

# Prologue

L'homme, au sens où nous l'entendons, vit peut-être ses dernières heures. Aux yeux de certains, cette proposition apparemment apocalyptique est une bonne nouvelle. Depuis les années 1930, tout un courant culturel, s'inspirant de la science et de la technologie plutôt que des spéculations de la philosophie classique, envisage avec enthousiasme le dépassement de la nature humaine.

Son thème principal, qui se décline d'une multitude de manières, est que l'environnement matériel agit directement sur notre identité, en influençant nos valeurs, nos perceptions. L'homme ne modifie pas seulement son milieu par la technique : il se transforme et se redéfinit lui-même. Une telle intuition va à l'encontre de notre héritage humaniste qui pré-suppose la stabilité de notre condition.

L'idée d'une transformation de notre espèce n'est pas neuve. Elle traverse en fait tout le xx<sup>e</sup> siècle. Depuis l'annonce de la mort de Dieu, nous sommes entrés dans le siècle du surhomme. L'époque contemporaine, à la suite de Nietzsche mais aussi de Marx, peut se voir comme la quête d'un surhomme jusque dans ses aspects les plus monstrueux. Outre le cas du nazisme et des atrocités commises par celui-ci au nom d'un tel projet, on pourrait mentionner les fantasmes d'un surhomme communiste rêvé par les Soviétiques — le mythe de Stakhanov et les pratiques pseudoscientifiques telles que le lysenkisme\* ou la parapsychologie à l'appui.

Cependant, le surhomme technologique, celui dont Dolly, la brebis clonée, a fait à tort ou à raison office de faire-part de naissance, est d'une nature différente. Contrairement aux versions nietzschéenne, nazie ou soviétique, celui-là est intensément démocratique. Les superhéros des éditions Marvel\* en sont l'archétype. À la suite d'un accident — exposition aux radiations, ingestion d'un produit, etc. — un quidam se retrouve investi de superpouvoirs. Il quitte notre espèce pour devenir un mutant, ce qui, loin de représenter toujours un avantage, peut s'avérer un véritable handicap, ainsi que l'incroyable Hulk en fait l'expérience. Ce superhéros, c'est en fait chacun d'entre nous. L'exposition que nous subissons est celle du progrès constant, dont la récente accélération a altéré notre milieu à une rapidité telle que nous n'arrivons plus à comprendre ce qui nous entoure, et encore moins ce qui se passe en nous. Ce « post-humain » ne doit son existence qu'à des facteurs extérieurs, il n'attend de ceux qui subissent cette révolution aucune adoption de valeurs particulières, aucune discipline spécifique.

Si la science est bel et bien à l'origine de ces idées, la culture scientifique, telle qu'elle apparaît à travers ses représentations médiatiques, est loin d'admettre la fluidité fondamentale de notre être et de notre environnement. D'où l'aspect souvent underground, choquant, bizarre, des perspectives inédites offertes par cette pensée. C'est pourquoi celle-ci s'apparente fondamentalement à une contre-culture.

Contre-culture, car liée aux mouvements hippies des années 1960 qui en sont peut-être la première manifestation publique. On a du mal à imaginer que les enfants-fleurs aient pu de quelque manière revendiquer une familiarité avec la technologie la plus avancée. Ils semblent en être plutôt à l'opposé. Pourtant, c'est une fuite de laboratoire, celle du LSD, qui déclencha les événements qui suivirent. Les inspireurs distants qui nourrirent l'idéologie de l'époque se nommaient Marshall

McLuhan\*, prophète des nouveaux médias, Gregory Bateson\* qui importa dans les sciences humaines la pratique de la cybernétique — théorie du contrôle des machines et du vivant — et Buckminster Fuller\*, architecte futuriste et enthousiaste. Son principal propagateur, Timothy Leary\*, est un universitaire de Harvard qui souhaitait adapter à la psychologie la rigueur de la physique quantique. Difficile de faire moins passéiste.

Aussi ne s'étonnera-t-on pas de retrouver vingt ans plus tard les mêmes acteurs manipuler les mêmes idées sur le terrain de la cyberculture. Cette dernière tendance, qui accompagne l'explosion de la micro-informatique et d'Internet, apparaît comme la deuxième grande manifestation publique de ce courant.

Contre-culture, cette pensée s'en réclame également par les méthodes qu'elle utilise pour se propager : des médias comme la bande dessinée ou le Web, des genres littéraires comme la science-fiction. Elle passe aussi par le biais de penseurs considérés comme peu sérieux, occultistes et visionnaires de tout poil. La science-fiction en particulier a été un vecteur fondamental. De fait, une histoire court en filigrane tout au long de cet ouvrage : comment la science-fiction cessa d'être une branche de la littérature pour devenir une forme de philosophie... En effet, c'est par elle que des millions de gens purent se projeter dans l'univers révélé par la science, le ressentir, y envisager de nouveaux comportements. Les historiens du xx<sup>e</sup> siècle devront sans doute se pencher sur la puissance de son influence, comment elle en vint, petit à petit, à modeler le monde moderne à son image.

La contre-culture a toujours eu comme référence centrale le roman d'anticipation. Déjà, dans les années 1960, l'écrivain Robert Anton Wilson\* remarque que la littérature préférée des hippies n'est pas les *Upanisads* ni même les travaux des poètes psychédéliques comme Henri Michaux\*, Allen Ginsberg\* ou de romanciers comme Hermann Hesse\*. Non, leurs préférences

vont aux écrits de Robert Heinlein\* — *Stranger in a Strange Land* (1961) — et autres auteurs de *space opera*. Pour Timothy Leary, « la science-fiction a toujours été plus importante que la science, parce que la première anticipe, guide et dirige la seconde ». Il décrit ainsi la philosophie du futur : « Elle sera scientifique dans son essence et science-fictionnelle en style. » Pour exprimer l'importance qu'il accorde à ce domaine, il crée un terme spécifique : la « science-faction » qui désigne la création de mythes inspirés de la science afin d'agir directement sur la conscience collective.

Toute l'histoire de la contre-culture pourrait être vue comme la lutte que menèrent des générations nourries au lait de la science-fiction contre des valeurs et un imaginaire ayant cessé de faire sens à leurs yeux.

Il ne s'agit en rien de la manifestation d'une idéologie construite, organisée autour de principes bien définis. Comme pour la plupart des sous-cultures, on parlera plutôt d'une émergence spontanée, le résultat de collisions souvent inattendues entre différents thèmes, mythes ou idées, dans une dynamique qui n'exclut ni la contradiction, ni les incohérences. Aussi les tendances décrites ci-dessous doivent-elles apparaître comme une tentative de description, un repérage de patterns au sein d'un courant chaotique qui s'est rarement préoccupé de se définir lui-même. En aucun cas, elles ne sauraient être prises comme une série de fondamentaux, de dogmes susceptibles d'enfermer un ensemble de thèmes et de comportements dans un carcan idéologique qui, de toute façon, exploserait bien vite.

**La technologie n'est pas un outil** La technologie et la science agissent sur la conscience, la modifiant profondément.

Cette opération peut se produire selon deux modes distincts. La manière la plus simple d'intervenir sur la nature humaine consiste à agir directement sur le cerveau ou le corps : médi-

**Les utopies posthumaines**

caments, drogues, clonages, implants neuronaux, cyborgs, etc. Mais le changement provoqué par l'adoption d'une technologie peut agir sur notre identité de manière moins brutale. Marshall McLuhan, par exemple, a longuement analysé l'impact des médias sur l'architecture de nos perceptions et de nos sens. Cependant, une méthode n'exclut pas l'autre. Lorsque Timothy Leary affirme que « l'ordinateur est le LSD des années 1980 », il passe d'une logique de l'intervention directe sur le cerveau à une vision « mcluhanienne », plus soft, de l'évolution personnelle.

Dans tous les cas, la technologie nous transforme au plus profond de nous-mêmes ou, au moins, bouleverse tout ce que nous tenons pour acquis à notre sujet. D'où l'importance de la notion de posthumain. Celui-ci a revêtu différents aspects, souvent contradictoires, au cours de l'histoire : de l'ascète nu du Gange, idolâtré par les hippies, au cerveau Jupiter, intelligence de la taille d'une géante gazeuse. Mais, malgré ces divergences de visions quant à la forme que prendra la future mutation, l'humain apparaît toujours comme un état transitoire, une chenille, au mieux une chrysalide attendant de revêtir sa forme définitive.

Certes, ce concept de posthumain soulève bien des questions. À partir de quel moment notre nature cède-t-elle la place pour laisser le champ libre à autre chose ? Si demain, nous possédons un corps composé en grande partie de polymères intelligents, si notre forme humanoïde est reléguée aux oubliettes comme un vieux souvenir de la savane, cesserons-nous pour autant d'être humains ? Pour certains, le posthumain commence dès qu'on nie l'histoire, la culture accumulée depuis des millénaires. Pour d'autres, il ne sera jamais là, même si nos descendants ressemblent à ces « robots arborescents » décrits par Hans Moravec\*, créatures gigantesques en forme de buissons errant dans l'espace intersidéral. Si nous pouvons comprendre

ces créatures, si nous partageons le même langage, si nous pouvons éprouver une compassion mutuelle, alors elles sont humaines. Même si pour cela il nous faut inclure dans la définition de l'humain des robots, des chimères, des intelligences artificielles qui vont peut-être se multiplier dans un futur proche, sans parler d'une bonne partie des mammifères supérieurs, les chimpanzés, les bonobos, voire les cétacés. Le posthumain, loin alors de représenter une version 2.0, plus efficace, de nous-mêmes impliquerait au contraire l'ouverture à d'autres créatures, dont certaines que nous considérons auparavant comme inférieures, animaux ou machines.

Mais ce surhomme technologique n'est-il pas né avec l'*Homo sapiens*? La créature préhistorique qui utilise un bâton pour chasser ne change-t-elle pas déjà son essence? Sa mutation n'est-elle pas l'archétype de toutes les évolutions à venir, même les plus futuristes, comme le montre *2001, l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick? Déjà, à la Renaissance, Pic de La Mirandole définissait la spécificité de notre espèce comme étant justement la capacité à se transformer. « À l'homme il est permis d'être ce qu'il choisit d'être », affirme-t-il dans son *Oraison sur la dignité humaine*.

Peut-être. Pourtant, il faut bien reconnaître que les innovations se sont multipliées à telle allure depuis une trentaine d'années qu'on ne peut plus comparer notre situation à celle de nos ancêtres. La civilisation a eu des millénaires pour s'adapter à l'agriculture. Plusieurs siècles ont été nécessaires pour passer de l'invention de l'alphabet à celle de l'imprimerie, qui marque notre entrée dans la « galaxie Gutenberg ». Seule une poignée de décennies nous a précipités dans l'âge électronique. Enfin, une dizaine d'années, entre 1985 et 1995, ont suffi pour nous faire découvrir la micro-informatique, Internet ou la réalité virtuelle. Le clonage, l'informatique quantique et peut-être la nanotechnologie risquent d'imprimer leur marque sur

notre espèce en quelques mois. Et chacune de ces innovations implique de profondes métamorphoses psychologiques et sociologiques. Nous sommes condamnés à subir plus de « chocs du futur » dans notre vie que toutes les générations qui nous ont précédés. Et nous n'avons aucune preuve que les choses vont aller en ralentissant. C'est peut-être ça aussi, le posthumain.

**L'épistémologie est un outil de navigation** En tout cas, cette situation inédite exige que nous développons de nouveaux réflexes mentaux, que nous réactualisons nos outils intellectuels pour nous frayer un chemin dans ce monde flottant et nous adapter à nos propres transformations.

Ainsi, bien que le surhomme technologique ne nécessite ni idéologie ni croyance, certaines pratiques ressemblent furieusement, dans cette contre-culture futuriste, à des mystiques comme le yoga. C'est le cas de la sémantique générale de Korzybski, voire, dans un registre bien plus délirant, de la Magie du chaos. Mais même cette dernière a renoncé à l'illusion de toute forme d'évolution spirituelle. Ces différents exercices mentaux n'ont d'autre but que de nous adapter à cet état de flux, déjà présent : ils nous apprennent surtout à évaluer notre rapport au monde, bref à naviguer dans l'océan des possibilités. Muter, nous le ferons de toute manière. Le tout est d'apprendre à le faire bien.

**La transformation de la conscience n'est pas linéaire** Autrement dit, il n'est pas possible de prédire à quoi ressemblera une personnalité future immergée dans un environnement matériel inédit. Les résultats peuvent être surprenants et contre-intuitifs. Ils peuvent même apparaître comme l'expression d'une révolte antiscientifique et passiste. N'est-ce pas ce qui s'est passé avec les hippies ? Ce paradoxe, bien des adeptes de la contre-culture ont tenté de le surmonter en opposant une

« bonne » science, celle de la cybernétique, de la théorie du chaos, de la mécanique quantique ou des systèmes complexes, à la « mauvaise », celle qui repose sur les thèses mécanistes de Newton, celle de l'époque industrielle, celle qui pollue. Cette opposition, certains l'ont exprimée de manière très argumentée et cohérente, d'autres de façon plus métaphorique, voire complètement fictionnelle et délirante.

**L'ordre est mauvais, le chaos est bon** La reconnaissance de la valeur du chaos n'est autre que celle de la complexité inhérente à notre réalité. Les règles, les institutions — y compris les formes modernes de gouvernance politique, issues d'un siècle des Lumières antérieur à la révolution industrielle même — reflètent une vision du monde archaïque, médiévale, basée sur des principes désormais obsolètes. Et comment, du reste, des individus en perpétuel renouvellement, constamment immergés dans les courants du changement technologique, pourraient-ils se retrouver domestiqués par un système de règles figées, applicable à tous de la même manière ? L'anarchie est la seule option laissée aux aficionados de la contre-culture. Ce qui ne présage nullement du caractère de cette anarchie qui peut être ultracapitaliste — libertarienne\* — ou, au contraire, communiste et néo-tribale, voire les deux : des tribus différentes commerçant entre elles par le biais du marché libre. Qu'on n'aille cependant pas croire à l'émergence d'un mouvement politique. Dans son livre *Counterculture Through the Ages*, Ken Goffman qui, sous le nom de R.U. Sirius, fut le rédacteur en chef de la séminale revue *Mondo 2000*, analyse la tension entre les contre-cultures et les organisations révolutionnaires : les premières, malgré quelques ressemblances avec les secondes, restent d'abord des attitudes individualistes, hédonistes, voire mystiques. Les technomutants ne sont pas des militants anarchistes, mais plus simplement des hommes et

**Les utopies posthumaines**

des femmes surtout préoccupés de « faire leur propre truc ». Ils détestent se faire sermonner par les différents donneurs de leçons sur les conséquences politico-sociales de leurs actes.

S'il existe donc dans ce courant des utopies posthumaines, elles ne sont pas « utopiques » au sens proposé par Thomas More, celui d'une société policée, organisée dans tous ses détails : il s'agit plutôt d'ambitions et de rêveries égocentriques. Ses partisans espèrent, un peu hâtivement, que leurs espoirs individuels s'harmoniseront sans effort en une société nouvelle.

Durant sa courte histoire, ce mouvement est passé par plusieurs phases, dont trois majeures, toutes placées sous l'auspice des initiales **cc**.

La première, la contre-culture proprement dite, se situe dans les années 1960 et explore les aspects les plus technophiles et modernistes du mouvement hippie. Le maître de sagesse à l'orientale, mais aussi le superhéros des *comics*, apparaissent comme les mythes posthumains typiques de l'époque.

La seconde, la **cyberculture**, couvre les décennies 1980 et 1990, l'explosion du micro-ordinateur, puis du Net. C'est le cyborg, l'homme-machine immergé dans les réseaux, qui illustre le mieux ces aspirations à la métamorphose. Mais aussi le retour du chaman préhistorique, chargé d'une symbolique science-fictionnelle.

La troisième enfin, la **culture du chaos**, émerge symboliquement des décombres de septembre 2001, même si elle est enracinée dans les périodes précédentes. Elle dévoile un monde hypercomplexe, dominé par l'omniprésence de l'organisation biologique, où se confrontent sans cesse de nouvelles formes de vie et d'intelligence artificielle. Le sorcier qui apprivoise le chaos émerge comme une représentation réaliste du mutant à l'heure où les espoirs eschatologiques\* cèdent le pas à la nécessité urgente de la survie.