

Hybridités posthumaines :
cyborgs, mutants, hackers

Comparaisons

Collection dirigée par :
Florence Fix (Université de Lorraine)
Frédérique Toudoire-Surlapierre (Université de Haute-Alsace)

Comité scientifique : • Antonio Dominguez-Leiva (UQAM, Québec) ; • Vincent Ferré (UPEC, Université Paris Est Créteil) ; • Sébastien Hubier (Université de Reims) ; • Bertrand Westphal (Université de Limoges).

La collection « Comparaisons » comprend des essais, des ouvrages collectifs et des monographies ayant trait au comparatisme sous toutes ses formes (démarches transdisciplinaires, théorie de la littérature comparée, croisements entre littérature et arts, mais aussi sciences humaines et sciences exactes, histoire culturelle, sphères géographiques). L'esprit se veut également ouvert aux transferts culturels et artistiques, aux questionnements inhérents aux différentes modalités de la comparaison.

Sous la direction de
Isabelle Boof-Vermesse, Matthieu Freyheit
et H el ene Machinal

Hybridit es posthumaines : cyborgs, mutants, hackers

Orizons
2018

Déjà parus

Série « Comparaisons »

dirigée par FLORENCE FIX et FRÉDÉRIQUE TOUDOIRE-SURLAPIERRE

- Bengi ATEŞÖZ-DORGE :
Écrire la danse ? Dominique Bagouet, 2012.
- ALICIA BEKHOUCHE :
À la conquête du Graal, 2012.
- FRÉDÉRIQUE TOUDOIRE-SURLAPIERRE, *Notre besoin de comparaison*, 2013.
- YANNICK TAULIAUT, *L'Invisible théâtral de Shakespeare à Ibsen et Strindberg*, 2013.
- ISABELLE BARBÉRIS, *Les Mondes de Copi*, 2014.
- ANTONIO DOMINGUEZ LEIVA, *L'Amour singe*, 2014.
- ALAIN MONTANDON, *La Plume et le ballon*, 2014.
- MURIEL PLANA, *Théâtre et Politique*, tome I : THÉÂTRE POLITIQUE — *Modèles et concepts*, 2014.
- MURIEL PLANA, *Théâtre et Politique*, tome II : THÉÂTRE POLITIQUE — *Pour un théâtre politique*, 2014.
- ARNAUD RYKNER, *Corps obscènes. Pantomime, tableau vivant et autres images pas sages*, 2014.
- KARL EJBYP OULSEN, *Littérature scandinave et identités européennes — Rencontres et interactions*, 2015.
- DIRK WEISSMANN, *Métamorphoses interculturelles*, Les Voix de Marakech d'Elias Canetti, 2016.
- AUGUSTIN VOEGELE, *Morales de la fiction — de La Fontaine à Sartre*, 2016.
- Sous la direction de FLORENCE FIX :
Le Théâtre historique et ses objets : le magasin des accessoires, 2012.
Manger et être mangé, l'alimentation et ses récits, 2016.
Tous malades — Représentations du corps souffrant, 2017.
Théâtre et science, 2017.
- Sous la direction de BRIGITTE BERCOFF, FLORENCE FIX, PETER SCHNYDER, FRÉDÉRIQUE TOUDOIRE-SURLAPIERRE :
Poésie en scène, 2015.
- Sous la direction de FLORENCE FIX, PASCAL LÉCROART ET FRÉDÉRIQUE TOUDOIRE-SURLAPIERRE :

- Musique de scène, Musique en scène*, 2012.
- Sous la direction de DIDIER SOUILLER :
Maniérisme et Littérature, 2013.
 - Sous la direction d'ISABELLE BARBÉRIS ET FLORENCE FIX :
Le Parasite au théâtre, 2014.
 - Sous la direction d'ARNAUD SCHMITT et PHILIPPE WEIGEL :
Philippe Vilain ou la dialectique des genres, 2015.
 - Sous la direction de DOROTTYA SZAVAI et FRÉDÉRIQUE TOUDOIRE-SURLAPIERRE :
Genres et identité dans la tradition littéraire européenne, 2017.
 - Sous la direction de FLORENCE FIX, AURORE MONTESI et PIERRE WAT :
Après le temps des rois : les châteaux du Val de Loire et leurs visiteurs, 2018.
 - Sous la direction de RACHEL MONTEIL :
Les Langages littéraires au carrefour des cultures, 2018.
 - Sous la direction de PAOLA RANZINI :
Théâtres de masse et théâtres populaires — Les expériences italiennes face à des suggestions esthétiques européennes, 2018.

Avant-propos

La réflexion critique sur le posthumain remonte aux années 90, et elle s'est développée en France avec plusieurs projets de recherche émanant d'universités françaises et étrangères, en particulier les universités de Bretagne Occidentale, Paris VIII et Lille 3, mais aussi l'Université du Québec à Montréal¹. Les principales thématiques que ces chercheurs explorent ont tout particulièrement trait aux représentations symboliques et culturelles liées à la cyberculture et aux technophobies/technophilies qu'elle déclenche. Les analyses et réflexions proposées dans cet ouvrage s'inscrivent donc dans la continuité de ces recherches et rendent compte des travaux qui se sont tenus à Lille 3 et à Mulhouse sur les figures de cyborgs, hackers et mutant(e)s et sur les modes de questionnement d'une identité humaine qu'ils déclenchent. Qui sont et que pensent être les posthumains ? Quel reflet nous renvoient-ils d'une identité humaine ? Nous avons tout d'abord souhaité approfondir les enjeux liés au dépassement du biologique dans le posthumain, et donc mettre en regard posthumanité et genre pour poursuivre les analyses déjà foisonnantes qui se penchent sur cette interaction². Dans cette période d'intense panique gnostique

1. Pierre Cassou-Noguès, Claire Larsonneur, Arnaud Regnauld, et Sara Touiza dir., *Le sujet digital*, Paris, Labex Arts-H2H-Presses du Réel, 2015 ; N. K. Hayles, E. Quinz et A. Regnauld dir., *Parole, écriture, code*, Paris, Labex Arts-H2H/Presses du Réel, 2015, 86 p. ; Elaine Després, Hélène Machinal (dir.), *Posthumains : frontières, évolutions, hybridités*, Rennes, PUR, 2014, 341 p.
2. Thierry Hoquet, *Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes*, Paris, Seuil, « L'Ordre philosophique », 2011. Margret Grebowicz et Helen Merric, dans *Beyond the Cyborg : Adventures with Donna Haraway*, New York, Columbia PU, 2013, déplorent que la canonisation du cyborg (vieux déjà de plus de vingt ans) se soit faite au détriment d'autres textes de Haraway qui explorent le non-humain. Rosi Braidotti, *The Posthuman*, Cambridge, Politi P, 2013, élargit également la perspective pour

liée aux progrès technologiques qui est la nôtre, le refus de la binarisation héritée du rationalisme cartésien permet d'éviter la dérive de la désincarnation par abstraction du corps et relativisation du matériel qui hante les représentations du posthumain. Notre moment assiste à la réintroduction du corps dans le posthumain, trop souvent vu comme un progrès vers la dématérialisation, comme un « adieu au corps » qui reprendrait en substance certaines réminiscences religieuses du mépris pour la chair ; on revient à la présence après s'être perdus dans le vertige de ce que Katherine Hayles appelle les « signifiants flottants » qui permettent de transmettre l'information indépendamment du support, y compris le corps humain. Le progrès vers la dématérialisation est ainsi accompagné de l'exploration de situations alternatives dans les représentations qui en sont faites. Le féminisme venu de la philosophie des sciences (« science studies ») témoigne du souci de révéler la connaissance comme située, de même que le genre semble, par le biais du féminin, être symptomatiquement l'occasion de revenir au palpable. Le posthumain au féminin est-il plus sensible, plus consistant que son équivalent masculin ?

Le posthumain se conçoit donc à première vue comme dépassement des limites de la biologie : il rencontre le genre comme relativisation du biologique et mise à nu des procédés de naturalisation convoqués par la culture pour faire du biologique une destinée indépassable. Donna Haraway dans son célèbre essai *A Cyborg Manifesto* (1991), inspiré par le texte de Gloria Anzaldua « *La Mestiza* » (*Borderlands/La Frontera*, 1987), propose la modulation futuriste du mythe de la *raza cosmica* du philosophe mexicain José Vasconcelos (1926) : à la fois organique et mécanique, le cyborg/la mestiza devient l'emblème d'une identité à la fois hybride et construite qui procède de l'affiliation plutôt que de la filiation. C'est ainsi que, très rapidement, les études de genre se sont emparées de la figure du cyborg pour en faire l'emblème d'une identité réappropriée qui, mêlant le vivant et le technologique, dépasse toute binarité ainsi que toute forme de *cela-va-de-soi* (au sens donné par Monique Wittig à cette expression), et récuse le modèle de la cellule familiale pour adopter un mode d'existence relationnel. De la même manière que la déconstruction du lien biologique entre sexe et genre et du binarisme de la différence sexuelle et de l'orientation sexuelle comme attraction des opposés ouvre la possibilité d'une prolifération des genres et des sexualités, la coalescence des binarismes auxquels se livre Donna Haraway est telle qu'on peut la résumer dans son

inclure la virtualité digitale, la robotique, la reproduction assistée dans la réflexion sur les genres à la croisée du posthumain.

néologisme « natureculture » qui ouvre la possibilité d'une prolifération des corps cyborg et autres mutants aux corps augmentés. Dans l'hypothèse où le sexe, lié à la reproduction, viendrait à être dépassé (« No Sex, Please ! We're Posthuman ! » s'exclame Slavoj Žižek), dans quelle mesure les genres parviendraient-ils à lui survivre dans ce qui serait désormais une production de soi ? Si le fameux test de Turing (1950) grâce auquel on cherche à savoir qui est qui, entre l'humain et l'intelligence artificielle qui l'imité, est calqué sur un simple jeu, le « jeu de l'imitation » dans lequel il s'agit de déterminer, en fonction des réponses données aux questions posées, qui est un homme et qui est une femme, le roman spéculatif dans sa version postmoderniste cyberpunk et le cinéma de science-fiction depuis *Métropolis* (1926) ont eu tôt fait de lier les interrogations portées sur l'humain et le posthumain à celles de la construction de l'identité sexuelle.

Les travaux relatifs à une interface entre genre et posthumanité ont été centraux au cours des journées qui ont donné naissance à cet ouvrage, et ont par ailleurs vu émerger le hacker comme figure privilégiée de notre identité à la fois technologique et posthumaine, et comme support fictionnel efficace aux directions que nous faisons prendre, dans nos scénarios fictifs, à nos identités posthumaines. Il est vrai que le hacker n'est pas, ou n'est plus, un illustre inconnu, depuis que, dans les années 1950, des étudiants du MIT initient l'idée de l'informatique pour tous, et que le hacker se met à porter les marques de la contemporanéité technologique, colonisant non seulement nos espaces sociaux, mais également nos espaces mentaux (il est à la fois le *winner* étrange dont Steven Levy raconte l'histoire (*Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, 1984) et le *loser* social que peuvent représenter le *nerd* et le *geek* ; le génie admiré autant que le fou dangereux). L'immobilité de l'ordinateur semblerait entraîner, par opposition, le tumulte des contradictions et l'éclatement réassumé des binarités. L'histoire du hacking alimente elle-même ces ambiguïtés en s'intéressant tantôt à l'éthique des hackers (Steven Levy), tantôt à l'illegalité que leur activité suppose (le récit mythique de la poursuite de Kevin Mitnick par le FBI). Souvent encore, l'ambivalence est assumée dans un même discours : un trio français de hackers publie en 1999 *Chevaliers d'Internet et pirates informatiques*³, assumant une double identité de preux justicier et de brigand sans foi ni loi. En passe-muraille, le hacker s'inscrit dans un mouvement lu tantôt comme une heureuse découverte, tantôt comme une violente pénétration (suffisante à certains pour en faire

3. Alexandre Golovanivsky, Philippe Langlois, Yoann Vandoorselaere, *Chevaliers d'Internet et pirates informatiques*, Paris, J'ai Lu, « Document », 1999.

une re-sexualisation métaphorique de nos cyber-identités), tantôt enfin comme une discrète infiltration, une intégration potentiellement suivie d'une extraction. Chevalier d'internet ou pirate informatique, hacker ou cracker, white hat ou black hat, console cowboy, héros ou cyber-terroriste, la figure et la pratique qui nous intéressent ne sont pas monolithiques et se composent d'héritages et de sensibilités culturelles qui font émerger les différents visages de nos imaginations techno-biologiques. Car il s'agit bien, eu égard à « notre besoin de comparaison⁴ », de faire la différence : si en France certains hackers connaissent les influences du situationnisme de Debord ou du nomadisme de Deleuze et Guattari, on trouve en d'autres lieux les marques nord-américaines de William Gibson, de Bruce Sterling, ou encore celle moins évidente d'une reconnexion avec l'altérité comme *wilderness*⁵. Il convient de s'interroger sur la façon dont la culture européenne s'empare de cet héritage américain qui donne naissance aux premiers hackers de fiction connus : Case dans *Neuromancer* de William Gibson, David Lightman dans *War Games* de John Badham, Boris Grishenko dans *Goldeneye* ou, bien entendu, Neo dans la trilogie *The Matrix*. Plus généralement, le hacker doit-il être envisagé dans la perspective d'une hégémonie techno-culturelle qui doublerait les fantasmes dystopiques posthumains d'un renouvellement hiérarchique du monde ?

Par ailleurs, le hacker est notamment lié à une culture de l'opacité tout en confirmant son appartenance à une culture de masse et/ou de consommation (notamment dans son alliance avec la culture *geek*⁶). Si le hacker nous permet d'assumer notre cyber-familiarité, il nous place malgré tout face à une compétence qui, le plus souvent, nous dépasse. Cette opacité le met dans la situation d'être à la fois admiré et craint pour ses compétences hors-normes : trop puissant ou trop doué pour être honnête, il devient rapidement un personnage suspect, capable de tout, cousin proche du savant fou et du technicien inconséquent qui jalonnent les fictions posthumaines. Méchant de l'histoire (l'informaticien véreux de *Jurassic Park*) ou demiurge inconséquent (le biohacker de Margaret Atwood dans *Oryx and Crake*), le hacker est-il l'ennemi à abattre ? Il est en tout cas un témoin gênant de notre existence numérique, le danger informatique potentiel et cédé : celui qui entre par la backdoor de notre imaginaire et

4. Frédérique Toudoire-Surlapierre, *Notre besoin de comparaison*, Paris, Orizons, « Universités / Comparaisons », 2013.

5. Roderick Nash, *Wilderness and the American Mind* [1967], New Haven and London, Yale UP, 1982, 425 p.

6. Voir David Peyron, *Culture Geek*, Limoges, FYP, « Innovation », 2013, 191 p.

nous scrute malgré nous. En maître de la toile, le hacker devient héros des méandres de l'esprit, et héros d'une force de résistance au monde : comme si, par la fiction, nous avions besoin de dramatiser le hack, et parallèlement d'utiliser le cyberspace comme agent de virtualisation (et peut-être d'euphémisation) mentale/psychologique de nos conflits. Parfait personnage du roman policier ou du thriller, le hacker réactualise donc également la fiction d'aventure et/ou d'action. L'inscription générique du personnage répond à la formalisation de ses compétences, comme si la fiction imitait l'objet dont elle s'empare. Le pari est aussi celui de se dire qu'en fiction, le personnage génère des outils théoriques : les personnages améliorent ou hackent la littérature ou, plutôt, sont un moyen pour un auteur et/ou pour une communauté d'actualiser leur culture, de reprogrammer leur pensée, au même titre que le hacking deviendrait un principe de reformation de l'individu, voire de l'espèce.

Trois propriétés définitoires pourraient alors servir de base à une théorie fictionnelle du hacking :

1. La pénétration : la possibilité concrète d'intégrer, d'une manière ou d'une autre, le système qui nous fait face. Cette modalité inclut la dimension illégale du hacker comme personnage de voyeur et alimente l'axiologie du personnage. Elle s'empare de l'échelle nanoscopique nécessaire à la plongée dans le corps préconisée par les courants qui nous intéressent.
2. Le contrôle : l'opportunité d'une reprogrammation de l'objet pénétré. Sur le modèle de l'opensource qui permet de modifier un système, le hacking suppose la possibilité de transformer, de s'approprier ; de ne rien toucher ou de tout dérégler. Selon les usages autorisés ou prescrits, l'œuvre est tantôt collaborative, tantôt consultative, tantôt tout bonnement pillée.
3. L'artisanat : le hacker bricole, bidouille, prend des détours, fait preuve d'une inventivité que ne cesse de louer Steven Levy (1984). L'œuvre-hacking n'est pas nécessairement détournée, c'est une œuvre qui imposerait de rejouer l'espace (mais aussi le corps, l'esprit, l'environnement) à l'image du *locative art* ou art géolocalisé imaginé par Gibson dans *Code source*, de traverser des zones fictionnelles non-nécessaires, de quelque nature qu'elles soient.

Cyborgs, pirates et mutants offrent alors un discours à plusieurs voix enchevêtrées et, parfois, difficilement repérables : le hacker est un peu cyborg, le cyborg et le mutant supposent un piratage (corporel avant tout), tous trois en appellent à la mutation... Il n'est pas anodin que nombre des problématiques formulées par le posthumain et ses avatars s'expriment dans des figures qui impliquent hybridité et métamorphoses, ni que ces dernières se disent sur le mode de la complémentarité plutôt que de l'exclusion : fusion avec la machine, devenir-écran, virtualisation, prise de contrôle, immersion, réouverture du monde. Notoirement réfractaires à toute définition, les cyberféministes admettent cependant que leur mouvement se déploie à partir de l'ironie surgissant de l'accolement du préfixe « cyber », qui depuis William Gibson évoque un mode d'existence euphorique libéré de toute contrainte du corps, au nom « féministe » délibérément voire lourdement politique. Hacktivistes et cyberféministes renversent les hiérarchies, détruisent la linéarité, décentralisent et diffusent le pouvoir. Contamination et viralité forcent de nouvelles définitions, introduisent un nouveau mode d'être au monde et à soi — dans cette danse technologique, il n'y a plus l'un/e et l'autre, le sujet et l'objet, soi contre l'autre. À mille lieues du mode d'existence de l'« homelette » que décrit Lacan comme étant abîmé dans la contemplation de son identité de genre figée par l'image réfléchissante du miroir, le sujet en devenir traverse tout autant qu'il agrège un assemblage de structures et d'identités temporaires, collectives, technologiques, qui lui sont plus ou moins co-extensives⁷.

Le contact avec la machine nous change et nous permet de hacker le genre (*gender*, mais aussi le genre humain) pour s'étendre à un corps non pas oublié ou obsolète mais continué. Le technologique et le numérique s'appliquent-ils par notre intermédiaire à affirmer un renforcement différentiel sous-jacent, dont nous peinons à nous affranchir ? Les cyborgs, hackers et mutant(e)s figurent en bonne place dans la galerie de nos identités posthumaines et nous conduisent aux formes de l'hybride, de la subjectivité numérique, du corps absent et/ou réinventé, de l'opposition et de l'émancipation, mais également de la résurgence de motifs qui nous révèlent, cachés dans l'ombre de la machine, que nous ne désirons pas nécessairement plus modernes que nous-mêmes. Ce volume propose d'aborder quelques unes des reconfigurations rendues possibles par le monde que nous élaborons et les fictions qui le nourrissent et mettent en scène des résistances contraires. « Pourquoi ne pas accepter notre destinée

7. Voir Judith Halberstein et Ira Livingston (dir.), « Posthuman Bodies », Introduction, *Posthuman Bodies*, Bloomington, Indiana UP, 1995, p. 14.

en tant que créatures qui se modifient elles-mêmes⁸ ? » C'est que le genre nous rappelle que l'Autre n'est pas étranger dans les modifications qui nous affectent. Que sous le héros hacker se cache le visage du manipulateur qui nous séduit plutôt qu'il nous contraint, et qui, sous ses dehors de libérateur prométhéen pourrait nous engager dans un nouveau dispositif agambenien⁹. Car, après tout, l'insinuation du genre et de l'hybride dans la fiction technologique pourrait bien être notre façon de nous y imposer en virus d'humanité, en cheval de Troie nécessaire à cette idée (rassurante) que « la contagion virale n'est pas toujours fatale et nos systèmes immunitaires sont l'histoire d'un long compagnonnage¹⁰ ».

Immuns contre notre potentielle disparition, compagnonnage dans l'hybridité *via* ces figures de cyborgs, de mutant(e)s et de pirates, tels sont les présupposés des contributions rassemblées ici, agencées en quatre parties distinctes : « Identités paradoxales », « Le héros et son double », « Le sexe, le corps, le genre », « Jouer, transformer, théâtraliser ».

C'est dans une perspective anthropologique que Serge Dufoulon ouvre ce volume avec un essai qui distille plusieurs des thèmes qui seront ultérieurement abordés : le genre, l'hybridation, le devenir-cyborg ou plus généralement le devenir-autre, mais aussi le nouvel héroïsme né de l'empowerment technologique et, surtout, le sentiment et l'expérience de l'altérité et de l'ego. Sommes-nous toujours, au travers de cette quête posthumaine, les grands voyageurs que nous fûmes, partant à la rencontre du tout autre ? Car l'ouverture technologique se double d'un repli réitéré sur l'identitaire et le physiologique. Et cette figure de l'autre à laquelle nous faisons mine de croire ne serait que l'image remaquillée d'un nous-mêmes déjà rencontré, déjà expérimenté, mais dont, peut-être, nous ne nous sommes pas encore lassés : de quoi briser l'utopie posthumaine, au profit d'un ego encore trop bruyant, trop présent. Une question soulevée par Floriane Lopez qui, à partir du film à succès *The Matrix* des Wachowski, interroge la figure du hacker représentée par Neo pour en faire une illustration d'un « paradoxe technologique ». Monomaniac du réseau, Neo incarne le stéréotype de la faille identitaire que nous voulons voir dans notre extase technologique : le virtuel devient maternel, source d'une altérité écranique

8. Francis Fukuyama, *La Fin de l'homme. Les Conséquences de la révolution industrielle* [2002], Paris, Gallimard, « Folio Actuel », 2002, p. 25.
9. Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Payot et Rivages, 2007, 50 p.
10. Thierry Hoquet, *Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes*, Paris, Seuil, « L'Ordre philosophique », 2011, p. 93.

dont nous sommes autant les reflets, la source, et la difformité (diffraction, recorporalisation, défragmentation...). La contribution de Thierry Jandrok réalise une transition entre ces premiers regards et les horizons développés dans la partie suivante. Le hacker, infiltré, y est présenté dans son acte infime comme le révélateur d'un macro-système dominant qu'il améliore et défie tout à la fois. Chaoticien constituant une réponse sociale et technologique au dogme, il figure notre feedback autant que notre backdoor, notre cheval de Troie autant que notre ligne de fuite, le *in* et le *out* entre lesquels se tiennent l'individu et le collectif livrés aux « systèmes ».

Dans une deuxième partie, quatre auteurs interrogent la réactualisation de l'héroïsme au sein de l'espace virtuel ou, plus généralement, des « lieux technologiques » dont la figure centrale reste le hacker, sorte de personnage-réseau vers lequel convergent discours et représentations d'un hyper-individu, outrageusement compétent. C'est en juriste que Philippe Schultz s'interroge sur la cybercriminalité et sur la définition juridique à donner au hacker. Or, souligne l'auteur, « le hacker n'existe pas en droit ». Cette peinture par l'absence forme le background juridique du hacker, et qui permet d'envisager un redéploiement au numérique des notions de coupable, de responsabilité, ou encore de victime. Dans un deuxième article, Hélène Jeannin se concentre sur le visage non plus juridique mais social d'une figure construite collectivement à partir d'invariants constitutifs, rappelle l'auteure, d'un mythe du hacker. C'est dans une perspective empirique que sont abordées nos impressions technologiques dont le hacker fait office de révélateur en combinant injonctions économiques, discours sécuritaires et utopies libertaires. Autant de scénarios intériorisés qui migrent vers la fiction et qui, en interrogeant l'héroïsme virtuel, conduisent à redéfinir conjointement l'ennemi à l'ère numérique¹¹. Des ambivalences interrogées par Tommaso Meozzi et Hélène Machinal au sein des deux articles suivants, placés sous le signe de l'ambiguïté du hacker. Alter-ego, le hacker est également alter-héros voire, dans l'inquiétante extase qui est la sienne devant la toile, infra-héros de l'espace privé et de l'autocélébration de l'image qui interroge le statut (le piège ?) du virtuel. Quel genre d'homme nouveau est proposé par Neo ? Car derrière l'héroïsme simple de la non-compromission, celle-ci engage la valorisation d'un individu dont le désir est porté aux nues. Cette quête d'omnipotence vaut-elle pour une libération, ambivalente par la domination qu'elle sug-

11. François-Bernard Huygues, *L'Ennemi à l'ère numérique : chaos, information, domination*, Paris, PUF, 2001.

gère ? C'est bien en termes de domination qu'Hélène Machinal envisage le hacker, mais aussi, conséquemment, comme potentiel de résistance. Le XXI^e siècle technologique, envisagé comme celui de la surveillance et du contrôle (de la dystopie), permet de faire du hacker un justicier de la démocratie, en même temps que le siège d'une réflexion ontologique sur le devenir-virtuel.

Ce devenir-virtuel fait l'objet de la partie suivante, placée sous le signe du genre et du corps, possiblement renouvelés par leur entrée en numérique. C'est à partir du roman *Venus plus x* de Theodore Sturgeon que Claire Le Gall interroge la possibilité d'un post-genre, et celle du dépassement de la division homme/femme par le biais de la langue, le corps du texte devenant le lieu de la recherche du Neutre. C'est ainsi le recouvrement du genre littéraire et du *gender* qui constitue le point de départ de la réflexion proposée par Hélène Machinal sur un roman de Jeannette Winterson, *The Stone Gods*. Le corps textuel, cyborg, interface, y devient le siège d'un refus possible des dualismes au profit d'une construction identitaire (et genrée) par diffraction et par dissolution, tandis que le robo-sapiens permet à l'auteure d'incarner et de désincarner les genres (dans les deux sens du terme), et d'envisager les décloisonnements. Comme Hélène Machinal, Gaïd Girard questionne la relation humain-technologie, tout en insistant sur le fait que si ces univers « post » brouillent certaines dichotomies, la distinction masculin/féminin fait, quant à elle, résistance au brouillage : le féminin holographique, désincarné, demeure projection du désir masculin. Ce désir masculin resterait maître d'un espace numérique *patrihackal* : Matthieu Freyheit explore ainsi, à l'aune du hacker, l'état du genre dans le virtuel. Les hackeuses existent-elles ? Car le hacking apparaît comme un langage possiblement genré, et le féminin fait l'objet d'une reconquête au sein d'un territoire reproduisant les effets d'un masculin par défaut : le semblant d'effacement du corps au virtuel ne ferait que masquer, paradoxalement, un réinvestissement du sexe social. Le saisissement du corps fait l'objet du dernier article de cette deuxième partie. À l'instar de Gaïd Girard, Isabelle Boof-Vermesse travaille sur un corpus tiré des œuvres de l'écrivain cyberpunk William Gibson, chez qui elle explore, à partir de concepts deleuziens et guattariens, la mise en avant du hacker comme corps sans organes, énergie-ressort d'une matrice appréhendée comme machine désirante. Le hacker, lui-même « commercialisé », est alors élevé au rang d'enjeu (d'exploitation) pour un capitalisme nourri des machines revitalisées par le pirate.

« Jouer, transformer, théâtraliser » : cette dernière partie met en actes les possibles de l'hybride et du mutant, en termes notamment de spectacularisation. Le mutant et l'hybride deviennent des monstres, entendons 'ce qui est montré'. La théâtralité de la scène reconduit une réflexion sur le genre à partir de la figure du scientifique Alan Turing sur laquelle se penche Elaine Després. L'imaginaire scientifique introduit par les considérations posthumaines se projette alors sur le corps genré qui fait l'objet d'une possible démonstration : la frontière comme performance n'agit plus, dans ce cas, comme agent de brouillage, mais comme simple occupation, détournement de l'importance sociale confiée au genre. L'imaginaire scientifique est porté au rang de performance, au même titre que le cyborg posthumain mis en scène par la troupe Pocha Nostra, objet d'étude d'Adriana Pinto Azevedo. Le jeu devient l'espace du geste d'hybridation et de franchissement des frontières pour une construction (des personnages, de la scène...) en continuelle co-création. À l'instar de l'alliance que constitue le cyborg, la performance est l'occasion de coupler les antagonistes, au profit de la mise en jeu d'un « barbare technicisé » qui n'est pas sans rappeler, par ailleurs, la figure du hacker, dont la démocratisation ou la banalisation (ou, encore, la reconversion) se précise avec Anne-Laure Bonvalot et Alice Pantel. Dans un article à quatre mains, les deux auteures envisagent, au sein d'un corpus espagnol, le hacking du code littéraire au profit d'un texte mutant, qui voit émerger la figure parasitaire d'un auteur-narrateur-arnaqueur. Le titre de l'article, jouant de néologismes (*narrhackers*, *narrhacktions...*), révèle le désir de réinterroger, par le hacking, les outils littéraires et les possibilités de la narration, le bug et l'attentat se situant au cœur du croisement entre existence virtuelle et jeu (comme marge) fictionnel. Il reste que la crainte du détournement hante la dernière contribution de cette quatrième partie, dont le titre peut tromper par l'implication positive qu'elle semble suggérer. De fait, le jeu de l'hybridation se retourne contre nous : un retournement mis en scène par les biohackers de Margaret Atwood et de la série *ReGenesis* qui servent l'analyse d'Elaine Després. Dans cet article, le code informatique devient code génétique, et le hacker devenu biohacker entretient une relation privilégiée avec la figure du savant fou¹², pris entre création et destruction : car pour échapper à la récupération institutionnelle, il faudrait envisager une humanité irrécupérable. Ce que le posthumain ne manque pas d'interroger, souvent pour notre sauvegarde.

12. Hélène Machinal (dir.), *Le Savant fou*, Rennes, PUR, 2013, 510 p.