. (2016). « A Cyborg Manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century ». University of Minnesota Press. (Ouvrage original publié en 1985.)

https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fictionnology/narrativemediaandtheoryinthe21stcentury/manifestly_haraway_----_a_cyborg_manifesto_science_technology_and_socialist-feminism_in_the_....pdf

Harding, S. (1986). *The science question in feminism*. Cornell University Press.

Haslanger, S. (2002). « On being objective and being objectified ». Dans L.M. Antony et C.E. Witt(dirs.), *A mind of one's own: Feminist essays on reason and objectivity* (pp.209-253). Westview Press.

- Hayles, N.K. (1999). « The life cycle of cyborgs: writing the posthuman ». Dans J.Wolmark (dir), *Cybersexualities : a reader on feminist theory, cyborgs, and cyberspace* (pp.157-173). Edinburgh university press. (Ouvrage original publié en 1993.)
- Hirata, H. S. (2000). *Dictionnaire critique du féminisme*. Presses universitaires de France.
- Honneth, A. (2013). *La lutte pour la reconnaissance*. Gallimard.
- Hoquet, T. (2011). *Cyborg philosophie : penser contre les dualismes*. Seuil.
- Hottois, G. (1999). *Essais de philosophie bioéthique et biopolitique*. Vrin.
- Hottois, G., Missa J-N., Pinsart, M.-G et Chabot, P. (2001). *Nouvelle encyclopédie de bioéthique : médecine, environnement, biotechnologie*. De Boeck Université.
- Hottois, G. (2013). « Humanisme, transhumanisme, posthumanisme ». *Revista Colombiana de bioética*, 8(2), 140-166.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=189230852011>
- Hottois, G. (2018a). « L'anthropologie philosophique technicienne du transhumanisme ». *Journal international de bioéthique et d'éthique des sciences*, 29, 135-153.
<https://doi-org.ezproxy.uqar.ca/10.3917/jibes.293.0135>
- Hottois, G., Missa, J-N et Perbal, L. (2018a). *L'humain et ses préfixes : une encyclopédie du transhumanisme et du posthumanisme*. Vrin.
- Hottois, G. (2018b). *Philosophie et idéologies trans/posthumanistes*. Vrin
- Hottois, G. (2022). *La science-fiction*. Vrin.
- Hottois, G. (2013). *Généalogies philosophique, politique et imaginaire de la technoscience*. Vrin
- Hottois, G. (2017). « Le transhumanisme dans la science-fiction : La science-fiction à l'avant-garde des questions philosophiques et éthiques ». *Futuribles*, 420, 63-77.
<https://doi-org.ezproxy.uqar.ca/10.3917/futur.420.0063>
- Hughes, J. (2004). *Citizen cyborg*. Westview Press.
<https://satanovakomunita.cz/wp-content/uploads/2020/06/Hughes-James-Citizen-Cyborg.pdf>
- Hunyadi, M. (2015). « Le défi politique du posthumanisme ». *Études*, mars(3), 55-64.
<https://doi.org/10.3917/etu.4214.0055>

Institut de recherche en santé du Canada. (2023). « Qu'est-ce que le genre ? Qu'est-ce que le sexe ? » <https://cihr-irsc.gc.ca/f/48642.html>

Jütten, T. (2016). « Sexual objectification ». *Ethics*, 127, 27-49.
<https://repository.essex.ac.uk/17279/1/Ju%CC%88tten%202016%20%28from%20Journal%29.pdf>

Kant, E. (1797). *Doctrine de la vertu*. Freeditorial.
https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/doctrine_de_la_vertu.pdf

Keller, P. (2021). « Objectified women and fetishized objects ». *Journal of ethics & social philosophy*, 19 (1). <https://doi.org/10.26556/jesp.v19i1.1113>

Kleinpeter, E. (2015). « Le corps transhumaniste. Prothèses, hybridité, liberté morphologique ». *Éthique, politique, religions*, 6, 105-120.
<https://classiques-garnier.com/ethique-politique-religions-2015-1-n-6-le-transhumanisme-le-corps-transhumain.html>

Kruks, S et Coryell, R. (1993). « Genre et subjectivité: Simone de Beauvoir et le féminisme contemporain[e] ». *Nouvelles Questions Féministes*, 14(1), 3–28.
<http://www.jstor.org/stable/40619536>

Kurzweil, R. (2005). *Singularity is near: when humans transcend biology*. Penguin Books.
<http://stargate.inf.elte.hu/~seci/fun/Kurzweil,%20Ray%20%20Singularity%20Is%20Near,%20The%20%28hardback%20ed%29%20%5Bv1.3%5D.pdf>

Lafontaine, C. (2008). *La société post-mortelle*. Seuil.

Langée, F. (2015). « Solutionnisme ». *La revue européenne des médias et du numérique*, hiver(33).
<https://larem.eu/2015/04/solutionnisme/#:~:text=Courant%20de%20pens%C3%A9e%20originale%20de,la%20faim%20ou%20la%20criminalit%C3%A9>

Langton, R. (2009). *Sexual solipsism: philosophical essays on pornography and objectification*. Oxford University Press.

Le Breton, D. (2015). *L'Adieu au corps*. Métailié.

Le Dévédec, N et Guis, F. (2013). « L'humain augmenté, un enjeu social ». *SociologieS*.
<https://doi.org/10.4000/sociologies.4409>

Le Dévédec, N. (2015). *La société de l'amélioration. La perfectibilité humaine des Lumières au transhumanisme*. Liber.

Le Dévédec, N. (2016). « La dystopie de l’homme adapté : le transhumanisme et la dépolitisation des possibles ». *Possibles*, automne, 313-327.

<https://redtac.org/possibles/2016/11/18/la-dystopie-de-lhomme-adapte-le-transhumanisme-et-la-depolitisation-des-possibles/>

Le Dévédec, N. (2018). « Corps et âme : Le transhumanisme, nouvel horizon biopolitique du capitalisme ? ». *L’Homme & la Société*, 207, 117-136.

<https://doi.org/10.3917/lhs.207.0117>

Le Dévédec, N. (2019). « La grande adaptation : Le transhumanisme ou l’éclusion du politique ». *Raisons politiques*, 74, 83-97. <https://doi.org/10.3917/rai.074.0083>

Le Guin, U. (1971). *La main gauche de la nuit*. Le livre de poche.

Lykke, N. (2003). « Corps-cyborg et bioéthique féministe : le cas de “Junior” ». Dans M-G Pinsart (dir.), *Genre et bioéthique* (pp.15-26). Bruxelles : Institut de philosophie et de sciences morales.

Maestrutti, M. (2011). « Techno-imaginaires du corps à l’ère des technosciences ». *Cahiers de recherche sociologique*, (50), 77–95. <https://doi.org/10.7202/1005978ar>

Marcuse, H. (2001). « Quelques implications sociales de la technologie moderne. ». *Tumultes*, 17-18, 11-43. <https://doi-org.ezproxy.uqar.ca/10.3917/tumu.017.0011>

Marzano, M. (2002). *Penser le corps*. Presses universitaires de France

Marzano, M. (2007). *Dictionnaire du corps*. Presses universitaires de France.

Merton, R. K. (1948). « The Self-Fulfilling Prophecy ». *The Antioch Review*, 8(2), 193–210. <https://doi.org/10.2307/4609267>

Mbembe, Achille. (2006). « Nécropolitique ». *Raisons politiques*, 21(1), pp. 29-60. <https://doi.org/10.3917/rai.021.0029>

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception du corps*. Gallimard. <https://philotextes.info/spip/IMG/pdf/merleau-ponty-phenomenologie-de-la-perception.pdf>

Miah, A. 2013. « Justifying human enhancement, the accumulation of biocultural capital ». Dans M.More et N.Vita-More (dirs). *The transhumanist reader* (pp.291-302). Wiley-Blackwell.

- Miller, J. (2013). « Notes de lecture : Singularity Rising ». Association française transhumaniste.
<https://transhumanistes.com/notes-de-lecture-singularity-rising/>
- Milojević, I. (2020). « Contextualiser le genre pour responsabiliser le futur ». Dans R. Miller(dir.) *Transformer le futur* (pp.347-360). Presses universitaires de Montréal.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374924>
- Montembeault, H., Deslongchamps-Gagnon, M. et Perron, B. (2018). « Le jeu vidéo et la notion de montage : se “couper” du cinématocentrisme ». *Cinémas*, 28(2-3), 133–154.
<https://doi.org/10.7202/1067497ar>
- More, M. (2013). « The philosophy of transhumanism ». Dans M.More et N.Vita-More (dirs). *The transhumanist reader* (pp.3-17). Wiley-Blackwell
- Morozov, E. (2014). *Pour tout résoudre, cliquez ici : l'aberration du solutionnisme technologique*. FYP.
- Munkittrick, K. (2012). « On the importance of being a cyborg feminist ». Anarcho-Transhuman.
<https://theanarchistlibrary.org/library/kyle-munkittrick-on-the-importance-of-being-a-cyborg-feminist.pdf>
- Mounier-Véhier, C. (2019). *Mon combat pour le cœur des femmes*. Marabout.
- Nietzsche, F. (1887). *Le gai savoir*. Les échos du maquis (ePub).
<https://philosophie.cegeptr.qc.ca/wp-content/documents/Le-gai-savoir-1887.pdf>
- Nozick, R. (1974). *Anarchy, state, and utopia*. Basil Blackwell.
- Nussbaum, M. (1995). « Objectification ». *Philosophy & Public Affairs*, 24(4), 249–291.
<http://www.jstor.org/stable/2961930>
- Office québécois de la langue française. (2017). Agentivité.
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26543907/agentivite>
- Office québécois de la langue française. (2018). Avatar.
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8357969/avatar>
- Office québécois de la langue française. (2003). Autonomisation.
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/1298948/autonomisation>
- Office québécois de la langue française. (1998). Représentation sociale.
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8390523/representation-sociale>

- Paasonen, S., Attwood, F., McKee, A., Mercer, J et Smith, C. (2021). *Objectification : on the difference between sex and sexism*. Routledge
- Papadaki, E. (2007). « Sexual Objectification: From Kant to Contemporary Feminism ». *Contemporary Political Theory*, 6, 330–348
<https://doi.org/10.1057/palgrave.cpt.9300282>
- Paramount Pictures. *Ghost In The Shell*.
<https://www.paramountpictures.fr/film/ghost-in-the-shell/>
- Pechriggl, A. (2000). *Corps transfigures : stratifications de l'imaginaire des sexes-genres. I, Du corps à l'imaginaire civique*. L'Harmattan.
- Pierron, J-P. (2012). *Les puissances de l'imagination*. Cerf.
- Péquignot, A. (2016). « Corps et transhumanisme. ». *Le Portique*, 37-38, 1-10.
<https://doi.org/10.4000/leportique.2876>
- Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. Office québécois de la langue française.
https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf
- Piedra, J. (2019). « Technological Enhancement and Happiness: A Review of Morphological Freedom ». *Cosmos and History*, 15(1), 275–291.
<https://cosmosandhistory.org/index.php/journal/article/view/805>
- Prat, J-L. (2012). *Introduction à Castoriadis*. La Découverte.
- Preciado, P. B. (2013). *Testo junkie: sex, drugs, and biopolitics in the pharmacopornographic era*. Feminist Press at the City University of New York.
- Preciado, P. B. (2020). *Je suis un monstre qui vous parle : rapport pour une académie de psychanalystes*. Bernard Grasset.
- Poirier, N. (2004). *Castoriadis : l'imaginaire radical*. Presses universitaires de France.
- Poirier, N. (2003). « Cornelius Castoriadis. L'imaginaire radical ». *Revue du MAUSS*, 1(21), 383-404. <https://doi-org.ezproxy.uqar.ca/10.3917/rdm.021.0383>
- Proudhon, P-J. (1843). *De la Création de l'Ordre dans l'Humanité*. A. Lacroix et Cie.
https://fr.wikisource.org/wiki/De_la_Cr%C3%A9ation_de_l%27Ordre_dans_l%27Humanit%C3%A9/Texte_complet
- Puech, M. (2008). *Homo Sapiens Technologicus*. Le pommier.

- Puleo, A.H. (2012). « Un paradoxe du nominalisme : le visage janusien de l'hybridité ». Dans L. Desblache (dir.), *Hybrides et monstres : transgressions et promesses des cultures contemporaines* (pp.163-177). Éditions universitaires de Dijon.
- Rastier, F. (2004). « Sciences de la culture et post-humanité ». Texto. http://www.revue-texto.net/Inedits/Rastier/Rastier_Post-humanite.html
- Rennes, J. (dir.). (2021). *Encyclopédie critique du genre : corps, sexualité, rapports sociaux*. La Découverte.
- Ricoeur, P. (1990). *Lectures 1, Autour du politique*. https://entrorger-anndefrenne.com/wp-content/uploads/2021/06/RICOEUR-P. Ethique-et-morale_Extrait-de-Lectures-1_1990_.pdf
- Ricoeur, P. (1990). *Soi-même comme un autre*. Seuil. http://palimpsestes.fr/textes_philo/ricoeur/ricoeur-soi-meme.pdf
- Roberts, A. (2002). *Science fiction*. Routledge.
- Robitaille, M. (2008). *Culture du corps et technosciences : vers une "mise à niveau" technique de l'humain ? Analyse des représentations du corps soutenues par le mouvement transhumaniste* [Thèse de doctorat, Université de Montréal]. Papyrus. <http://hdl.handle.net/1866/2824>
- Roco, M.C et Bainbridge, W.S. (2002). *Converging Technologies for Improving Human Performance*. National Science Foundation. <https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/microsites/ostp/bioecon-%28%23%20023SUPP%29%20NSF-NBIC.pdf>
- Russ, J. (1975). *The female man*. Bantam Books.
- Rothbatt, M. (2013). « Mind is deeper than matter. Transgenderism, transhumanism and the freedom of form. ». Dans M.More et N.Vita-More (dirs). *The transhumanist reader* (pp.317-327). Wiley-Blackwell.
- Sandberg, A. (2013.) « Morphological Freedom: why we not just want it, but need it ». Dans M.More et N.Vita-More(dirs.), *The transhumanist reader* (pp.56-64). Wiley-Blackwell.
- Sandoval, C. (1999). « New sciences: cyborg feminism and the methodology of the oppressed ». Dans J.Wolmark (dir.), *Cybersexualities : a reader on feminist theory, cyborgs, and cyberspace* (pp. 247-263). Edinburgh university press. (Ouvrage original publié en 1995.)

Sawyer, A. et Seed, D. (2000). *Speaking science fiction: dialogues and interpretations*. Liverpool University Press.

Schiebinger, L. (1999). *Has feminism changed science ?* Harvard University Press.

Sfèz, L. (2002). *Technique et idéologie*. Seuil.

Shelley, M. (1818). *Frankenstein ou le Prométhée moderne*. Lackington, Hughes, Harding, Marvor & Jones.

Sloterdijk, P. (1999). *Règles pour le parc humain. Réponse à la lettre sur l'humanisme de Heidegger*. Mille et une nuits.

Sloterdijk, P. (2000). *La domestication de l'être*. Mille et une nuits.

Sorlin, P. (1977). *Sociologie du cinéma : ouverture pour l'histoire de demain*. Aubier-Montaigne.

Stoetzler, M et Yuval-Davis, N. (2002). « Standpoint theory situated knowledge and the situated imagination ». *Feminist Theory*, 3, 315-333.

<https://journals-sagepub-com.ezproxy.uqar.ca/doi/pdf/10.1177/146470002762492024>

Square Enix Games. *Deux Ex : Human Revolution*.

https://www.square-enix-games.com/fr_FR/games/deus-ex-human-revolution

Sobolewski, N. (2008). *Comment faire l'analyse filmique d'un documentaire audiovisuel ?*

<https://vdocuments.mx/analyse-d-un-documentaire-2.html?page=1>

Stelarc. (2019). http://stelarc.org/_php

Taillandier, A. (2019). « Lectures et langages du transhumanisme ». *Raisons politiques*, 74, 73-81. <https://doi.org/10.3917/rai.074.0073>

Tarrasenko-Struc, A. (2021). « Objectification and domination ». *Ergo*, 8(14). <https://doi.org/10.3998/ergo.1151>

Teitelbaum, V et Lafon, C (dirs.). (2014). *Glossaire du Féminisme. D'altérité à violences. Petit lexique à l'usage de tous*. La Mulette.

Tellier, M. (2020). « Le musée d'histoire naturelle de New-York : temple mondial du diorama ». *France Culture*.

<https://www.franceculture.fr/histoire/le-musee-dhistoire-naturelle-de-new-york-temple-mondial-du-diorama>

Thomson, J. J. (1985). « The Trolley Problem ». *The Yale Law Journal*, 94(6), 1395–1415. <https://doi.org/10.2307/796133>

Tsaliki, L. (2001). « Women and new technologies ». Dans S. Gamble (dir.), *The routledge companion to feminism and postfeminism* (pp. 65-74). Taylor & Francis Group. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uqarebooks/reader.action?docID=214471&ppg=86>

Ursula, T. (2009) « Simone de Beauvoir et la quête de l'autre ». *Cahiers de l'Association internationale des études françaises*, 61, pp. 149-159. <https://doi.org/10.3406/caief.2009.2575>

Vranckx, S. (2018). « Transexualisme et transgenre ». Dans G.Hottois, J.N. Missa et L.Perbal (dir.), L. *L'humain et ses préfixes : une encyclopédie du transhumanisme et du posthumanisme (manque la page)*. Vrin.

Wacjman, J. (2004). « The Cyborg Solution ». *Technofeminism*. Polity.

Wells, H-G. (1901). *Anticipations*.

<https://freeclassicebooks.com/freeclassicebooks/H.G.%20Wells/Anticipations%20of%20the%20reaction%20of%20mechanical%20and%20scientific%20progress%20upon%20human%20life%20and%20thought.pdf>

Wunenburger, J-J. (2000) « Métaphore, poétique et pensée scientifique ». *Revue européenne des sciences sociales*, 35-47. <https://doi.org/10.4000/ress.707>

Wunenburger, J-J. (2003). *L'imaginaire*. Presses universitaires de France.

Wunenburger, J-J. (1997). *Philosophie des images*. Presses universitaires de France.

Young, I. M. (1980). « Throwing like a Girl: A Phenomenology of Feminine Body Comportment Motility and Spatiality ». *Human Studies*, 3(2), 137–156. <http://www.jstor.org/stable/20008753>

MEDIAGRAPHIE

Cameron, J (réalisateur). (1984) *Terminator* [film]. Euro Film Funding, Cinema 84', Hemdale, Pacific Western Productions.

Cronenberg, D (réalisateur). (1986). *La Mouche* [film]. Brooksfilm et SLM Production Group.

Ducournau, J (réalisateur). (2021). *Titane*. Kazak Productions, Frakas Productions et Arte France Cinéma.

Levan. (2020). *PC - Deus Ex: Human Revolution (DC) - LongPlay [4K:60FPS: RayTracing - Ultra Graphics]*[vidéo]. YouTube.
<https://youtu.be/kxTnAH12fqs>

McKay, A (réalisateur). (2021). *Don't Look Up : Déni Cosmique* [film]. Hyperobject Industries, Bluegrass Films.

Recode. (2016). *We are already cyborgs* [vidéo].
Youtube. <https://youtu.be/ZrGPuUQsDjo>

Sanders, R (réalisateur). (2017). *Ghost in the Shell* [film]. Paramount Pictures, Dreamworks Pictures, Reliance Entertainment, Amblin Partners, Arad Productions, Grosvenor Park Productions, Seaside Entertainment et Steven Paul Production.

Vernhoeven, P(réalisateur). (1987). *Robocop* [film]. Orion Pictures.

Zemechis, R (réalisateur). (1989). *Retour vers le futur 2*. Universal Pictures.

LUDOGRAPHIE

Atomic Heart. Mundfish et Focus Entertainment. 2023.

Deus Ex : Human Revolution. Eidos Montréal et Square Enix, 2011.

