

Présences féminines dans le cyberspace littéraire

Chargée de cours, dr. Daniela Petroșel*

Université „Ștefan cel Mare” de Suceava, Roumanie

Abstract: *The paper examines different perspectives on femininity in some contemporary Romanian works which can be seen as cyberpunk fictions: Cinci nori colorați pe cerul de răsărit by Florina Ilis, Derapaj by Ion Manolescu, and Vincent nemuritorul by Bogdan Suceavă. Our approach identifies the role and the features of feminine characters in a technological world usually seen as a manlike territory. The presence of futuristic themes, the play between actual and virtual reality, the serious (or ironic) meditation on the ethics of technology introduce new (or the same old) attributes for feminine figures. The female characters' identity is mainly projected by the masculine into a technological (pseudo)reality, on the tv' s or computer' screen. Unable to understand and to tame the feminine unknown, the male characters convert it into an electronic medium. Instead of a phalocentric perspective, when woman is seen as a powerless object, the omnipresence of the masculine (narrative) apprehension describes an alteration of the perceptive system, the male' fragility and the dependence on technological devices.*

Key words: *women, cyberpunk, technology, postmodernism.*

Dans une réalité qui a arrêté d'être perçue comme une sphère homogène et qui est en train d'étaler ses niveaux constitutifs, sans se proposer de les hiérarchiser, les représentations de la féminité deviennent sensibles, à leur tour, à ce jeu d'inconsistances ontologiques. Le mélange d'humain et de technologique, d'espace réel avec l'espace virtuel et, surtout, l'impossibilité d'opérer une délimitation nette entre le naturel et l'artificiel rendent d'autant plus provocatrice l'hypothèse de voir ce qui reste, dans un univers hypertechnologisé, des représentations traditionnelles sur la féminité. Aussi, dans cet article, nous proposons-nous d'arrêter quelques images de la féminité dans l'univers des technologies informationnelles converties littérairement, univers qui est généralement vu comme un territoire masculin. Dans ce but, nous avons sélectionné un corpus de romans contemporains roumains, qui, avec toutes les nuances qui s'imposent, peuvent être encadrés dans la sphère du cyberpunk : *Cinci nori colorați pe cerul de răsărit* (*Cinq nuages colorés dans le ciel de l'est* écrit par Florina Ilis, *Derapaj* (*Déravage*) écrit par Ion Manolescu et *Vincent nemuritorul* (*Vincent l'immortel*) écrit par Bogdan Suceavă. La sélection de ces textes n'a pas été faite au hasard, au moins deux des écrivains mentionnés, Ion Manolescu et Florina Ilis, étant également les auteurs de plusieurs études théoriques à thématique apparentée: *Videologia* (*La Vidéologie*), par Ion Manolescu, livre paru chez Polirom en 2003, et *Fenomenul science fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea cyberpunk* (*Le phénomène science fiction dans la culture postmoderne. La fiction cyberpunk*), la thèse de doctorat de Florina Ilis, parue chez Argonaut, en 2005.

Le statut de la littérature cyberpunk dans le contexte de la fiction postmoderniste est à la fois ambigu et privilégié. En l'analysant d'une manière compétente, le livre de Florina Ilis surprend la variété des rapports entre la culture postmoderne (avec les nombreuses opinions des théoriciens de la postmodernité) et la fiction cyberpunk. Définie comme une forme soft de la littérature SF, puisque portant un moindre intérêt que la SF traditionnelle à l'univers technologique, la fiction cyberpunk pose plutôt des problèmes d'ordre ontologique, portant son intérêt sur les rapports entre la pensée et le monde naturels et respectivement artificiels. Avec une thématique axée sur la technologie de l'information, la fiction cyberpunk permet de faire des sauts entre les différents niveaux de la réalité, contenant souvent de réelles méditations sur l'impact social de la technologie ou sur l'altération de l'ordre et de la structuration sociale suite aux interventions provenant de la sphère technologique. C'est justement la problématique ontologique de ce type de SF qui a poussé Brian McHale à dépasser les réticences éprouvées par la critique littéraire à l'endroit de cette catégorie de la littérature de consommation, en lui conférant une position primordiale dans le paradigme de la postmodernité : « La science-fiction, pourrait-on dire, est pour le postmodernisme ce que le récit policier a été pour le modernisme : c'est le genre ontologique par excellence (tout

comme le récit policier était le genre épistémologique par excellence), servant ainsi de source de matière et de modèles pour les écrivains postmodernistes »[1]. Les thèmes de choix du cyberpunk portent sur la dislocation et la désintégration des réalités, sur les conspirations mondiales altérant les mémoires individuelle et collective, sur le remplacement des cerveaux humains avec des systèmes computationnels etc.

Dans le contexte de la cyberfiction actuelle, la relation *littérature - technologie* peut être conçue d'au moins deux points de vue. D'une part, dans une époque où le texte paraît succomber sous la tyrannie de l'image, l'inclusion des ouvertures spatiales spécifiques à la virtualité dans le monde pourtant linéaire du texte est aussi une tentative de rééquilibrer le rapport texte - image. D'autre part, nous sommes en présence de la fictionnalisation des nouvelles technologies informationnelles, signe que celles-ci ont produit et continuent à produire des mutations significatives au niveau des représentations culturelles, peuplant évidemment, en égale mesure, l'imaginaire littéraire. Placer l'être humain à la congruence entre l'humain et le technologique nécessite aussi le crayonnage d'un cadre théorique avec des ramifications vers le domaine du trans/post-humanisme. Si l'on devait créditer les théoriciens du post-humain, nous choisirions la position plus tempérée de Katherine Hayles ; elle ne voit pas le post-humain comme une fin de l'humanisme, mais comme une problématisation de plusieurs conceptions sur l'humanité, qui jadis soutenaient que l'être humain était autonome, jouissant de la liberté d'exercer sa volonté à travers un choix personnel. Mais la cohabitation dans un milieu hypertechnologisé où il est presque impossible de concevoir la vie naturelle en dehors des artifices technologiques oblige à repenser la relation entre l'homme et la machine. Non pas nécessairement conformément au scénario apocalyptique de Ray Kurtzveil, qui nous prévenait que la *singularité technologique* était tout près, mais plutôt par une problématisation de la relation entre la machine comme adjuvant de l'homme et la machine comme entité (relativement autonome) qui tend à se substituer à l'être humain. Le rôle des technologies de l'information dans la littérature cyberpunk est traité aussi par Florina Ilis : « le mouvement cyberpunk, ayant l'intuition du fait que la technologie de l'ordinateur est, avant tout, une pratique signifiante, qui produit et dissémine la signification, a provoqué une rupture des conventions existant entre le plan humain et celui technologique, engendrant, paradoxalement, de nouveaux rapports avec la réalité même. »[2 n. t.]

Les romans choisis pour être analysés diffèrent en termes d'intention, de lieu où arrivent les événements et, non pas en dernier lieu, en termes d'implication de la voix narratrice dans le technologique. Les mondes romanesques y décrits fonctionnent autant par « immersion » (Marcus Novak) dans le monde virtuel, que par « éversion » (Marcus Novak), car la technologie envahit l'être humain dans tous les compartiments de son intimité. Presque tous traitent explicitement du thème du poursuivant poursuivi, le glissement du réel vers le virtuel (ou vice-versa) se réalisant aisément. Dans de tels mondes qui mettent en scène (ou à l'écran) des jeux compliqués des surfaces, où le moi se construit et se déconstruit en permanence, les personnages féminins acquièrent de la concrétude, paradoxalement, à travers le mélange de perspectives humaines et technologiques. Sans nous proposer de discuter ces romans en accordant aux personnages féminins le statut de cyborg (avec les acceptions données à ce terme par Donna Haraway, dans *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*), nous nous devons pourtant de remarquer que, le plus souvent, le personnage féminin construit son identité (ou, pour être plus précis, ce sont les personnages masculins – ayant souvent des attributs narratoriels – qui construisent ainsi son identité) dans un univers technologique dérivé, dans un milieu virtuel, sur l'écran de l'ordinateur ou de la caméra. La manière dont sont représentés les personnages féminins dans ces romans réitère les conceptions de Baudrillard liées à l'annihilation du réel par l'hyper-réel, la représentation étant supplantée par la simulation. Étant mutées par le biais de la technologie du réel dans le virtuel, les femmes perdent leur concrétude, devenant des signes. Ce changement de statut dépasse les perspectives de genre, la problématique migrant plutôt vers les avatars de l'être humain en général. C'est d'ailleurs l'interprétation donnée par les

théoriciennes du féminisme à l'identité de genre des cyborgs, dont la présence redéfinit la problématique de la sexualité dans une perspective post-humaniste. Mais la transformation de la *femme* en *cyborg* est, dans ces romans, une conséquence du regard masculin, car il n'y a pas d'entrée délibérée du personnage féminin dans une matrice post-humaniste. Aussi la discussion en termes d'*humain – post-humain* implique uniquement les moyens de représenter la femme, étant donné que les personnages féminins continuent à avoir la conscience de la différenciation des genres.

Mélange abracadabrant de lieux, personnages et événements historiques, textes et figures littéraires, le roman monumental d'Ion Manolescu, *Derapaj (Dérapage)* peut être lu en tant que *roman (en) réseau* ou bien en tant que texte qui doit beaucoup, du point de vue narratif, à la théorie des fractales. En même temps, paradoxalement même, le texte présente la perspective la plus unitaire (et amoureuse) sur un personnage féminin. La femme avec qui il habite depuis plus de dix ans, Maria, cumule tous les traits traditionnellement associés aux représentations de la féminité; elle est une femme superbe et rebelle, douée d'une « intelligence d'animal sauvage que l'on ne saurait anticiper et d'autant moins maîtriser ». Dans le réseau de conspirations où sont impliqués George Mauer et Camil Petrescu, les revues *Pif* et des lettres eminesciennes inconnues, *Economiștii Minții (Les économistes de la pensée)* et *Globalmind*, des agents allemands et anglais qui font du trafic neuronal, la nanotechnologie et Securitatea (Le Service roumain de renseignements), Maria apporte la corporalité et la passion, en soustrayant le héros des milieux dérivés, l'ordinateur ou la télévision, où il risque de se perdre. Est évidente la lutte pour le pouvoir qui a lieu entre les deux, le charme, synonyme ici de l'absence de la monotonie, étant préservé justement parce que le gagnant reste inconnu. En contact avec une personne qui « portait sa sexualité avec fierté, mais sans arrogance », Alexandru Robe se sent menacé ; c'est pourquoi il se défend en s'inventant des écrans protecteurs: « C'était comme si je remplaçais une vie avec une autre, la réalité avec une sorte de projection optique ». En forçant, peut-être, l'interprétation, il n'est pas exclu que toute la Babylonie du roman ne soit qu'une tentative, pathétique peut-être, mais à coup sûr efficace, d'entretenir vif l'intérêt de la partenaire de vie. Surtout qu'il s'agit d'une lutte cybernétique, qui sort d'une certaine manière de la sphère des préoccupations féminines. Le pouvoir signifie pour Alexandru Robe le manque d'un contact direct avec la réalité et une désinhibition visuelle: « C'est au moment où je contrôlais la situation, séparé de la réalité par une membrane ténue et froide, que je me sentais le mieux. » [n. t.] La vie épidermique se déroulant en dehors de son horizon l'inquiète, car il ressent le besoin de contrôler (de voir) ce qui se passe avec lui et les autres; c'est pour cela qu'il essaie d'éviter de sombrer dans le sommeil, les moments de sommeil de sa chérie lui provoquant des états d'angoisse : « entre l'esprit et le corps se produisait une rupture, une sorte de lente décapitation au bout de laquelle je me réveillais avec un étranger dans le lit. » [n. t.]

Le recours au pouvoir visuel est une attitude typiquement masculine dans ces romans. Bien que vivant dans des espaces géographiques différents, connectés à des technologies différentes, les personnages masculins de ces romans misent sur un visuel cérébral, tandis que les personnages féminins misent sur le contact direct avec ce qui semble être la réalité. La suprématie du regard provoque l'illusion du pouvoir : « Je n'avais pas besoin de quelque chose de concret, il n'était pas question de toucher, de serrer, de comprimer. Tout est dans la possession visuelle » [n. t.], avoue Alexandru Robe. Dans ce contexte, il devient très facile de tromper, puisque, rien que par le contact avec l'image de différentes femmes, l'on obtient déjà de la satisfaction. Le héros d'Ion Manolescu essaie de dominer Maria à travers de nombreuses tentatives de surprendre son essence en la photographiant. En l'emprisonnant dans une image, il la convertit dans un registre qu'il peut aisément dominer, dont il connaît mieux les codes de fonctionnement. La compression de l'indomptée sexualité dans des instantanés photographiques, c'est une modalité de domptage technologique, mais qui offre aussi la possibilité de revivre les instants à froid et tout en prenant son temps. En même temps, l'humain capricieux et libre devient post-humain par son ajustement technologique, et l'être

devient un cyborg. La transformation de la femme dans une image suppose aussi sa fétichisation, car le voyeurisme paraît justifié par des considérations d'ordre technologique. Le rôle des technologies de l'information dans la littérature cyberpunk et plus précisément la manière dont leur présence détermine une certaine structuration du discours narratif, sont analysés aussi par Florina Ilis : « le mouvement cyberpunk, ayant l'intuition du fait que la technologie de l'ordinateur est, avant tout, une pratique significative, produisant et disséminant la signification, a provoqué une rupture des conventions existantes entre le plan humain et celui technologique, engendrant, paradoxalement, de nouveaux rapports avec la réalité elle-même. »[2, n. t.] Préoccupé par les ingénieries mentales, par le moyen dont les Economistes de la pensée peuvent reconfigurer la « banque personnelle de la mémoire », Alexandru Robe décrypte les données constitutives de la réalité comme étant des paquets d'informations, faciles à manœuvrer et à insérer dans un autre scénario narratif. D'ailleurs, il y a de fortes chances que la réalité romanesque en elle-même soit le résultat d'une harmonieuse combinaison cybernétique entre un ordinateur et un programmeur bien préparé. Cette suspension ontologique encadre le roman dans le paradigme de la postmodernité, car la réalité créée se remet en cause elle-même en permanence. Plusieurs caractéristiques de ce monde kaléidoscopique sont une conséquence de l'indétermination de la perspective ; à un moment donné, le protagoniste affirme : « on ne sait jamais, qu'est-ce que c'est qui bouge : c'est le texte, l'image ou bien le regard ? » La multiplication à l'infini des mondes et leur présence simultanée marquent la grande différence entre la perspective temporelle dans le cyberpunk, orienté vers un présent dont il défait l'unité, et celle de la science - fiction traditionnelle, qui était préoccupée avant tout par le problème de l'avenir.

Le roman de Florina Ilis, *Cinci nori colorați pe cerul de răsărit*, est placé dans un Japon hyper-technologisé, mais qui conserve toujours ses anciennes croyances. Les deux présences féminines significatives du roman, Lili, une belle Roumaine qui a quitté le pays pour devenir dame de compagnie au Japon, et Kiyomi, une Japonaise riche, qui a fait ses études en Angleterre, mais qui a préféré rentrer au Japon avec ses grands-parents, entrent dans un compliqué jeu amoureux avec les deux hommes du roman, le Roumain Darie et le Japonais Ken. Les deux hommes travaillent à une firme de robots, une multinationale qui essaie de perfectionner les organismes électroniques, en leur développant des traits spirituels spécifiques à l'être humain. Comme dans le cas des autres romans discutés, la manière dont sont perçus les personnages féminins relève d'une culture de l'image qui détruit le sentiment; les femmes sont, comme dit à un moment donné un des narrateurs, Darie, „un aphrodisiaque visuel”. Dépendants de l'image, les hommes clarifient leurs sentiments ou en deviennent conscients uniquement en s'appuyant sur un support visuel. Au premier contact avec la beauté de sa future femme, Kiyomi, Ken a une réaction d'adolescent, voulant sortir son téléphone et la prendre en photo. Le même personnage masculin, six ans après son mariage, ne découvre toute la féminité enfouie caractérisant sa conjointe qu'après l'avoir espionnée avec une caméra installée dans la salle de bains, affirmant : « j'étais tombé amoureux à nouveau de son visage rendu fidèlement par l'écran plasma d'un ordinateur ». Il est intéressant de voir que de telles séquences ne s'encadrent pas dans un scénario phallogentrique qui puisse être décodé en termes féministes (dans la manière du fameux article de 1975, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, écrit par Laurei Mulvey) : l'existence d'au moins deux niveaux de violentation par la technologie de la femme : en la filmant et, par la suite, en la visionnant, les deux modalités transformant la femme en objet et, implicitement, permettant de garder le contrôle. Ce qui attire l'attention ici est plutôt la fragilité du spectateur masculin, un consommateur privé de pouvoir et excité par les images.

Si nous croyions les avertissements des détracteurs du post-humanisme, nous affirmerions qu'un contact prolongé avec la civilisation technologique aliène l'être humain, en altérant même ses capacités innées de relationner. D'une certaine manière, la morale du livre est synthétisée par la prostituée russe, licenciée en Philosophie à Moscou, qui décrit le *caractère apparent et conventionnel de la réalité*, parlant de l'*homme soft*, qui voit, mais ne

vit pas. La technologie, « telle une plante protectrice », comme l'avoue à un moment donné Darie, accentue dans ces textes la fragilité masculine. Les femmes ne sont pas les seules à devenir des cyborgs à travers leur insertion dans des univers électroniques dérivés, les personnages masculins connaissant, à leur tour, cette transformation, car la technologie devient un substitut (mais également une création) des instincts. Parmi toutes les technologies avancées qui peuplent le milieu japonais, celle qui horripile le plus les deux femmes, c'est un logiciel qui, une fois les préférences insérées, induit l'état d'orgasme. Et la dernière des modes dans les bars de nuit était que les hommes filment leurs performances sexuelles pour pouvoir les visionner plus tard. Ce n'est pas une perspective moralisatrice sur une forme de perversion, mais un signal d'alarme sur la faiblesse de l'être humain, pour qui la technologie est devenue une prothèse existentielle. Et les limites entre le sujet et l'objet, qui offraient une certaine cohérence à la connaissance, ont été abolies, menant à la dissipation dans la réalité (physique ou virtuelle) des mois. La recherche jamais démodée de l'amour devient encore plus compliquée à travers cette multiplication des identités dans le milieu virtuel. Tout le long du roman, l'humanisation du technologique (le robot Qrin) se mélange à la dé-technologisation de l'humain, car les deux formes présentent des patterns comportementaux communs.

La perspective la plus pessimiste (mais non pas misogyne, plutôt a-sexuée) sur la femme apparaît dans le roman de Bogdan Suceavă, *Vincent nemuritorul (Vincent l'immortel)*, le roman répondant, à ce qu'il paraît, aux craintes exprimées par Francis Fukuyama dans *Viitorul nostru postuman (Notre avenir post-humain)*. Souffrant d'un cancer en phase terminale, Vincent choisit de faire transférer son cerveau sur les révolutionnaires modules SAW (spring after winter) et à partir de là de suivre en permanence la vie de l'ancienne famille. Elsa, la femme de Vincent et la mère de Robert, est condamnée définitivement à ce statut de mère et de femme, car son accomplissement futur (par une autre relation) est souminé par la tyrannie cérébrale de l'époux ni mort, ni vivant; poussé par la jalousie, celui-ci tue son rival humain, Mark, en accédant l'ordinateur de sa voiture et en provoquant un accident. La relation de couple remet à nouveau sur le tapis le statut d'un binôme plus général, humain – post-humain, car Vincent, dont le cerveau continue à vivre sur un module SAW, défie les lois de la finitude, donc de l'humain. Tandis qu'Elsa continue à mener une existence normale, bien ancrée affectivement, Vinnie perfectionne (d'une manière accélérée, même) le côté intellectuel, détruisant ainsi les voies de la communication humaine. Le roman offre une vision fictionnalisée sur la *singularité technologique*, misant surtout sur ses conséquences éthiques, légales, philosophiques, économiques ; il répond ainsi à une question essentielle des programmes transhumanistes, l'immortalité, posant la question fondamentale : « Sommes-nous préparés pour être immortels ? » et, surtout, « Sommes-nous préparés pour payer le prix de notre immortalité ? » Car la *vie dans l'au-delà* ressemble difficilement à ce que nous avons été habitués (naturellement et culturellement) à appeler la « vie ». Prisonnier dans un « purgatoire technologique, dans le marais entre l'être et non-être », Vinnie continue à vivre uniquement en se connectant visuellement à la vie de son ancienne famille, ou à des caméras installées dans de différents endroits sur le globe.

C'est un scénario qui renvoie à l'*industrialisme optique*, dont les implications sont décrites aussi par le théoricien Ion Manolescu : « Les technologies médiatiques, télécommunicationnelles, virtuelles etc. mènent aujourd'hui à une globalisation oculaire, en d'autres mots, à un phénomène d'expansion et de colonisation optique par l'intermédiaire duquel le regard « habille » la planète, et celle-ci, à son tour, devient l'« enveloppe » transparente de l'œil. Par téléprésence et vidéolocation, son regard devient la membrane optique de la Terre (le globe planétaire se transforme dans le globe oculaire), l'image ou, plus précisément, l'image - vitesse, « autonome », en dehors du sujet, acquérant le statut d'ubiquité et d'omniprésence.»[3] [n. t.] En s'assumant le rôle d'*œil technologique*, qui a remplacé l'*œil de Dieu*, Vinnie se laisse fasciner par l'idée du pouvoir et de la connaissance absolue, devenue accessible à l'être (post)humain lorsque la transcendance lui fait défaut.

En construisant son identité à travers un jeu subtil d'humain et de technologique, les personnages féminins de ces textes réitèrent pourtant les clichés de ce genre, en se retirant délibérément devant l'inconnu machiniste. Objets de la réflexion technologique, plutôt que ses sujets, les femmes de ces trois romans équilibrent les perspectives, atténuant l'artificiel par la présence du naturel non perverti électroniquement. L'insertion de la féminité dans des univers virtuels, sur l'écran de l'ordinateur ou sur celui de la caméra, relève, finalement, de l'altération du modèle perceptif, beaucoup plus attentif aux impulsions électriques qu'aux impulsions humaines.

*Acknowledgment: This paper was supported by the project "Progress and development through post-doctoral research and innovation in engineering and applied sciences– PRiDE - Contract no. POSDRU/89/1.5/S/57083", project co-funded from European Social Fund through Sectorial Operational Program Human Resources 2007-2013.

Notes

- [1] McHale, B., *Ficțiunea postmodernistă*, traducere de Dan H. Popescu, Editions Polirom, 2009, p. 39, (n. t.).
[2] Ilis, F., *Fenomenul science-fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea cyberpunk*, Editions Argonaut, Cluj-Napoca, 2005, p. 97-98. n. t.
[3] Manolescu, I., *Videologia. O teorie a imaginii globale*, dans http://www.observatorcultural.ro/Videologia.-O-teorie-a-imaginii-globale*articleID_5153-articles_details.html

Bibliographie

A. Œuvres

- Ilis, F., *Cinci nori colorați pe cerul de răsărit*, Editions Cartea Românească, București, 2006
Manolescu, I., *Derapaj*, Editions Polirom, Iași, 2006
Suceavă, B., *Vincent nemuritorul*, Editions Curtea Veche, 2008

B. Exégèse

- Dinescu, L.- S., *Corpul în imaginarul virtual*, Editions Polirom, Iași, 2007
Ilis, F., *Fenomenul science-fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea cyberpunk*, Editions Argonaut, Cluj-Napoca, 2005
Hayles, K.-N., *How We Become Posthumans. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Information*, Illinois, The University of Chicago Press, 1999
McHale, B., *Ficțiunea postmodernistă*, traduction de Dan H. Popescu, Editions Polirom, 2009
Mulvey, L., *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, „Screen”, 16 (3), 1975, pp. 6–18, version en ligne, <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Visual+Pleasure+and+Narrative+Cinema>