

Du globule au pixel.
Étude comparative entre *l'Ève future* d'Auguste Villiers de l'Isle-Adam et
Corpus Simsi de Chloé Delaume

Karine Landry

Mémoire

présenté

au

Département d'Études françaises

comme exigence partielle au grade de
Maître ès arts (M.A.)
Université Concordia
Montréal, Québec, Canada

Septembre 2008

© Karine Landry, 2008



Library and
Archives Canada

Published Heritage
Branch

395 Wellington Street
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Bibliothèque et
Archives Canada

Direction du
Patrimoine de l'édition

395, rue Wellington
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Your file Votre référence
ISBN: 978-0-494-45489-3
Our file Notre référence
ISBN: 978-0-494-45489-3

NOTICE:

The author has granted a non-exclusive license allowing Library and Archives Canada to reproduce, publish, archive, preserve, conserve, communicate to the public by telecommunication or on the Internet, loan, distribute and sell theses worldwide, for commercial or non-commercial purposes, in microform, paper, electronic and/or any other formats.

The author retains copyright ownership and moral rights in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

AVIS:

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque et Archives Canada de reproduire, publier, archiver, sauvegarder, conserver, transmettre au public par télécommunication ou par l'Internet, prêter, distribuer et vendre des thèses partout dans le monde, à des fins commerciales ou autres, sur support microforme, papier, électronique et/ou autres formats.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms may have been removed from this thesis.

Conformément à la loi canadienne sur la protection de la vie privée, quelques formulaires secondaires ont été enlevés de cette thèse.

While these forms may be included in the document page count, their removal does not represent any loss of content from the thesis.

Bien que ces formulaires aient inclus dans la pagination, il n'y aura aucun contenu manquant.


Canada

Du globe au pixel. Étude comparative entre *l'Ève future* d'Auguste Villiers de l'Isle-Adam et
Corpus Simsi de Chloé Delaume

Karine Landry

Résumé

Nombre d'œuvres littéraires ont proposé des interprétations de l'avenir de l'humain; au 19^e siècle, celle de Auguste Villiers de l'Isle-Adam présentait, dans *L'Ève future*, la création d'une « Andréide » électrique capable de remplacer l'humain. Aujourd'hui, Chloé Delaume élabore dans *Corpus Simsi* une autre interprétation impliquant la pénétration de l'esprit humain dans un jeu vidéo de simulation de vie humaine : *Les Sims*TM. De quelle façon ces deux œuvres, ces deux Èves se répondent, se complètent et s'interpellent au-delà du siècle qui les sépare? Dans quelle mesure le discours littéraire et le développement technologique et scientifique s'influencent-ils mutuellement? C'est ce que nous verrons par l'entremise de ces deux œuvres.

Abstract

Numerous literary works have offered different interpretations on the future of humanity ; in the 19th century, the work of Auguste Villiers de l'Isle-Adam introduced, in "L'Ève future", the creation of an electric "Andréide", capable of replacing humans. A modern day work by Chloe Delaume entitled "Corpus Simsi" offers another interpretation which involves the integration of the human spirit into a video game, The SimsTM, which simulates human life. In which way do these two works, these two "Eves", echo each other, complete and question each other beyond the century that separates them? To what extent do the literary discourses and the scientific and technological developments mutually influence each other? The answers to these questions will be explored through analysis of both interpretations.

Merci à Patrice et Jérémý

Merci à Ollivier Dyens

Merci à Claire et Emily

Merci aux amis

Sans vous, c'était l'éternel retour.

À Réjeanne Bélanger et Jean-Maurice Landry

L'aspect le plus essentiel et le plus fondamental de la culture reste l'étude de la littérature car elle est éducatrice de notre manière de représenter et de comprendre les situations humaines. Avant d'être des scientifiques, nous sommes des êtres humains et des agents moraux, et c'est avec des mots que nous devons débattre de la place de la science dans la vie humaine. C'est la raison pour laquelle il est et il sera toujours plus important d'avoir entendu parler de Shakespeare que n'importe quel savant.

Iris Murdoch
La Souveraineté du bien

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1	7
Deux Èves s'interpellent à travers le vingtième siècle	7
La création d'un dialogue	8
Le corps, ce motif	9
Brève histoire du corps	10
Le mythe de l'Ève	14
Les œuvres dans leur contexte	17
Contexte de <i>l'Ève future</i>	17
Le mythe de l'Ève dans <i>l'Ève future</i>	20
Contexte de <i>Corpus Simsi</i>	23
L'autofiction à l'extrême	25
Récit de jeux	28
Le mythe de l'Ève dans <i>Corpus Simsi</i>	29
Conclusion	30
CHAPITRE 2	33
De la créature artificielle au cyborg	33
Le corps médium : le corps est le message	35
L'Andréide et CD2 sont-elles plus vivantes que leur modèle humain originel ?	38
Le théâtre du réel dans <i>l'Ève future</i>	44
L'Andréide et le phonographe	46
Le jeu de l'hyperréalité dans <i>Corpus Simsi</i>	47
Conclusion	49
CHAPITRE 3	51
Deux Èves, deux corps, science et <i>poesis</i>	51
Vénus anadyomène	52
La Sims anadyomène	56
Les deux Èves dans l'ordre et le désordre	59
Eugénisme et Nature dans <i>l'Ève future</i>	59
Mythe de pixels et utopie dans <i>Corpus Simsi</i>	62
Conclusion	69
CONCLUSION	75
L'effet de spectralité : renaissance et commencement du corps	75
Frontières	77
ANNEXES	83
BIBLIOGRAPHIE	92

INTRODUCTION

L'étude que nous développerons ici à l'égard de la représentation du corps féminin s'est modelée à partir d'une réflexion qui remettait en cause l'étanchéité des frontières du corps en regard de l'époque contemporaine qui semble se laisser séduire par l'attrait du virtuel. Illustrons notre propos par un constat social qui nous apparaît éloquent. D'abord, nul ne peut nier qu'il est maintenant possible de choisir, en partie, sa physionomie, qu'elle soit réelle (par l'entremise de la chirurgie esthétique, par exemple) ou hyperréelle (par l'entremise du jeu vidéo). Force est de constater que le corps devient conséquemment un territoire d'expérimentation, un lieu de création autant pour l'art que pour la science. Cela dit, cette conception du corps maniable et ludique (mais est-ce une apparence ?) est également présente au sein de certaines œuvres littéraires.

En effet, la littérature est un champ d'étude idéal pour l'analyste qui veut comprendre les changements sociaux, politiques et même économiques au sein d'une période historique donnée, tout en ayant l'opportunité d'étudier simultanément les perceptions et les résonances singulières et évocatrices que ces changements ont engendrées. La littérature offre un point de vue à la fois factuel et non-factuel qui devrait nous permettre de bien saisir l'envergure et la complexité d'un phénomène tel que la représentation du corps féminin. En d'autres mots, la littérature aiguise le sens critique puisqu'elle reflète la société pendant qu'elle la questionne pour mieux la rêver. La littérature englobe tous les domaines, c'est une représentation fidèle de la condition humaine, car elle prend en considération tous ses aspects qu'ils soient rationnels ou irrationnels.

En ce sens, nous avons pu constater, dans certaines œuvres littéraires du XX^e siècle, que le corps, ultime frontière de l'individu avec l'extérieur, est souvent transformé, démembré pour être ensuite reconstitué, voire recréé dans le but de conjurer et/ou d'exalter l'usage et les conséquences de la science sur l'individu, et ce discours est souvent accompagné d'un regard critique sur l'avenir de l'humanité¹. Le corps, féminin ou masculin, est le dernier et unique retranchement de l'individu, son miroir, son « Moi » à la fois aimé et détesté. Nous aurions pu étudier du même coup le corps masculin et le corps féminin, mais nous avons choisi de nous concentrer sur le corps féminin entre autres parce qu'il évoque, en même temps, la beauté et l'origine du monde et qu'il a subi depuis la révolution industrielle des changements profonds souvent liés à la science (les anovulants, le droit à l'avortement, la chirurgie esthétique, les prothèses, etc.). Ce choix de se restreindre à l'étude du corps féminin a fait surgir des interrogations qui guideront cette étude. Le corps de la femme a-t-il changé ? Et en quoi ce changement, cette transformation ou encore cette métamorphose peuvent-ils avoir des conséquences sur la perception de la femme en regard de son corps ? Le progrès technoscientifique est-il responsable de cette métamorphose ? Et enfin, comment les œuvres littéraires ont-elles interprété ce changement ?

Afin de retracer l'évolution de la représentation du corps féminin en regard des progrès technoscientifiques, l'idée d'une étude comparative s'est imposée d'elle-même. Car s'il était possible d'admettre que le corps au sein des œuvres littéraires contemporaines était en train de se métamorphoser (voire même de disparaître) de par son contact avec la science, encore fallait-il

¹ Pensons à Shelley, Huxley, Wells, Orwell, Asimov, et plus récemment Gibson, Dantec, Houellebecq, Volodine et bien d'autres encore évidemment.

être en mesure de montrer la nature, l'origine et la dimension de ce changement. Nous devons donc partir à la recherche de deux œuvres littéraires, séparées par au moins un siècle, et qui seraient susceptibles de créer un pont, de par leur écart temporel, entre la révolution industrielle et la réalité technologique d'aujourd'hui. Afin de ne pas nous égarer à travers le grand nombre d'œuvres pouvant s'inscrire dans ce premier critère, nous avons également éliminé toutes les œuvres ne traitant pas du corps féminin. Ironiquement ou évidemment, il en resta très peu. Cependant, Villiers de l'Isle-Adam a écrit, en 1886, un roman qui s'intitule *l'Ève future* qui, à lui seul, évoque le sujet de notre étude. Nous nous sommes d'ailleurs servie du titre de son livre dans l'intitulé de notre premier chapitre : *Deux Èves s'interpellent à travers le vingtième siècle*. Il ne restait qu'à repérer « l'autre-Ève ». Celle-là se trouvait dans le dernier tome d'une trilogie d'autofiction de l'auteur française Chloé Delaume qui porte le titre évocateur de *Corpus Simsi*. Ce récit raconte l'histoire d'une jeune fille qui décide de s'incarner dans un corps virtuel par le biais du jeu de simulation de vie humaine *Les Sims™*.

Ce premier chapitre établit de manière générale les convergences et aussi les divergences entre les deux récits à l'étude, entre les deux Èves. Ainsi, cette catégorisation donne la possibilité de dégager certains principes et réflexions qui orientent les chapitres subséquents. Dans un premier temps, nous avons constaté que c'est par la relation du corps féminin aux machines que les récits prennent forme. Dès le début, les corps sont mis en contact direct avec la machine. Donc, devenues machines elles-mêmes, les créatures artificielles deviennent des lieux d'expérimentation des nouvelles technologies inhérentes à l'époque des deux récits (chez Villiers, l'électricité, chez Delaume,

l'informatique). La machine contamine donc son environnement, et dans ce cas-ci ce sont les corps féminins et le langage qui se verront les plus touchés. Nous tenterons de montrer l'envergure et l'évolution de cette contamination en établissant les divergences et les convergences des deux récits par l'entremise du corps féminin et du style.

La divergence la plus importante réside dans un seul mot : pouvoir. Il faut garder à l'esprit, pendant la lecture de cette étude, que l'Ève de Villiers est sous l'emprise totale de ses créateurs, et qu'à l'inverse l'Ève de Delaume n'a pas de créateur, elle s'est créée elle-même et réalise ainsi le rêve de la femme contemporaine : elle contrôle parfaitement son existence. Mais est-ce un piège ? Cette Ève n'est-elle pas plutôt contrôlée par la technologie ? Ce qui nous amène à poser la question suivante qui chapeaute l'ensemble de notre réflexion : la technologie permet-elle l'affranchissement ou l'emprisonnement de la femme ?

La coexistence de l'organique et l'inorganique dans les deux récits sera au cœur du deuxième chapitre portant le titre suivant : *De la créature artificielle au cyborg*. Quelle(s) conséquence(s) cette hybridation peut-elle avoir sur le corps féminin et sur la perception qu'ont les personnages au sujet de ce même corps ? Les créatures artificielles sont-elles plus vivantes que leur modèle original ? À la lumière de ces interrogations, nous pouvons considérer que ces corps féminins ainsi métamorphosés par la machine deviennent des spécimens pour réfléchir à la notion du vivant. La perception du corps change, il devient l'illusion de lui-même, se transforme pour finir par être hyperréel, concept appartenant à Baudrillard auquel sera rattaché cette deuxième partie. Sommes-nous toujours en mesure de départager ce qui est vivant de ce qui ne

l'est pas ? Enfin, les corps des deux Èves deviennent métaphoriquement des corps médium où convergent les pensées et les actes reliés à la machine. Bref, les deux oeuvres exposent que la frontière entre vivant et non-vivant est extrêmement poreuse, et que le corps représente une constante, un médium permettant le passage entre ces deux états. Le corps est le message.

Dans la foulée des questionnements reliés au vivant et au non-vivant, la troisième partie de notre étude, *Deux Èves, deux corps, science et poésis*, s'orientent quant à elle vers une étude plus approfondie concernant les dialectiques que les métamorphoses du corps féminin imposent telles que ordre/désordre, objectivité/subjectivité. Nous tenterons entre autres de rattacher à chacune des oeuvres une théorie scientifique capable d'expliquer cette volonté de créer des créatures artificielles à partir des découvertes technoscientifiques. Qu'est-ce qui alimente ce désir de création ? Est-ce à la fois un désir de liberté et un désir de contrôle ? L'un peut-il exister sans l'autre ? Jusqu'où doit aller la science ? La science est-elle en train de remplacer Dieu ? Le bonheur n'est-il possible qu'en présence de la science et la technologie ? Ce qui nous mènera à répondre au questionnement général au sujet de l'emprisonnement et de l'affranchissement de la femme (l'Ève) par la technologie.

En terminant, l'étude comparative entre *l'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam et *Corpus Simsi* de Chloé Delaume que voici permettra, nous l'espérons, de faire la lumière sur certaines zones d'ombre concernant l'évolution de la représentation du corps féminin d'hier à aujourd'hui. Cependant, cette étude vise surtout à montrer que la science et la littérature s'influencent

récioproquement autour de la figure mythique et originelle de l'Ève. Science, littérature et mythe sont indissociables de la représentation du corps.

CHAPITRE 1

Deux Èves s'interpellent à travers le vingtième siècle

Réunir dans une étude comparative une œuvre classique de la fin du XIX^e siècle, *l'Ève future* d'Auguste Villiers de l'Isle-Adam, et *Corpus Simsi*, de Chloé Delaume publié en 2003, comporte des difficultés. La première d'entre elles concerne l'écart temporel entre les textes. Nous prendrons garde de ne pas tomber, pendant notre analyse, dans ce qu'il est convenu d'appeler la nostalgie du passé ou à l'inverse dans l'enthousiasme exagéré de la nouveauté. Le travail du comparatiste s'apparente à celui du funambule; il doit se maintenir sur le fil (son objet d'étude) et doit traiter avec justesse et perspective cet écart historique entre les deux œuvres comparées. Cela dit, il ne faudrait pas non plus négliger l'apport important de la nouveauté dans cette étude, le récit de Delaume, bien qu'analysé dans son époque contemporaine, peut mener à une plus grande compréhension de l'œuvre de Villiers et du siècle dont elle est issue puisque « *le présent se constitue par innutrition ; il est l'aboutissement de nouvelles influences en une combinatoire qui n'avait pas encore été perçue. Le passé a un avenir²* », et il nous appartient de le trouver.

² SOUILLER, Didier (sous la dir.) (1997). *Littérature comparée*. Paris, PUF, coll. « Premier cycle », p. 754.

La création d'un dialogue

Comme le but premier d'une étude comparative est de susciter le dialogue entre les textes, une deuxième difficulté se manifeste : la manière de créer ce dialogue. Car provoquer le simple tête-à-tête entre les œuvres donnerait comme résultat une étude sans substance et qui passerait à côté de son but, celui de déboucher sur une réflexion sur la littérature, sur son fonctionnement et son évolution. En ce qui nous concerne, le contact entre les deux œuvres est relié intimement au passé et au présent. Dès la première lecture de *Corpus Simsi*, nous avons pu déceler les influences du passé, nous pourrions même admettre que *Corpus Simsi* jetait un regard (métaphorique) vers *l'Ève future*. En effet, *Corpus Simsi* fait partie de ces « *fictions singulières*³ » qui se tournent vers leur héritage littéraire. L'œuvre de Chloé Delaume est gorgée d'intertextualités et de figures tissant des liens vers d'autres œuvres, créant des ponts vers d'autres lieux de réflexion et permettant au lecteur de creuser le texte jusqu'à atteindre des rhizomes sémantiques singuliers. Delaume n'est pas le seul écrivain à entretenir un rapport étroit avec l'héritage littéraire. Selon Dominique Viart, cette tendance s'inscrit dans un grand nombre d'œuvres littéraires françaises contemporaines :

Elle [la littérature contemporaine] est enfin, dans son dialogue permanent avec l'héritage littéraire et avec les considérations des Sciences humaines, une littérature dialogique. Aussi les « fictions » ne sont-elles plus de simples productions de l'imaginaire, mais bien des élaborations interrogeantes – et parfois érudites – aux confins de l'imagination et de la réflexion.⁴

³ Pour reprendre l'expression de Bruno Blanckeman.

⁴ BLANCKEMAN, Bruno (sous la dir.) (2004). *Le Roman français aujourd'hui : transformations, perceptions, mythologies*. Paris, Prétexte éditeur, coll. « Critique », p. 31.

Avec ce désir de mémoire, la littérature du présent remet en perspective des textes oubliés en les imbriquant dans son imaginaire contemporain, ce qui lui permet de demeurer critique en regard de son propre présent et ainsi d'ouvrir un nouvel horizon vers d'autres niveaux de compréhension des œuvres passées. Le lecteur devient donc partenaire de cette aventure romanesque qui lui permet d'envisager ce qui s'écrit au présent, d'entrer en dialogue avec ce qui s'est déjà écrit, pour enfin se questionner sur sa réalité.

Le corps, ce motif

C'est en cela que l'approche comparatiste nous paraît incontournable : elle offre la possibilité de créer un pont entre les œuvres afin de dégager leurs ressemblances, leurs convergences, leurs dissemblances et leurs influences, et d'en arriver ensuite à montrer si la comparaison a permis ou non de constater une transformation, une évolution ou une rupture entre les deux œuvres étudiées. Pour ce faire, il faut auparavant identifier un motif commun, un rhizome à partir duquel nous rattacherons des thématiques qui construiront notre étude et feront évoluer le dialogue. Autant dans *l'Ève future* que dans *Corpus Simsi*, c'est par le corps féminin que les récits prennent forme. Le corps féminin est bien l'enjeu de ces œuvres et il est appelé à devenir le motif de cette étude.

Brève histoire du corps

Dans un article récent intitulé *Imaginaires de la fin du corps*, David Le Breton souligne ceci:

Si l'homme n'existe qu'à travers les formes corporelles qui le mettent au monde, toute modification de sa forme engage une autre définition de son humanité. Si les frontières de l'homme sont tracées par la chair qui le compose, retrancher ou ajouter en lui d'autres composantes métamorphose l'identité personnelle qui est la sienne. [...] Penser le corps est une autre manière de penser le monde.⁵

Unique frontière de l'humain avec l'extérieur, le corps est successivement, à travers l'histoire, massacré, désarticulé, caché, crucifié comme il est glorifié, louangé, aimé, célébré, sauvé, modifié, métamorphosé, ressuscité. Également, au sein des tribus primitives où l'on procédait (et procède encore aujourd'hui) à des modifications corporelles pour célébrer un rite de passage souvent associé à des croyances religieuses, marquer l'appartenance au groupe ou encore plus simplement pour des raisons esthétiques, le corps, parce qu'il nous représente dans la réalité, est souvent appelé à devenir le témoignage de notre passé ou à l'inverse à montrer notre nouvelle identité.

En vingt-cinq ans, des pratiques décriées d'ornementation ou de modifications corporelles sont devenues indispensables pour qui veut être à la mode. Les jeunes générations occidentales combinent des pratiques confinées jusque-là aux milieux underground pour s'approprier leurs apparences «branchées». Mais, paradoxalement, plutôt qu'innover, on procède à un bricolage interculturel qui puise dans des techniques traditionnelles de modifications du corps, utilisées par des cultures non occidentales à des fins religieuses, esthétiques, ou identitaires. Avec l'invention des «primitifs modernes», selon l'expression de l'Américain Fakir Musafar, l'un des chefs de file de ce mouvement de personnes qui «font quelque chose de leur corps», se dessine une esthétique du corps métissé, qui réalise une sorte de «tribalisation» du corps occidental.⁶

⁵ LE BRETON, David (2002). « Imaginaire de la fin du corps ». *Passant*, n°42, septembre 2002 - octobre 2002. <http://www.passant-ordinaire.com/revue/42-458.asp> (consulté le 15/07/08).

⁶ LYOTARD, Philippe. « Corps d'identité ». *Courrier Unesco*, juillet/août 2001. http://www.unesco.org/courier/2001_07/fr/doss11.htm (consulté le 15/07/08).

Aujourd'hui, nous n'avons qu'à poser un regard rapide sur notre société pour constater que les modifications corporelles sont toujours aussi populaires et souvent pour les mêmes raisons évoquées plus haut. Effectivement, tatouages, piercing, scarifications, implants variés, chirurgie esthétique sont devenus des moyens techniques par lesquels l'individu se réinvente en modifiant son corps afin que celui-ci devienne sa propre création. De par ces modifications, l'individu se représente autrement qu'à la naissance, il choisit ainsi sa propre apparence. Le corps devient dès lors un espace de jeu, un lieu de représentation et un territoire en constante redéfinition où le progrès technoscientifique joue un rôle de premier ordre.

Bien que l'apport des sociétés primitives sur la représentation du corps au XXI^e siècle soit incontournable, il apparaît essentiel de souligner que cette représentation du corps a été également influencée par les XVIII^e et XIX^e siècles en Occident. Durant la révolution industrielle, le progrès technique ébranla la définition même du corps humain, l'activité scientifique et ses applications technologiques de l'époque diffusant l'idée de la vitesse, de l'ordre, de la puissance et de la productivité. La machine se substitue à la religion, elle s'empare de toutes les strates de l'activité humaine, elle devient essentielle au mode de vie occidental et influence la perception que l'humain a de lui-même et de son corps. Inventeurs, ingénieurs et scientifiques participent à cette élévation de la machine au sein des sociétés occidentales ; c'est une véritable panacée, un espoir sans précédent que d'envisager l'affranchissement de l'humain par le moyen des techniques. Mais avant d'aller plus loin, il faut répondre à une question primordiale : qu'entendons-nous par le mot machine ? C'est chez Lewis Mumford, dans son ouvrage intitulé *Technique et civilisation*,

que nous puissions les deux définitions suivantes, qui nous guideront à travers notre étude :

Les machines sont des complexes d'agents non organiques ayant pour but de convertir l'énergie, d'accomplir un travail, d'accroître les capacités mécaniques ou sensorielles du corps humain, ou de réduire à un ordre et une régularité mesurables les phénomènes de la vie.⁷

Lorsque j'emploierai le terme : « la machine », ce sera une abréviation pour désigner le complexe technologique tout entier. Cela embrassera la connaissance, le talent et les arts dérivés de l'industrie ou impliqués dans les techniques nouvelles et comprendra les diverses formes d'outils, instruments, appareils et utilités aussi bien que les machines proprement dites.⁸

Parce qu'elle représente la synthèse des progrès et des techniques scientifiques, la machine devient l'adjuvant de premier ordre de cette société et la fait entrer dans l'époque moderne. La machine s'intègre donc tout naturellement à l'ensemble des constituants de la société de cette époque puisqu'on lui assujettit un corps, on la sacralise vivante, comme le souligne ici Mumford :

La machine – souvent personnifiée par une créature vivante (comme les ingénieurs de Kipling) – absorba l'affection et les soins des inventeurs et des ouvriers. Bielles, pistons, vis, valves, mouvements sinusoïdes, pulsations, rythmes, murmures, surfaces lisses, sont toutes les contreparties virtuelles des organes et des fonctions du corps, et ils absorbèrent et stimulèrent quelques-unes des affections naturelles. Mais quand ce stade fut atteint, la machine ne fut plus un moyen, ses opérations ne furent plus simplement mécaniques et causales, mais humaines et finales. Elle contribua comme n'importe quel œuvre d'art, à un équilibre organique.⁹

Le rapport affectueux que les ingénieurs et les ouvriers entretiennent à l'égard de la machine, allant jusqu'à identifier certaines de ses parties en empruntant le vocabulaire spécifique à l'anatomie humaine, inspirera, bien entendu, la littérature. Citons, à titre d'exemple, le roman naturaliste *la Bête humaine*

⁷ MUMFORD, Lewis (1950). *Technique et civilisation*. Paris, Seuil, coll. « Esprit "la cité prochaine" », p. 20.

⁸ *Ibid.*, p. 21-22.

⁹ *Ibid.*, p. 58.

d'Émile Zola qui exprime bien cette anthropomorphisation de la machine par l'entremise de la locomotive, baptisée la *Lison*, que conduit Jacques Lantier, le personnage principal. Jacques Dubois, grand sociologue de la littérature et spécialiste de l'œuvre de Zola, écrit d'ailleurs à ce sujet dans la post-face de cette édition :

Car si la bête est en l'homme, elle est aussi de l'homme : elle est le produit de son génie technologique et se retourne contre lui en animal-machine aliénant. De fait, surnommée la *Lison*, la locomotive est sans relâche comparée dans le roman à quelque belle pouliche lubrique, soulevée par de puissants appétits.¹⁰

Soulignons toutefois que la comparaison dans ce roman de Zola ne se fait pas entre l'humain et la machine mais bien entre l'animal et la machine ; ce qui nous importe cependant dans cet exemple, c'est de montrer cette propension à réunir dans un même corps (ici, celui de la locomotive) l'organique et l'inorganique, le vivant et le non-vivant. Cette propension se concrétisera avec l'apparition de la créature artificielle dans les récits du XIX^e et sera le sujet de bien des romans de science-fiction au courant du XX^e siècle. Le corps de la créature artificielle deviendra un lieu d'expérimentations infini et surtout un endroit où les auteurs tenteront d'explorer les nouvelles technologies de leur époque. Bref, si la représentation du corps évolue grandement au courant du XX^e siècle, cela est causé par le développement technologique effréné. La représentation du corps change en même temps que les technologies. Conséquemment, les automates ou les créatures artificielles ne sont plus considérés comme des objets d'expérimentation ludique mais des modèles sans précédent pour réfléchir à la question du vivant et du non-vivant.

¹⁰ ZOLA, Émile (1992 [1890]). *La Bête humaine*. Paris, Babel, p. 625.

Voilà la raison première de cette étude. Retracer l'évolution de la représentation du corps entre un récit de la fin du XIX^e et un autre du XXI^e siècle pour ensuite tenter de répondre aux questions que suscite cette hybridation de l'organique et de l'inorganique au sein du corps, et particulièrement du corps féminin. Le faux est-il plus vrai que le vrai ? Les créatures artificielles sont-elles plus vivantes et humaines que leur modèle originel ? Qu'est-ce qui est vivant ? Jusqu'où doit aller la science ? La science est-elle en train de remplacer Dieu ? Le bonheur des humains n'est-il possible qu'en présence de la science et de la technologie ? Ces nombreux questionnements seront au cœur des chapitres à venir. Pour l'instant nous présenterons les œuvres dans leur contexte en les unissant sous un même mythe, celui de l'Ève, car les questionnements brièvement exposés prennent racine autour de ce mythe fondateur, puisque qu'il faut :

prioritairement, que toute image de la femme rencontrée dans un texte, qu'il s'agisse de la protagoniste ou d'une figure secondaire, soit située par rapport à ces figures archétypales et à leurs connotations mythiques.¹¹

Le mythe de l'Ève

Symbole de la chute et de la déchéance de l'humanité, la figure de l'Ève au sein de *l'Ève future* annonce la fin du bonheur ainsi décrite par la *Genèse*. L'image de l'Ève, telle que la définit la prose de Villiers, ne peut devenir positive qu'en rapport avec la technologie. C'est par la technologie, et plus précisément l'électricité, que l'Ève s'affranchira et retrouvera une nouvelle image, une

¹¹ KRZYWKOWSKI, Isabelle et ARAMBASIN, Nella (et coll.) (1999). *L'Homme artificiel : Hoffmann, Shelley, Villiers de l'Isle-Adam*. Paris, Ellipses, coll. « C.A.P.E.S./Agrégation. Lettres », p. 102.

nouvelle identité et un nouveau corps. Mais au début du roman, Miss Evelyn Habal et Miss Alicia Clary, deux figures archétypales de l'Ève, ne sont que tromperie, artifice et, par leurs manigances sournoises, elles entraînent les hommes dans des élans passionnels irrésistibles pour ensuite les laisser sombrer dans un désespoir profond. Pour Edison, le personnage principal du roman, ce sont elles le motif premier de la création de l' « Andréide ». Car il a vu un ami se suicider pour Miss Evelyn Habal et lorsque Lord Ewald se présente à lui avec les mêmes ténébreuses idées causées par une femme, Miss Alicia Clary, Edison n'hésite plus, il décide de construire, de ses propres mains, une Ève électrique qui remplacera celle qui depuis toujours entraîne l'homme dans sa chute et le fait fuir à tout jamais à l'extérieur de l'Éden. Avec ce nouveau corps créé par l'homme, la *Genèse* est réécrite dans une perspective humano-mécanique. Dès lors, la foi en Dieu, la Nature et l'imperfection sont évacuées de l'histoire au profit de la foi en l'homme, la science, l'illusion et la perfection. Car selon la *Genèse*, Dieu a formé l'homme à son image, la femme a été tirée de l'homme, et la femme est responsable de la chute de l'homme. Dans *l'Ève future*, l'homme recrée la femme selon l'image qu'il s'en fait par l'entremise d'un corps-machine, la science est devenue ce en quoi il croit. L'Ève, devenue créature artificielle, n'est plus qu'une poupée inoffensive dont les attributs physiques et la personnalité doivent concourir à rendre l'homme heureux. Mais il y aura tout de même une chute, une déchéance ; l' « Andréide » périra par le feu et laissera dans un désespoir sans fin le pauvre Lord Ewald. Dieu, à la fin de l'histoire, reprend ses pouvoirs.

La mort de l'automate endeuille le récit au-delà de la perte de l'objet d'amour. Elle renvoie la Science à ses limites, l'homme à son humanité et Dieu à sa toute-puissance ou à son indifférence. Les

illusions perdues ne restent pas totalement muettes, les textes décadents – les récits, l'écriture – disent l'épuisement, la solitude. Fin d'un parcours et constat d'échec autour d'une logique implacable : entreprise démesurée, création surhumaine, hiérarchie du monde bouleversée. La science défendue se fait maléfique, la machine de vie devient machine de mort... Vision chrétienne et pessimiste, châtimement du péché originel. Ainsi la tour de Babel a-t-elle été détruite en voulant s'élever jusqu'au ciel.¹²

Un siècle plus tard, le mythe de l'Ève ressurgit dans *Corpus Simsi* et se réactualise une deuxième fois. Cette fois-ci, il n'est aucunement question de Dieu, ni d'Adam, ni du serpent et encore moins de la pomme. Seule l'Ève subsiste et c'est toute sa création qui est remise en question, car l'Ève se met au monde elle-même sans le recours d'aucune aide sinon, comme dans *l'Ève future*, celle de la technologie. De l'humain ne subsiste que le corps, l'illusion de ce corps - puisque ce corps est composé de pixels -, et Chloé devenue *Sims* s'affranchit, refuse tous les dogmes, et apparaît comme « l'autre-Ève » dans un territoire aux allures d'Éden où Dieu est absent :

Nous ne sommes donc soumis à aucun commandement. Nous n'avons pas de dieux pour nous voiler la face. Nous avons des idoles, nous servons le spectacle et le vedettariat. Nous ne prononçons pas de noms, et sommes éternels et probablement en vain. Nous n'avons de jour de repos, et ne sanctifions rien. Nous n'honorons personne, dépourvus de père et mère. Nous ne vous tuons pas, non pas par compassion mais juste par pragmatisme. Nous commettons l'adultère. Nous vous volons du temps, vampirisant vos vies pour lancer le programme qui vitalise les nôtres.[...]Nous sommes la trinité Construire Acheter et Vivre. Nous ne nous asphyxions Travail Famille Patrie. Les Sims n'ont pas à gagner leur vie : ils l'ont. Les Sims n'ont pas à gagner la partie : ils la sont.¹³

Bref, chez Delaume, l'Ève, devenue autre, a dû, pour se libérer complètement, quitter son corps humain et s'investir dans un corps virtuel, un corps-machine.

¹² *Ibid.*, p. 108-109.

¹³ DELAUME, Chloé (2003). *Corpus Simsi*. Paris, Léo Scheer, p. 106.

Les œuvres dans leur contexte

L'écart temporel permettra d'analyser, dans un premier temps, l'évolution de la technologie au sein des créatures artificielles dans ces œuvres littéraires et permettra, dans un second temps, d'entrevoir de quelle manière l'environnement technologique et scientifique a influencé les écrivains dans leur présent. Effectivement, les moyens technologiques de l'époque influencent directement les auteurs dans la construction de leur créature. Pour l'écriture de *l'Ève future* publié en 1886, Villiers utilise l'électricité, dont la première centrale fut érigée en 1882, afin de fabriquer son « Andréide » idéale. Dans *Corpus Simsi* publié en 2003, Delaume, quant à elle, s'inspire des progrès informatiques, plus particulièrement de l'univers du jeu vidéo *Les Sims*TM créé en 2000, pour la création de CD2, le personnage principal du récit¹⁴.

Contexte de *l'Ève future*

Véritable symbiose entre l'humain et la machine, entre l'organique et l'inorganique, les créatures artificielles deviennent populaires chez les romanciers du XIX^e siècle, et pour cause. Premièrement, elles symbolisent la révolte contre Dieu. Elles contribuent à réaliser les fantasmes de l'immortalité, de l'idéal, mais offrent avant tout l'aventure suprême, celle d'assumer le rôle de Dieu dans le processus de création. Deuxièmement, elles évoquent et parfois célèbrent le progrès technique au sein d'un siècle positiviste, et invitent au

¹⁴ Afin d'éviter la confusion entre l'auteur de *Corpus Simsi* et le personnage principal du récit qui portent le même nom comme c'est souvent le cas dans un récit d'autofiction, CD1 représentera l'auteur Chloé Delaume et CD2 le personnage principal Chloé *la Sims*.

simulacre, à l'illusion et au double à l'intérieur d'un laboratoire où le savant façonne et métamorphose un corps en usant autant du spiritisme que de science proprement dite, mais qui donnera comme résultat un corps plus vrai que nature. Troisièmement, par l'entremise de la créature artificielle, certains écrivains, dont Villiers, essaient de transmettre leur point de vue concernant la représentation du corps féminin (la femme-objet) en se questionnant sur la place que doit occuper la femme dans cette société de fin de siècle (la femme-sujet). Villiers excelle dans cette double tentative, car il raille la femme, Alicia Clary, en créant son double électrique, l'Andréide, censé la remplacer, et du même coup il rend cette créature, modelée à l'image de la femme, aussi puissante qu'un dieu dans ses capacités mais également dominée par Edison et Lord Ewald par l'entremise de bijoux offrant un pouvoir immense sur la dite créature. Cependant, Alain Raitt souligne un fait intéressant dans la préface d'une édition récente de *l'Ève future* :

Donc, bien que le roman contienne des paroles extraordinairement dures à l'adresse des femmes, il est en même temps une espèce d'hymne à la gloire de la femme telle qu'elle pourrait être [...] Léon Bloy, très lié avec Villiers, a fort bien défini cet aspect du tempérament de son ami : « La centrale préoccupation, l'ombilic du poète singulier que fut l'auteur de *l'Ève future*, et ce qui doit être tout à fait intolérable aux imbéciles, c'était son besoin vraiment inouï d'une restitution de la femme. »¹⁵

Pour bien saisir cette ambivalence, il faut comprendre par ailleurs que la femme dans la société bourgeoise de cette époque ne doit pas se montrer sans ses artifices, qui l'enveloppent dans des prothèses (corsets, baleines, etc.) et autres accessoires (fards, fausses dents, etc.), et qui la métamorphosent, devenant ainsi une illusion d'elle-même. Dans son étude très bien documentée

¹⁵ VILLIERS de L'ISLE-ADAM, Auguste (1993 [1886]). *L'Ève future*. Paris, Gallimard, coll. « Folio classique », p. 14.

sur le corps féminin aux XVIII^e et XIX^e siècles, Philippe Perrot a rassemblé des commentaires de l'époque sur l'apparence des femmes :

« [...] Une femme en corset est un mensonge, une fiction, mais pour nous autres cette fiction est mieux que la réalité » proclame au nom de tous les siens un grand fétichiste du corps-sablier, Eugène Chapus. Sans en être dupe, l'homme demande de la duperie : « Gloire au corset, s'exclame à son tour P. Ginisty, fût-il un engin martyrisant qui nous épargne de pénibles contemplations [...] ! Gloire à ces vêtements, tout en fioritures et merveilleusement truqués, qui remédient aux ravages physiques [...] ! »¹⁶

Cette tromperie que l'homme revendique pour son propre plaisir rend compte de la soumission passive de la femme face à sa propre condition, comme en témoignent les affirmations suivantes d'un médecin de l'époque :

« Les femmes savantes sont [...] des êtres sans sexe », avertit le Dr Raymond. Et d'ailleurs, « variant sa beauté, sa grâce pour être toujours désirée, ne se montrant qu'en valeur physiquement, [la femme] aura le bon esprit de laisser le pas à son mari intellectuellement. »¹⁷

Si certaines femmes revendiquaient déjà leurs droits à cette époque, il n'en reste pas moins qu'elles étaient encore perçues comme inférieures à l'homme. Leurs responsabilités consistaient à éduquer leurs enfants, à maintenir leur foyer propre et en ordre, et à représenter enfin la beauté et l'harmonie par une image corporelle savamment étudiée et totalement artificielle.

¹⁶ PERROT, Philippe (1984). *Le Travail des apparences. Le corps féminin. XVIII^e-XIX^e siècle*. Paris, Seuil, coll. « points histoire », p. 173.

¹⁷ *Ibid.*, p. 163.

Le mythe de l'Ève dans *l'Ève future*

Le titre du roman de Villiers, *l'Ève future*, révèle en lui-même une réactualisation du mythe de l'Ève dans un contexte où, paradoxalement, la science et la technologie considérées comme une panacée risquent d'entraîner la chute de l'humanité. Lord Ewald, grand ami d'Edison, pense se donner la mort puisqu'il est malheureux avec Miss Alicia Clary, sa fiancée. Déçu de constater combien la beauté physique de Miss Clary, cette comédienne bourgeoise, n'est aucunement le reflet de son âme, il se sent trahi par la vie, la réalité n'étant pas à la mesure de son idéal. Lord Ewald se réfugie donc chez Thomas Edison, le célèbre ingénieur. Celui-ci lui donnera alors la possibilité de réaliser son fantasme en « fabriquant » une « Andréide » qui répondra aux attentes de Lord Ewald, et ce, en recourant à l'électricité. Après avoir terminé la « construction » de l'« Andréide », nommée Hadaly, Edison l'offre à Lord Ewald qui quitte alors l'Amérique par bateau afin de rejoindre son pays d'origine, l'Angleterre. Lors de la traversée, le bateau prend feu et Hadaly périt par les flammes. Lord Ewald sera le seul rescapé de ce naufrage...

Ce court résumé du récit de Villiers met en perspective le mythe de l'Ève en regard de l'altérité et souligne également la rupture entre la tradition et la modernité mais surtout entre la réalité et l'illusion. Figure de l'altérité car il y a, dans ce roman, un véritable combat entre Alicia Clary (le modèle, la femme de chair) et Hadaly (la copie, la créature artificielle). Elles se ressemblent tellement que Lord Ewald finit par les confondre à la fin du roman :

Ainsi, sa première palpitation de tendresse, d'espérance et d'ineffable amour, on la lui avait ravie, extorquée : il la devait à ce vain chef-d'œuvre inanimé de l'effrayante ressemblance duquel il avait été dupe [...] Sans cette stupéfiante machine à fabriquer l'Idéal, il n'eût peut-être jamais connu cette joie. Ces paroles émues de Hadaly, la

comédienne réelle les avait proférées sans les éprouver, sans les comprendre : - elle avait cru jouer « un personnage », - et voici que le personnage était passé au fond de l'invisible scène et avait tenu son rôle. La fausse Alicia semblait donc plus *naturelle* que la vraie.¹⁸

Hadaly lui répondra plus loin : « *À toi de choisir entre moi... et l'ancienne réalité qui, tous les jours, te ment, t'abuse, te désespère et te trahit.* »¹⁹ Et pour que

Hadaly puisse exister, Lord Ewald doit croire à son illusoire réalité :

Qui suis-je ? demandais-tu ? Mon être, ici bas, pour toi du moins, ne dépend que de ta libre volonté. Attribue-moi l'être, affirme-toi que je suis ! renforce-moi de toi-même. Et soudain, je serai tout animée, à tes yeux, du degré de réalité dont m'aura pénétrée ton Bon-Vouloir créateur. Comme une femme, je ne serai pour toi que ce que tu me croiras. – Tu songes à la vivante ? Compare !²⁰

L'Ève n'est plus créée par Dieu et issue du corps de l'homme, elle est désormais l'œuvre de l'homme créée à partir de la technologie (l'électricité).

Dans *l'Ève future*, toutes les femmes, excepté l'Andréide et Sowana²¹, l'esprit qui l'habite, portent en elles le mal, elles ensorcellent les hommes et les font plonger dans un désespoir les poussant jusqu'au suicide.

Seules, elles conçoivent l'ensemble de leur projet. Elles offrent, d'abord, comme une pomme insignifiante, un semblant de plaisir inconnu, ignominieux déjà, cependant ! – et que l'Homme, au fond,

¹⁸ VILLIERS de L'ISLE-ADAM, Auguste (1993 [1886]). *op. cit.*, p. 308.

¹⁹ *Ibid.*, p. 316.

²⁰ *Ibid.*

²¹ La base du roman de Villiers est supportée par Sowana, de son vrai nom Mistress Anderson. En effet, Edison raconte au début de l'histoire qu'un de ses grands amis, Mister Anderson, homme vertueux, prospère, mari fidèle et père de deux enfants se laisse séduire, un soir, par une femme du nom d'Evelyn Habal. Par le contrôle qu'elle opère sur Mister Anderson, celui-ci abandonne graduellement sa famille et son travail. Conséquemment, Mister Anderson frôle la faillite, Mistress Habal l'abandonne lâchement et Mister Anderson s'enlèvera la vie par désespoir. Sa femme devenue veuve et sans le sou perd également le goût de vivre et tombe dans un profond sommeil. Edison prend en charge l'avenir des enfants. Par un obscur procédé magnétique, il décide de guérir Mistress Anderson : « *Eh bien ! je ne sais comment l'idée me vint de recourir, - en vue du seul soulagement que cette infortunée en pourrait ressentir, - à l'action magnétique ! Je prétendais combattre, par elle, ce mal d'invincible torpeur corporelle* » p.332. Mistress Anderson se mit à avoir des épisodes de voyance mentale et elle pouvait communiquer par la pensée avec Edison. Elle se nomma elle-même Sowana et se mit à quitter son corps : « *Ami, je me rappelle Annie Anderson, qui dort là-bas, où vous êtes : mais, ici, je me souviens d'un moi qui se nomme depuis longtemps, Sowana* » p. 334. C'est ainsi que Sowana a pu investir le corps d'Hadaly l'Andréide.

n'accepte de commettre qu'avec un sourire faible et trouble, et, d'avance, un remords.²²

L'image de cette femme est donc conforme à l'histoire de la *Genèse*, elle entraîne l'homme dans sa chute, elle est l'objet de sa faiblesse, car elle n'est pas le reflet de ce qu'elle projette, elle est un mensonge. Ainsi, la fabrication de la créature artificielle, nommée Hadaly, vient à la rescousse de l'homme, de Lord Ewald, et représente également une renaissance de cette figure de l'Ève apparaissant sous une forme fantasmée que l'homme derrière la machine a réalisé sans l'intervention de Dieu, comme le souligne Andrée Job-Querzola :

L'automate de la fin du XIX^e siècle prend donc place dans un contexte esthétique et littéraire où l'artifice sert de parade au mal de vivre, au mal du monde. Ce qui lui donne le pouvoir dangereux de créer l'illusion. La Science, dont les progrès spectaculaires permettent l'avènement de la technique moderne, va favoriser, jusqu'à la perfection, cette illusion.[...] Quand l'imaginaire s'en mêle, les textes, seuls, atteignent le rêve. C'est l'art qui permet la révolte contre Dieu.²³

La réappropriation du mythe de l'Ève par Villiers se fera donc du point de vue de l'artificialité, de l'illusion, de la mort de Dieu et surtout par la victoire éphémère de la science sur celui-ci.

L'utopie de l'Andréide, elle, répète le drame chrétien de l'incarnation : une fois le Messie né sur terre, du corps visité d'une femme, il lui fallait une Croix pour sauver les hommes ; une fois l'Andréide née sous terre, du corps disséqué d'une femme, il lui faut parler pour sauver les hommes, puis se noyer pour sauver Dieu. Devenu Femme-machine née d'un homme égaré par l'espoir reconquis, le corpus christi ne permet plus de dire Amen.²⁴

²² *Ibid.*, p. 191.

²³ KRZYWKOWSKI, Isabelle, ARAMBASIN, Nella (et coll.) (1999). *op. cit.*, p.103.

²⁴ *Ibid.*, p. 37.

Contexte de *Corpus Simsi*

Corpus Simsi naît dans une société d'images, de spectacle et d'individualisme où la femme occidentale est indépendante, assume ses choix et dont le corps ne se cache plus derrière des artifices extérieurs comme au XIX^e, mais se dévoile et se met à nu. Et contrairement au XIX^e siècle, il n'existe plus de règle esthétique. La représentation du corps au XXI^e siècle ne peut se définir aussi facilement que celle des XVIII^e et XIX^e siècles. La représentation du corps féminin est, depuis les années soixante dans la foulée de la révolution sexuelle, fragmentée, plurielle et divisée entre deux grands axes principaux : conformité à l'ordre social par des modèles esthétiques que présentent les magazines de mode et anti-conformité par le refus des conventions esthétiques que transmettent ces mêmes médias de masse et aussi par une représentation du corps qui célèbre la différence et l'éclatement des genres, tels que le prônent les « modern primitives » dont nous avons parlé précédemment.

Bref, malgré cette difficulté à rassembler sous une même appellation les caractéristiques de la représentation contemporaine du corps féminin, nous nous référerons aux modèles que présentent les magazines et auxquels se conforment des millions de femmes occidentales, à commencer par les mannequins qui régissent de par leur apparence la norme esthétique du corps féminin. Les transformations du corps sont plus subtiles mais tout aussi importantes que celles des femmes du XIX^e siècle (dont les prothèses et les corsets visaient à affiner la taille, à mettre les seins en valeur, etc.), car elles se font à l'intérieur du corps par l'usage des chirurgies esthétiques devenues courantes et même banales. Le corps de la femme s'hypersexualise tout en

devenant intouchable. La femme s'affiche, se dévoile, continue de créer des fantasmes, suscite le désir tout en contrôlant plus que jamais sa destinée puisqu'elle est maintenant libre de choisir. Son corps devient une véritable illusion, inspiré (et même copié) des mannequins des magazines dont les corps ont été modifiés par les logiciels informatiques. Le modèle corporel des femmes du XXI^e siècle n'existe pas, il est virtuel et composé de pixels.

La révolution féministe des années soixante-dix a contribué à cette émancipation, mais encore faut-il souligner ici l'apport des découvertes technologiques qui ont donné à la femme le pouvoir de contrôler les naissances par les différents moyens de contraception et ainsi parvenir à gérer sa sexualité comme elle l'entend. Ce phénomène entraîne également un plus grand souci du corps. Ainsi, le corps devient, au propre comme au figuré, le reflet de ce que l'individu désire projeter comme image de lui-même, celui-ci n'est plus condamné à vivre dans un corps qu'il n'a pas choisi et il peut donc s'approprier son corps et en faire ce qu'il veut. De surcroît, la montée du capitalisme dans les sociétés occidentales et conséquemment le besoin de consommation contribuent à l'intégration de la femme au marché du travail autrefois réservé aux hommes. La femme devient, à la fin du XX^e siècle, un individu assumé, libéré, abreuvé de consommation et qui, malgré ses responsabilités (enfants, carrière et vie de couple), doit exposer un corps jeune et en forme, témoignage ultime de sa réussite. Si elle s'est libérée de certains dogmes traditionnels, la femme n'en est peut-être pas moins contrôlée par l'image de son corps et la norme esthétique qui contrôle cette image, une image, nous le répétons, qui prend sa source auprès des modèles des magazines, modèles inatteignables

parce que modifiés par l'informatique. La représentation du corps de la femme - et donc peut-être elle-même - serait-elle contrôlée par la technologie ?

C'est dans ce contexte que Chloé Delaume (CD1) publie *Corpus Simsi* en 2003. Nommer le phénomène littéraire contemporain dans lequel est né *Corpus Simsi* est complexe, car si les critiques universitaires sont en mesure de distinguer les formes, ils ont plus de difficultés à englober dans un même créneau l'ensemble de la production littéraire contemporaine. La difficulté à établir les critères de cette esthétique contemporaine est due, entre autres, à la fuite des écrivains devant les étiquettes. *Corpus Simsi* naît dans un contexte qu'il est encore difficile de nommer tout comme les œuvres qui en sont issues :

Vivre avec les spectres d'images, dans un monde où la logique iconique est dominante, dans un monde où présence et absence se conjuguent dans ce qu'il est convenu d'appeler le virtuel serait alors, au-delà de la littérature, un enjeu de la vie contemporaine.²⁵

L'autofiction à l'extrême

Pour parvenir à comprendre *Corpus Simsi*, il faut avoir lu, au préalable, les deux œuvres précédentes, *le Cri du sablier* (2001) et *la Vanité des somnambules* (2002). Ensemble, ces trois œuvres forment une trilogie d'autofiction. *Le Cri du sablier*, premier tome de cette trilogie, est un récit qui retrace l'enfance de celle qui deviendra CD2 mais qui, pour l'instant, se nomme l'Enfant. Cette petite fille, provenant d'une famille dysfonctionnelle, a énormément souffert. Élevée par un père absent et violent et par une mère distante et indifférente, l'Enfant se recroqueville et veut à la fois sa mort et celle de son père. Donc, il s'agit là d'un récit de la réminiscence où l'on apprend que

²⁵ RUFFEL, Lionel (2005). *Le Dénouement*. Paris, Verdier, coll. « chaoïd », p. 103.

la jeune fille a vu son père abattre sa mère pour ensuite retourner l'arme contre lui. Chez CD2, le désir de quitter le corps et la réalité provient donc de l'enfance, *le Cri du Sablier* en témoigne par la souffrance et le désespoir qui y règnent. Les mots dans ce récit sont synonymes d'espoir pour l'enfant. C'est par l'écriture, « *le Verbe l'enfant l'aimait plus que tout autre chose*²⁶ », qu'elle réussit à extraire sa souffrance, à pleurer la mort de la mère et à expulser celle du père. À la fin du récit, l'enfant devenu « je » tient à régler ses comptes avec son père :

J'ai coupé net, papa, le mal à la racine. Et si ce soir enfin tes deux syllabes martèlent c'est que d'avoir fondu tu m'as rendu les mots. Et du Verbe revenu je peux vivre pour de bon. Mais il ne s'agit plus de vivre, mon père, ma belle charogne, maintenant, il faut régner.²⁷

Le désir de survivre vient donc clore le récit. L'héroïne réussit à tuer son père, c'est ainsi que les hommes sont évacués complètement des deux récits subséquents et que le mythe de l'Ève sera si important dans *Corpus Simsi*.

CD2, personnage de fiction, fait son entrée dans *la Vanité des Somnambules*. Ce récit intermédiaire raconte l'histoire de CD2 qui parasite le corps de l'Enfant (*le Cri du Sablier*) : « *Un corps le corps qui sous nos serres finira en rillauds. Le corps. Ce médiateur. Dans lequel nous pourrons vivre plus qu'à livre ouvert [...] Je m'appelle Chloé Delaume. J'ai pris possession du corps qui m'était destiné.*²⁸ », mais qui en sera expulsée puisque le nouveau corps la refusera, l'expulsera. C'est ainsi que CD2 se retrouve dans *Corpus Simsi* et investit un corps virtuel qu'elle crée elle-même. Dans *la Vanité des Somnambules* CD1 écrit : « *On ne naît pas Chloé Delaume, on le devient.*²⁹ »,

²⁶ DELAUME (2001). *Le Cri du sablier*. Paris, Gallimard, coll. « Folio », p. 53.

²⁷ DELAUME (2001). *op. cit.*, p. 125.

²⁸ DELAUME. Chloé (2003). *La Vanité des somnambules*. Paris, Léo Scheer, p. 10-11.

²⁹ DELAUME (2002), *op. cit.*, p. 37.

avec *Corpus Simsi*, l'adage pourrait se lire comme suit : « *On ne naît pas Sims, on le devient.* ³⁰ ».

Cette fiction singulière³¹, publiée en 2003, prend forme à l'intérieur du jeu vidéo *Les Sims*TM dont CD1 est une adepte : « *Le jeu que préférait mon corps d'alors avait pour nom Les Sims*TM. *Il ne pouvait pas savoir à quel point ma face immonde en fut changée. J'échapperai petites morts par la simulation.*³² » L'auteur s'inspire donc de ce monde parallèle virtuel pour créer un récit d'autofiction où CD2, véritable avatar de l'auteur, quitte le monde réel pour se créer un corps virtuel au sein de cet univers ludique. Cette « autre-Ève » configure ses paramètres, se choisit un corps afin de se mettre au monde à travers un écran en s'inspirant du corps qu'elle avait habité dans *la Vanité des Somnambules* : « *Je dis : me voici à l'image du corps qui me refoula. Me voici à l'image du corps qui me refusa. Me voici à l'image. Car désormais : Corpus Simsi.* ³³ ». Mais pourquoi s'incarner dans un corps virtuel ? Afin d'atteindre le bonheur, ce bonheur qui lui était inaccessible dans sa précédente vie humaine (de personnage de fiction). *Corpus Simsi* est un récit qui raconte l'accession au bonheur de CD2, personnage de fiction, à travers un univers machine, le monde des *Sims*.

³⁰ *Dixit* Sylvain David.

³¹ Pour reprendre les termes de Bruno Blanckeman.

³² DELAUME, Chloé (2003). *Corpus Simsi*. Paris, Léo Scheer, p. 7.

³³ DELAUME (2003). *op. cit.*, p. 14.

Récit de jeux

Les *Sims*³⁴ sont des êtres artificiels presque identiques aux humains et qui vivent dans une ville du nom de *Simcity*. Pendant le jeu, le joueur est responsable d'une ou plusieurs vies artificielles et doit en assurer le destin :

Ce qui fait l'intérêt des jeux de simulation c'est qu'ils offrent un aperçu sur la nature. Ils sont la traduction ludique d'une entreprise qu'on retrouve dans les sciences et dans d'autres activités humaines où il est nécessaire de décider pour agir, et de prévoir pour décider.³⁵

N'en pouvant plus de souffrir dans des récits de papier dont le cadre spatio-temporel repose sur la réalité humaine, CD2 décide de l'abandonner au profit d'un bonheur statique et intemporel que lui offre le jeu *Les Sims*TM. Ce désir de quitter virtuellement le monde réel est monnaie courante aujourd'hui. En effet, de plus en plus d'humains tentent de se refaire une vie au sein de jeux tels que *Les Sims*TM et récemment *Second Life*TM (!) qui attirent même des entreprises et des institutions scolaires puisque ce jeu, contrairement à celui des *Sims*, offre une véritable prise sur le réel en permettant une visibilité pour arriver à créer d'autres liens économiques.

L'économie virtuelle qui en découle est d'ailleurs suivie de près par Linden Lab, qui estime à 1,8 million de dollars Linden, la valeur des transactions commerciales effectuées chaque jour dans SL[Second Life], soit environ 6600 véritables dollars américains. Le dollar Linden est en effet convertible avec un taux de change clair: 1\$US pour 270 dollars Linden. Résultat: les gains effectués dans un monde pixelisé par des avatars grâce à la vente de représentations graphiques de yachts de luxe, de grille-pains ou d'ordinateurs, par exemple, peuvent

³⁴ Expliquons certains principes de base concernant les *Sims*. La matrice du jeu est construire-acheter-vivre. Le joueur est responsable de la destinée de son personnage, il doit le nourrir, lui faire connaître des gens et l'amener à se perfectionner dans différentes aptitudes comme la créativité, la physique, la cuisine, la mécanique, etc. Il existe deux jauges très importantes : la jauge de nourriture et la jauge de sociabilité. Lorsque les deux sont dans le rouge, le *Sims* risque la mort. De plus, le *sims* flouze, la devise monétaire du monde des *Sims*, possède une influence capitale sur le mode de vie des *Sims*.

³⁵ TAYORO, C. (1994). *Jeu, simulation et évolution artificielle*. « Proposition d'article », Paris, École Polytechnique, Laboratoire du CREA, p.3, In BILODEAU, Yves (2001). *La vie artificielle comme média : éléments d'une robotique de la communication*. « Thèse de doctorat en communication », Montréal, UQAM, p. 183.

devenir de vrais dollars sonnant crédités sur une carte de crédit. Et les chiffres peuvent parfois s'emporter.³⁶

Avec *Second life*^{TM37}, nous assistons en temps réel à la création d'un monde parallèle (savant mélange entre le jeu *Les Sims*TM et *eBay*, (site web par excellence pour la vente d'objet de consommation).

Donc, *Corpus Simsi* est un paradoxe car, d'une part, l'oeuvre est tournée vers l'avenir (avec la question de la métamorphose du corps virtuel et son désir d'inventer une autre forme (le livre-image (voir annexes 1-6), *Les Sims*TM, etc.) et, d'autre part, elle est en dialogue avec *l'Ève future* puisque *Corpus Simsi* regarde dans le miroir de l'héritage littéraire (avec son grand nombre d'intertextualités) et reprend des thèmes communs tels que la transformation du corps par la science, thèmes que nous retrouvons souvent dans la littérature de science-fiction (entre autres). Enfin, *Corpus Simsi* (comme *l'Ève future*) refuse les étiquettes et peut être considéré, à ce stade-ci, comme une fiction singulière.

Le mythe de l'Ève dans *Corpus Simsi*

Parmi les territoires encore inconnus qui parsèment l'univers de *Corpus Simsi*, celui de l'Éden, du paradis perdu, est apparu comme un point de départ incontournable. Car le cadre spatio-temporel de *Corpus Simsi* se déroule au sein du jeu de simulation de vie humaine *Les Sims*TM, véritable monde

³⁶ DEGLISE, Fabien, (2007) « Perdus dans le cyberspace ». *Le Devoir*, 28-29 avril 2007. <http://www.ledevoir.com/2007/04/28/141310.html> (consulté le 15/07/08)

³⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=CibGE9YIPpc> (consulté le 15/07/08). Site web du jeu virtuel *Second Life*TM : <http://secondlife.com/> (consulté le 15/07/08)

parallèle, un Éden informatisé. Cette autofiction sur la virtualité réactualise le mythe de l'Ève en mettant en scène CD2, personnage de fiction féminin, qui accède au bonheur par l'entremise d'un corps virtuel que le logiciel du jeu lui permet de créer : « *Je suis Chloé Delaume. Je suis ma création [...] Nouvelle ère, dernière Ève, partisane d'un Éden parcheminé de bugs*³⁸ ».

Cette re-naissance de la figure de l'Ève dans un univers dénué d'organique - et donc d'humanité ? - souligne ce besoin d'inventer une nouvelle *Genèse* par l'usage des technologies du virtuel. Ces technologies sont récentes et promettent, du fait de leur nouveauté et de leurs possibilités infinies, la création d'un nouveau monde (une utopie ?) où le bonheur est enfin possible. *Corpus Simsi* se veut un témoignage de cette seconde réalité qui semble se profiler à l'horizon de la condition humaine. Selon CD1, *Corpus Simsi* représente :

Le premier stade balbutiant, le tournant d'une nouvelle ère de la simulation de vie virtuelle. En garder une trace, même infime, semblait pour la joueuse inconditionnelle que je suis, important. Contrairement à mon avatar, j'aime cultiver la nostalgie.³⁹

Conclusion

La figure de l'Ève représente, comme nous venons de le voir, l'origine du dialogue entre *Corpus Simsi* et *l'Ève future* malgré l'écart temporel qui les sépare. Le récit des origines et le mythe de l'Ève constituent l'armature même de ces deux romans. La mort de Dieu s'annonce par cette volonté de l'homme de créer un être de ses mains grâce à ses technologies. Cette possibilité sans précédent remet en question l'imperfection de l'humain et son continuel désir

³⁸ DELAUME (2003). *op. cit.*, p. 12.

³⁹ DELAUME (2003). *op. cit.*, p. 125.

de s'envelopper d'illusion pour mieux vivre son réel. Un constat général : le réel ne répond plus aux aspirations du simple mortel, et pour atteindre le bonheur, le passage technoscientifique est nécessaire, car il mène à l'être idéal (la créature artificielle) ou à un Éden hyperréel (le monde parallèle des *Sims*). *Corpus Simsi* et *l'Ève future* « surfent » sur le réel car ces fictions se refusent à en rendre compte mais veulent tout de même conserver la part d'illusion qui le constitue. Dès lors, les deux œuvres réinventent un réel à partir d'un nouveau corps.

Autrement dit, la «réalité», ce sont les romans qui nous enseignent ce qu'elle peut être, ce sont eux qui façonnent la forme du vraisemblable à nos yeux, qui déterminent les rôles stéréotypés que nous pourrions jouer en croyant les vivre, qui conçoivent les intrigues interchangeables dont nous aurons l'illusion qu'elles constituent le cours à nul autre pareil de notre propre histoire la plus secrète.⁴⁰

L'Ève future et *Corpus Simsi* symbolisent l'amont et l'aval de la représentation du corps féminin en regard de la technologie et de la science. Nous avons retenu ces œuvres parce que l'écart temporel qui les sépare permet de constater une évolution de la représentation du corps féminin depuis un siècle. À l'intérieur de ces textes, le corps, de par sa représentation, suscite des questionnements touchant autant la technologie et la science, l'illusion et la réalité, le vrai et le faux.

Peindre la société et « porter avec elle la raison de son mouvement », comme le souhaitait Balzac dans l'« Avant-propos » de la Comédie humaine, supposait un dispositif d'écriture capable d'entrecroiser parole et discours, histoire et vérité que notre âge, qui a à bien des égards remplacé la ligne de partage entre le vrai et le faux par l'unité du virtuel, ne conçoit plus.⁴¹

Le corps amène une autre conception du monde quand il n'est pas appelé à tout simplement construire un nouveau monde par son changement,

⁴⁰ FOREST, Philippe (1999). *Le Roman, le réel*. Nantes, Plein Feux, p. 25.

⁴¹ BLANCKEMAN, Bruno (2004). *op. cit.*, p. 88-89.

par sa substitution à un autre corps comme c'est le cas chez CD1, puisque le personnage principal, CD2, investit un corps virtuel au sein d'un jeu vidéo. Le corps humain, dans *Corpus Simsi*, est un fardeau dont il est primordial de se débarrasser afin que CD2 puisse atteindre le bonheur dans un monde virtuel. Mais chez Villiers, le corps féminin est recréé pour être offert en cadeau à un homme, Lord Ewald, afin qu'il retrouve le bonheur dans le monde réel. Néanmoins, les deux textes visent le même but : atteindre le paradis perdu par l'entremise d'un corps féminin métamorphosé par la science et la technologie.

Enfin, la figure de l'Ève, dans *Corpus Simsi*, se voit réactualisée, car celle-ci, dans le roman, revient pour une deuxième fois pour incarner la dernière créature créée non pas par Dieu mais par elle-même. Cette « autre-Ève » ne se reproduira pas, cette Ève ne mourra pas, elle ne vieillira pas non plus car le temps n'existe pas là où elle vit. *Corpus Simsi* est bien le prolongement du travail amorcé dans *l'Ève future*, l'affranchissement - ou l'emprisonnement ? - du féminin par la technologie.

CHAPITRE 2

De la créature artificielle au cyborg

Par l'intermédiaire de la figure de l'Ève, nous avons identifié certaines des similitudes et des différences qui existent entre *l'Ève future* et *Corpus Simsi*. De ces rapports se sont dégagés quelques thèmes dont les principaux sont la représentation du corps féminin et de la machine. Nous proposons, dans cette deuxième partie, un approfondissement de ces thèmes déjà abordés mais qui toucheront davantage les questions liées aux dichotomies : vivant/non-vivant et réalité/hyperréalité. Tout d'abord, il convient de rappeler certains éléments qui ont été examinés précédemment. Comme nous l'avons mentionné, la représentation du corps est bien l'enjeu de *l'Ève future* et de *Corpus Simsi*, car comme le mentionne David Le Breton : « *Penser le corps est une autre manière de penser le monde* ». L'étude des œuvres de Villiers et de Delaume nous a amenée à souligner que le réel, dans *l'Ève future* et *Corpus Simsi*, ne répond plus aux aspirations des personnages et que le passage technoscientifique semble nécessaire à l'atteinte du bonheur. Manifestement, dans la poursuite de leur quête, les protagonistes semblent percevoir l'usage d'outils technoscientifiques comme leur seul recours possible.

Pour émettre un tel constat, nous nous sommes questionnée sur l'influence des technologies sur la représentation du corps au sein des œuvres étudiées. Le lien est indéniable : si les protagonistes arrivent à ressentir un certain bonheur, cela est causé par la relation entretenue entre la machine et le

corps féminin. Soit que la machine s'immisce dans un corps, comme c'est le cas avec les composantes électriques dans le corps de Miss Hadaly, soit que CD2 plonge de son propre gré à l'intérieur de la machine en se configurant un nouveau corps dans le logiciel informatique du jeu *The Sims*TM. Bien que modifié, transformé ou métamorphosé par la machine, le corps féminin chez les deux créatures conserve tout de même sa forme humaine.

Par conséquent, nos réflexions, dans cette deuxième partie, porteront, dans un premier temps, sur la notion de vivant, notion devenue ambiguë et de plus en plus difficile à définir depuis la révolution industrielle et encore plus avec le développement de la cybernétique pendant la Deuxième Guerre mondiale. Sommes-nous toujours en mesure de bien départager ce qui est vivant de ce qui ne l'est pas ? Qu'est-ce qui est vivant ? Les corps d'Hadaly et de CD2 suscitent ces questionnements. De par leur forme humaine, ces corps révèlent une certaine idée du vivant mais la facture de ces corps d'origine technoscientifique traduit manifestement le contraire. Et paradoxalement, ces deux Êves technoscientifiques sont animées par des sentiments, des désirs qui, aux dires d'elles-mêmes et des personnages qui les entourent, semblent être plus humains, et donc plus vrais, plus réels, que les modèles vivants qui ont servi à les concevoir. Ce qui nous amène à poser la question suivante : Miss Hadaly et CD2 sont-elles plus vivantes que leur modèle humain originel ? Cette interrogation nous mènera, dans un deuxième temps, à réfléchir sur les notions de double, d'illusion, d'artificialité, de jeu et d'hyperréalité, puisque les deux œuvres à l'étude utilisent le corps féminin pour aborder ces notions toujours en redéfinition et qui ne cessent de bouleverser les conceptions liées à la définition du vivant.

Le corps médium : le corps est le message

En plus d'être le motif des œuvres et de notre étude, le corps devient dans cette seconde partie un corps médium.

Dans la perspective classique (même cybernétique), la technologie est un prolongement du corps. Elle est la sophistication fonctionnelle d'un organisme humain, qui permet à celui-ci de s'égaliser à la nature et de l'investir triomphalement. De Marx à MacLuhan, même vision instrumentaliste des machines et du langage : ce sont des relais, des prolongements, des média-médiateurs d'une nature idéalement destinée à devenir le corps organique de l'homme. Dans cette perspective « rationnelle », le corps lui-même n'est que médium⁴².

Le corps médium représente le lieu où se concentrent les idées, où se constatent les changements et où convergent les questionnements liés à la machine et au vivant. Le corps médium est une constante pour rendre compte des changements technoscientifiques que le monde subit. Nous voulons dire, par cette affirmation, que si les changements technoscientifiques modifient notre perception de la société et la société elle-même, il n'en reste pas moins que le corps persiste, il est toujours là et devient une constante en même temps qu'un laboratoire d'essais de ces changements technoscientifiques. Par exemple, dans *l'Ève future*, le corps électrique de l'Andréide idéale, constitué à partir d'un modèle féminin vivant, représente le médium par excellence où convergent les pensées de Villiers.

D'une part, il met en lumière les dangers de la pensée positiviste sur la définition même de l'humain. Villiers, connu pour son ton souvent ironique,

⁴² BAUDRILLARD, Jean (1981). *Simulacres et simulation*. Paris, Galilée, coll. « Débats », p. 165.

créa le personnage d'Edison, ce fervent défenseur de la science complètement dévoué à la notion de Progrès, afin d'exprimer ses craintes face à une science qui se propose de dépasser la Nature. D'autre part, par l'entremise du corps artificiel d'Hadaly, Villiers insère, dans sa fiction scientifique, des propos, des questionnements et des paradoxes qui seront repris et redéveloppés au courant des XX^e et XXI^e siècles sur la question de la représentation du corps en regard de la science. Le corps de l'Andréide est un lieu d'expérimentations où Villiers tente de comprendre le fonctionnement du corps, de voir à quel point cet hybride de l'humain et de la machine peut devenir le corps idéal et ainsi élever le génie humain au même niveau que celui de la création divine (et, à travers le corps, passer le message que l'humain a réussi à dépasser Dieu). En d'autres mots, il y aurait deux discours dans le roman de Villiers, le premier se voulant une critique des dangers de la pensée positiviste et le deuxième, une célébration du progrès technoscientifique et des possibilités infinies qui en découlent, dont ce corps idéal, hybride entre l'humain et la machine, et produit du génie humain, est l'exemple parfait. Un paradoxe qui se constate dans bien des œuvres de science-fiction du XX^e siècle et qui a toujours fait partie, en quelque sorte, des difficultés rencontrées par les protagonistes de ces romans. Car si dépasser la nature, devenir Dieu et contrôler l'avenir sont des fantasmes pouvant devenir réalité grâce à la science, la peur et l'inquiétude d'enfreindre les lois morales, éthiques et religieuses persistent au sein de ces mêmes possibilités.

Le corps médium est donc l'objet de prédilection de Villiers pour exprimer les dangers, les peurs, les inquiétudes mais également les possibilités infinies du développement technoscientifique. Au sein de *Corpus Simsi*, le

corps est un message au sens propre et au sens figuré du terme. Premièrement, composé de pixels, donc de données informatiques, le corps de CD2 est configuré à partir du code binaire (0-1). Deuxièmement, le corps de CD2 soulève des questionnements similaires à ceux posés par l'Andréide, et pourtant CD2 semble vouloir confirmer cette tendance contemporaine qui veut que le corps soit l'ultime recours de l'âme pour s'exprimer. C'est peut-être cela le message de CD2 : pour exister il faut se façonner, repenser son corps et le modifier afin qu'il devienne la juste représentation de ce que l'on désire projeter comme image.

D'un corps asservi et dominé par la nature, nous sommes donc passés à un corps autofaçonné, tant dans son fonctionnement interne que dans son apparence, et bientôt à un corps autofabriqué, quand les techniques de clonage auront parachevé ce processus d'autoengendrement.⁴³

La seule constance dans ces œuvres entre les mondes réels et virtuels est donc le corps. Il est l'enveloppe dans laquelle sont contenues toutes les informations nécessaires au bon fonctionnement de l'individu qui l'habite. Le corps représente l'individu ou encore ce que l'individu a choisi d'être s'il lui prend l'envie de le modifier, comme CD2 le fait en se métamorphosant en *Sims*. Le corps parle pour l'individu. Il l'identifie. Il ne se contente plus de circonscrire physiquement ses frontières, il « est » l'individu.

⁴³ MOLÉNAT, Xavier (2004). « Sommes-nous entrés dans une nouvelle modernité ? ». *Sciences Humaines*, N° 154, p. 37.

L'Andréide et CD2 sont-elles plus vivantes que leur modèle humain originel ?

Cette question troublante surgit naturellement dans l'esprit du lecteur à la fin de la lecture de *l'Ève future* et de *Corpus Simsi*. C'est une interrogation qui en cache évidemment plusieurs autres. Par l'usage de la technique et de la science, l'humain est-il en train de perdre ce qui lui reste d'humanité, ce qui lui reste de vivant, ou au contraire, serait-il en train de s'adapter, de muter afin d'assurer sa survie ? Au fil des découvertes et des inventions technoscientifiques dont il se glorifie, l'humain se questionne sur sa propre nature, toujours en quête de lui-même. Tout au long des siècles, plus les recherches avancent dans les différentes branches des sciences appliquées, et plus la certitude et l'incertitude se rencontrent au sein des écrits philosophiques, sociologiques, éthiques et conséquemment en littérature. Ces Èves qui ont été créées au sein des deux œuvres à l'étude ne traduisent-elles pas ce malaise face aux conséquences du progrès technoscientifique en regard de la définition du vivant ? Comme nous l'avons déjà dit, les réflexions se rapportant au vivant/non-vivant sont omniprésentes chez Villiers, mais il n'en demeure pas moins que la créature artificielle périra par le feu à la fin du récit. Le décès de la créature artificielle est une manière de faire triompher le vivant et la Nature d'un point de vue religieux. Ce qui est vivant ne doit pas être l'œuvre de l'humain mais de Dieu, ce qui est vivant ne doit pas avoir été modifié par l'humain ni par aucune machine, ce qui est vivant doit être de facture naturelle et correspondre à la tradition. *L'Ève future* est un combat

entre la Nature et la Science où cette dernière, après avoir régné pendant toute la durée du récit, est réduite en cendres.

Nous ne pouvons pas en dire autant de *Corpus Simsi*, où la protagoniste préfère de loin vivre dans un monde complètement virtuel, simulant la vie réelle des humains, au lieu de survivre dans un monde qui s'égaré et se mortifie inéluctablement, dans un monde appelé à disparaître et dans lequel se livre un combat entre l'humanité et la machine⁴⁴. Il n'y a plus d'espoir dans le monde réel, ce qui reste d'humanité, c'est-à-dire le corps, devient peu à peu machine ou encore cyborg. Si la technologie accède au corps de l'humain, les dernières frontières s'affaîsseront et la ligne de partage disparaîtra. CD2 préfère donc adopter un monde construit à partir du progrès technoscientifique et qui ne se cache pas derrière une illusion d'authenticité et de tradition. C'est dans cette perspective que CD2, avant de devenir une *Sims*, explique au lecteur son choix de se configurer en machine et de quitter le réel des humains :

Le monde réel trop organique, je n'ai pas su m'y infiltrer. Pas su du tout. J'aurais pu insister, bien sûr. Partir en quête d'un autre corps, plus adapté ou plus docile. Plus affadi aux cartilages, souple et moelleux en coussinets. Moins vertical aussi. C'est ça. Un corps moins vertical qui ploie dès qu'on l'effleure. Un corps à angle droit s'immiscer isocèle avant fragmentation. J'aurais pu le trouver, bien sûr. Mais je me méfie trop. Beaucoup trop à présent. Je fuis la chair peu nourricière, je fuis sa lassitude livresque et ses banquets oestrogéneux.⁴⁵

Pourquoi les protagonistes des deux récits cherchent-ils dans la science et la technologie une manière de se sentir vivants ? Qu'est-ce qui pourrait expliquer ce réflexe de recourir au progrès pour rejoindre une certaine idée du bonheur désormais inaccessible dans le monde réel ? Nous tenterons de

⁴⁴Thème récurrent des œuvres de science-fiction et qui d'ailleurs commence à apparaître au sein du roman de masse contemporain par exemple chez Michel Houellebecq (*Les Particules élémentaires*, 1998, *La Possibilité d'une île*, 2006), Jean-Christophe Ruffin (*Globalia*, 2004) et Maurice G. Dantec (*Babylon babies*, 1997).

⁴⁵ DELAUME, Chloé (2003). *op.cit.*, p. 4.

dégager quelques motifs qui poussent les personnages à recourir au progrès technoscientifique dans la poursuite de leur quête.

Dans la foulée du progrès technoscientifique apparaissent, entre autres, la vitesse, la consommation et l'individualisme qui bouleverseront les schèmes de pensée traditionnels. Tout devient accessible, achetable, artificiel et remplaçable ; il en va de même pour l'humain qui se sent ridiculement inutile depuis que la machine fait son travail, qui se sent troublé puisque désormais l'amour se programme⁴⁶ (enfin presque). Dès lors, il va de soi que les conceptions concernant le vivant et le non-vivant seront remises en question ; ce qui est vivant n'est plus seulement ce qui communique, ce qui peut ressentir des émotions (souffrance, empathie, attachement maternel), ce qui peut se reproduire, ce qui obéit (ou contrôle) et ce qui meurt. Force est de constater qu'aujourd'hui la définition de ce qui est vivant peut presque correspondre à ce qui est non-vivant. Les découvertes de la science remettent de plus en plus en cause cette théorie du vivant/non-vivant car les avancées (telles que le décryptage du génome humain ou la nanotechnologie) permettent de constater au moins une chose : la frontière entre vivant et non-vivant n'a jamais été aussi mince. Un exemple du domaine scientifique nous semble opportun pour illustrer cette dernière affirmation.

Il est difficile, mais non moins fascinant, pour les biologistes de retracer l'évolution d'une espèce puisqu'il faut, à partir de fossiles, analyser les protéines présentes dans les bactéries encore collées sur la roche. Raconter l'histoire de cette espèce peut devenir très ardu et presque irréalisable dans certains cas. Mais voici la solution... une solution, disons hasardeuse.

⁴⁶ Soulignons que Lord Ewald se fait offrir une Andréide par Edison, histoire de lui procurer une créature qui lui donnera l'amour et la perfection que sa fiancée réelle n'a jamais pu lui donner...

[...] les biologistes ont les moyens de recréer a priori les instants où le hasard invente des compositions qui prennent place dans la symphonie du vivant. Comment ? En s'associant avec des informaticiens s'improvisant compositeurs de l'aléatoire, à l'aide de programmes informatiques très particuliers, capables de reproduire des résultats parfaitement... imprévisibles ! Le principe de ces programmes est simple : ils associent un environnement virtuel à des êtres virtuels, dotés de gènes et de fonctions physiologiques analogues à ceux observés chez certains organismes simples : se déplacer, se nourrir, envoyer un signal aux autres, se reproduire. À partir de ces conditions basiques, ces êtres virtuels vivent et meurent, sur des milliers de générations, et leur vie est soumise à l'arbitrage du hasard : dans les simulations, l'abondance de nourriture et le patrimoine génétique de chaque génération d'individus virtuels sont laissés au soin du hasard, grâce à de complexes algorithmiques qui leur attribuent des valeurs de manière parfaitement aléatoire. Aucun risque, dès lors, que le résultat de la simulation ne soit que le résultat des paramètres qu'on y entre : le hasard joue bien son rôle de moteur. « Il suffit d'imaginer l'ADN comme une suite de bits, des 0 et des 1, explique Carole Kribbe. Chaque individu possède sa propre séquence de bits. Et quand on veut le faire se reproduire, on duplique cette séquence, en introduisant aléatoirement des modifications. Au lieu de 011, on obtient 010, ce qui simule ainsi les mutations qui se produisent chez le vivant. »⁴⁷

Ce qui est intéressant ici, c'est cette idée d'associer le code binaire et l'ADN, qui permet justement ce rapprochement aussi troublant soit-il entre le vivant et le non-vivant. Et ironiquement, ce rapprochement n'est pas le fruit de l'imagination d'un écrivain mais bien le discours d'une scientifique. On constate ce même rapprochement dans *Corpus Simsi*, car l'œuvre explore ce rapprochement en mettant en scène un personnage virtuel qui remet en question la définition du vivant dans un univers qui simule justement la vie humaine. Malgré sa facture numérique, CD2 revendique une « nouvelle humanité » car elle compare l'amour à une donnée, comme le souligne ce passage où il est question des émotions qu'elle « ressent » ou plutôt des informations qu'elle produit :

L'amour est une raison qui ici cœur ignore. L'amour est une apparition stratégiquement envisageable. [...] J'aime ce que je connais et je ne désire rien. Je nécessite. J'obtiens. Je restaure. Je requiers. Je satisfais. Je suis binaire jusqu'en mon sein. J'aime parce que cela contente efficacement ma jauge de relations sociales.

⁴⁷ VALIN, Muriel (2007). « Les succès du hasard pris sur le vif ». *Science et vie*, N° 1079, p. 54-55.

J'aime car cela me fait du bien. L'amour est une donnée qui contribue à mon bien-être. L'amour est un composant accessoire générant l'assurance d'un niveau minimum de félicité quotidienne.⁴⁸

Si CD2 peut tomber amoureuse, elle le fait pour des raisons de survie et non pas parce qu'elle ne peut pas s'en empêcher. C'est un besoin, mais un besoin calculé et nécessaire à son bon fonctionnement... virtuel.

À la toute fin du roman de Villiers, lorsque l'Andréide et Miss Alicia Clary (son modèle humain) périssent par le feu sur le même bateau qui les ramenait vers l'Angleterre, nous comprenons que la dichotomie vivant/non-vivant n'en est plus une, elle est ambiguë. À la fin de *l'Ève future*, la question demeure entière et se trouble ; le vivant n'est plus ce que l'on croyait. Les progrès technoscientifiques font basculer dans l'incertitude la question du vivant, puisque désormais l'illusion règne. Un siècle plus tard, dans son univers complètement simulé virtuellement, comme dans l'exemple que nous exposions précédemment concernant les organismes simples, CD2 se revendique vivante envers et contre tous, bien que son corps soit complètement inorganique puisque composé de pixels :

Nous sommes bien plus vivants que vous. Vous le savez et le saurez. Nous sommes les Sims. Nous sommes votre réalité.[...] Regardez-vous et acceptez : vous verrez, vous n'existez pas. Regardez-nous et comprenez : nous sommes la solution. Nous sommes les Sims. Et vous êtes notre enjeu.⁴⁹

Bref, lorsque les frontières entre vivant et non-vivant sont ébranlées, les perceptions des personnages des deux récits en regard de leur identité deviennent très ambiguës et presque impossibles à nommer. Les corps hybrides de ces deux Èves suscitent des interrogations sur la véritable définition de ce qu'est *être vivant*. Soulignons, toutefois, une grande différence

⁴⁸DELAUME, Chloé (2003). *op. cit.*, p. 44-45.

⁴⁹*Ibid.*, p. 116.

entre les deux Èves. Afin de vivre dans le réel, l'Andréide a besoin que Lord Ewald croit en son existence. Pour être vivante, l'Andréide est dépendante d'un humain, elle ne peut pas se mettre au monde elle-même et se dire : « Voilà, je suis vivante... ». C'est pour cela qu'à un certain moment du récit elle désire mourir, elle a peur de ne pas être reconnue, de ne pas pouvoir faire partie des vivants et de demeurer un fantôme, une illusion ou encore un fantasma. Autre élément non négligeable, Hadaly veut exister dans le réel, elle est donc également dépendante du temps, d'un temps linéaire, d'un temps qui fuit, du temps de la vie des humains. La machine s'incorpore dans son corps, les pièces électriques ont été greffées à l'intérieur d'elle-même. Dans *Corpus Simsi*, CD2, cette autre-Ève, s'est elle-même configurée, est née sans créateur, s'est inspirée de son modèle vivant, existe dans un monde complètement inorganique qui se veut la copie du réel, le simulacre de la vie humaine.

Dans *Corpus Simsi*, nous entrons dans un monde où cette « autre-Ève » se déclare vivante au sein d'un corps de pixels dans un univers où le temps est inhumain puisqu'il peut s'arrêter.

Manier le temps sims est pour nous naturel. La structure de notre monde est d'une infinie souplesse horlogère. Le déroulement temporel est adapté à nous. Chez vous, c'est le contraire. Nous, nous sommes libres. Au point de pouvoir quitter notre foyer à l'aube, d'aller en ville jusqu'à la fin du jour et de retrouver nos pénates à l'heure exacte du matinal départ. Lorsque nous allons quelque part nous respirons temps collectif. Lorsque nous retournons dans notre habitation, nous trottons temps individuel. Les aiguilles se figent pour nous plaire. Un jour a vingt-quatre heures de chaque côté de l'écran. À la différence que les nôtres sont capables de duplication.⁵⁰

⁵⁰ *Ibid.*, p. 29.

CD2 ne dépend pas du temps, elle est éternelle, elle ne vieillira pas comme le souhaite Hadaly : « [...] j'aurais su vieillir ⁵¹ » déclame-t-elle à Lord Ewald. C'est peut-être pour cette raison, dite temporelle, que CD2 se sent plus vivante que tous les humains, même si sa vie n'est qu'un éternel retour au sein d'un corps qui lui sera fidèle... jusqu'à ce que le programme du jeu virtuel cesse de fonctionner. C'est le monde auquel elle appartient, c'est une seconde réalité, elle y est donc vivante, contrairement à Hadaly qui désire habiter un monde réel dont elle est l'illusion, le fantasme, et qui doit compter sur la foi de Lord Ewald en elle pour s'immiscer dans la réalité humaine. Fatalement, elle retournera à l'état de fantôme à la fin du roman, contrairement à CD2 dont le roman n'a pas de fin puisque le temps y est malléable et circulaire.

Le théâtre du réel dans *l'Ève future*

Au-delà du siècle et des différences fondamentales qui les séparent, les corps des deux Èves sont traversés par les mêmes questionnements devant la supériorité de l'illusion sur la réalité, du simulacre sur la Nature. Comme nous l'avons exposé précédemment, la représentation du corps féminin est constamment appelée à se redéfinir. Ainsi, la femme qui affiche des artifices physiques pour se montrer plus belle qu'elle ne l'est en réalité ne perd-elle pas, à chaque fois, un peu d'humanité ? Que représente-t-elle ? Une femme améliorée ou un corps qui ment sur sa véritable nature ? Cette femme qui

⁵¹ VILLIERS DE L'ISLE-ADAM, Auguste (1993 [1886]). *op. cit.*, p. 321.

métamorphose son corps en s'inspirant des mannequins des magazines de mode (mannequins eux-mêmes modifiés par des logiciels informatiques) ne participe-t-elle pas à un jeu pervers où la machine risque de gagner sur l'humanité et de se déclarer enfin supérieure à l'humain ?

Tel est le paradoxe idéaliste auquel nous sommes acculés : puisque la « femme elle-même nous donne l'exemple de se remplacer par de l'Artificiel », puisque l'être naturel par excellence finit par ne plus être qu'un composé d'artifices.⁵²

Miss Alicia Clary, le modèle humain de l'Andréide, est comédienne. Que Villiers ait décidé de lui attribuer ce métier est porteur de sens, puisque la perception des femmes dans ce roman est plutôt connotée de manière négative ; la femme serait donc considérée comme une comédienne au propre comme au figuré. Les auteurs de l'étude *l'Homme artificiel : Hoffmann, Shelley, Villiers de l'Isle-Adam* soulignent ceci :

C'est la comédienne qui sauve la femme. La comédienne qui endosse, soir après soir pour son public, rôles et costumes. Et l'admirateur s'éprend de l'actrice, pas de la femme, il est amoureux de chacun de ses rôles, il fuit la réalité de l'amour. Il suffit que la comédienne enlève son costume pour que se dissipe la magie de l'irréel. Le costume donne à la femme sa spiritualité. Mise en scène et fantasme font bon ménage.⁵³

C'est là tout l'enjeu de *l'Ève future*, reconnaître que l'intérieur - l'âme - ne correspond pas à l'extérieur - le corps - de la femme. C'est pourquoi l'homme tentera de résoudre ce problème en y jouant Dieu aux côtés de la machine devenue, le cas échéant, son ultime adjutant afin de construire une femme idéale, une véritable déesse des temps modernes qu'il peut contrôler. L'histoire de *L'Ève future* devient un immense théâtre où le thème de l'illusion

⁵² NOIRAY, Jacques (1982). *Le Romancier et la machine: l'image de la machine dans le roman français (1850-1900) Jules Verne – Villiers de l'Isle-Adam*. Paris, Librairie José Corti, vol.II, p. 317.

⁵³ KRZYWKOWSKI, Isabelle, ARAMBASIN, Nella (et coll.) (1999). op. cit., p. 102.

est prépondérant et où le corps est l'objet et le jeu. Gadamer écrit à propos du jeu : « *Les joueurs ne sont pas le sujet du jeu ; mais à travers les joueurs c'est le jeu lui-même qui accède à la représentation* ⁵⁴ ».

L'Andréide et le phonographe

Le corps de l'Andréide est un médium au même titre que le phonographe, invention d'Edison qui permet la création de l'Andréide. Cette créature parle, d'une part, comme nous l'avons mentionné dans la première partie, parce qu'elle est habitée par une âme qui se nomme Sowana, et d'autre part, parce que des disques gravés à l'image du phonographe sont placés dans son corps. C'est en cela que cette créature artificielle est d'une certaine façon bio-mécanique. Son corps est un médium puisqu'il reproduit les sons, les phrases et la poésie qui sont gravés sur les disques. Son corps est en quelque sorte un corps d'informations sous forme primitive (des disques gravés). Le corps de l'Andréide, à l'image du phonographe, copie le réel, reproduit mécaniquement la Nature, l'humain et transforme le réel en artificiel. De cette manière, le corps de l'Andréide sauve en quelque sorte le principe de réalité tel que l'entend Baudrillard : « *Il ne s'agit plus d'une représentation fausse de la réalité (l'idéologie), il s'agit de cacher que le réel n'est plus le réel, et donc de sauver le principe de réalité.* ⁵⁵ » La représentation du corps de l'Andréide, dans *l'Ève future*, se veut hyperréelle, mais dans une version archaïque et primitive.

⁵⁴GADAMER, Hans-Georg (1976). *Vérité et méthode*. Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », p. 28.

⁵⁵BAUDRILLARD, Jean (1981). *op. cit.*, p. 26.

Donc, l'illusion est l'idéal et le corps est le médium par lequel passe ce changement.

[...] la créature artificielle engendre une prolifération de structures duelles, d'agencements symétriques et de structures réversibles : les thèmes du théâtre, du double, de l'illusion d'optique viennent s'y greffer, induisant des brouillages sémantiques qui font tomber le discours sous le coup d'une ambivalence généralisée. Les signes se transforment en simulacres dont le propre est moins d'énoncer le « faux » que de ruiner la différence entre le modèle et la copie : postulant, tout en la rendant impossible, la distinction entre la vérité et le mensonge, le simulacre ébranle toute identité par une présentation simultanée du Même et de l'Autre. Il opère ainsi une médiation entre l'humain et l'inhumain, entre le naturel et le culturel, entre le réel et l'illusion.⁵⁶

Le jeu de l'hyperréalité dans *Corpus Simsi*

Comme nous l'avons mentionné auparavant, *Corpus Simsi* est écrit par une jeune femme au XXI^e siècle, après la révolution féministe, à une époque où les changements technoscientifiques sont pluriels. Il est certain que les perceptions à l'égard de la femme et de son corps sont en partie différentes de celles de Villiers en 1886. Cela dit, ni la femme ni l'homme ne sont connotés négativement dans le récit. En fait chez CD1, la question du genre ne semble pas se poser ou ne se pose plus⁵⁷. Elle ne divise pas d'un côté les hommes et de l'autre les femmes. Cette différenciation des genres ne s'applique pas à *Corpus Simsi*, car CD2 s'adresse aux humains directement par l'entremise du « vous ». Elle se sent trompée par eux (comme Edison et Lord Ewald le sont face aux femmes), elle est donc très amère et cynique à leur endroit. C'est pour cette raison qu'elle décide de quitter le monde réel et de se métamorphoser en *Sims*. Elle quitte le réel humain et trouve une hyperréalité,

⁵⁶ KRZYWKOWSKI, Isabelle et ARAMBASIN, Nella (et coll.) (1999). *op. cit.*, p. 141-142.

⁵⁷ Comme nous l'avons expliqué dans la première partie, c'est dans ses romans précédents que CD2 règle ses comptes avec le genre masculin, et plus précisément avec son père.

un espace virtuel qui l'accueille, à condition qu'elle métamorphose son corps afin de pouvoir s'y intégrer ou s'y inscrire.

Rappelons la raison pour laquelle CD2 désire quitter le monde réel : aspirer au bonheur. Cette recherche du bonheur n'est-elle pas en fait un désir profond de maîtriser son corps et donc sa vie ? Par conséquent, nous pouvons avancer que c'est le contrôle qui attire CD2 dans ce monde virtuel. Par ce désir de contrôle réalisé, le corps de CD2, plongé dans un univers-machine, se transforme en pixels et donc en information. Son corps devient une information au propre comme au figuré ; elle utilise le langage pour raconter son incarnation virtuelle dans un récit, et elle est composée elle-même d'un langage, le langage informatique. Le corps de CD2 est configuré par la machine, par le langage informatique, les pixels n'étant que la représentation de ce langage et donc la représentation de son corps. Bref, le monde virtuel dans lequel « vit » CD2 est un lieu copié sur la réalité humaine, qui offre un contrôle aux allures de liberté (donc à double-tranchant) et qui est basé sur l'information. C'est une société hyperréelle qui joue à la société réelle. Serait-ce donc que l'hyperréalité est un jeu ou même un théâtre ? L'hyperréalité serait-elle un hybride entre la science et l'imaginaire ?

Enfin, nous pourrions dire qu'à l'instar de l'Andréide, CD2 est également une comédienne, puisqu'elle fait partie d'un jeu, mais qu'elle serait plutôt considérée comme une comédienne virtuelle ou comme une joueuse virtuelle. La représentation tombe pourtant dans l'auto-représentation. CD2 est une narcissique hyperréelle et elle représente le summum de l'individualisme occidental puisqu'elle s'incarne, se met en scène et demeure sa seule

spectatrice. Elle fait le spectacle et elle est le spectacle. Tout compte fait, elle n'est que substance informatique.

Conclusion

En résumé, nous avons vu que les représentations du vivant et du non-vivant sont extrêmement ambiguës lorsqu'elles sont en rapport avec la machine. Le corps est le message, le corps est le médium. Le corps est une constante où convergent les pensées et les actes reliés à la machine (au progrès technoscientifique). Le corps identifie l'individu, il parle pour lui. La machine est intégrée au corps de l'Andréide alors que le corps de CD2 est complètement investi dans la machine. C'est une différence majeure dans la représentation du corps féminin au sein des deux œuvres. Nous avons également remarqué que l'Andréide est une tentative de créer un idéal et que CD2 est la réalisation de cet idéal. Nous pourrions ainsi réaffirmer que CD2 est bien le prolongement du travail amorcé avec l'Andréide.

Utilisant les observations de Baudrillard comme toile de fond, nous avons pu voir avec CD2 que le virtuel et l'hyperréalité provenaient de la même source et que les mots « contrôle » et « information » leur étaient communs. CD2 a fait le choix de devenir inorganique pour s'affranchir et prendre le contrôle de son corps, devenu information puisque composé de langage informatique. CD2 contrôle son corps, contrôle son image et sa représentation. Grâce à la machine, son unique adjuvant, elle est indépendante de corps comme d'esprit (mais est-ce un leurre ?) contrairement à l'Andréide qui est

dépendante de ses créateurs, qui ont droit de vie et de mort sur son existence. Bien qu'elle soit une créature artificielle, une illusion, au milieu du monde réel, il n'en reste pas moins que malgré sa volonté de faire partie de ce monde, l'Andréide ne réussira pas à investir le monde des humains. Elle est née tel un fantôme et retournera à ce statut. Donna Haraway, dont les propos seront au cœur du prochain chapitre, explique ceci :

Pre-cybernetic machines could be haunted ; there was always the specter of the ghost in the machine. This dualism structured the dialogue between materialism and idealism that was settled by a dialectical progeny called spirit or history, according to taste. But basically machines were not self-moving, self-designing, autonomous. They could not achieve man's dream, only mock it. They were not man, an author of himself, but only a caricature of that masculinist reproductive dream.⁵⁸

Enfin, tel un leitmotiv qui nous guide à travers notre étude, nous répétons cette affirmation de David Le Breton : « *Penser le corps est une autre manière de penser le monde* », car les changements dont le corps est l'objet ont avant tout modifié l'environnement d'où il est issu. Dans cette perspective, nous sommes tentée de citer le père de la cybernétique, Norbert Wiener, qui vient appuyer nos propos et qui du même coup annonce le ton de la troisième partie:

Nous avons modifié si radicalement notre milieu que nous devons nous modifier nous-mêmes pour vivre à l'échelle de notre environnement. [...] Véritable mutant, le sujet cybernétique doit constamment s'ajuster en fonction du système humano-mécanique au sein duquel il évolue. Traversé de bord en bord par ces réalités environnantes, il prend progressivement les traits de « l'homme sans intérieur ».⁵⁹

⁵⁸ HARAWAY, Donna (1991). *Simians, Cyborg, and Women. The Reinvention of Nature*. New York, Routledge, p. 193.

⁵⁹ WIENER, Norbert (1954). *Cybernétique et société. L'usage humain des être humains*. Paris, UGE, coll. « 10/18 », p. 56. In LAFONTAINE, Céline (2004). *L'Empire cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*. Paris, Seuil, p. 58.

CHAPITRE 3

Deux Èves, deux corps, science et *poesis*

Le chapitre deux a exposé en filigrane que de *l'Ève future* à *Corpus Simsi*, le monde de la science et celui de la *poesis* s'entrecroisent dans le but de créer les deux Èves. En effet, l'Andréide et CD2 sont des produits de la science et de la création littéraire, car leur corps, construits à partir des innovations technoscientifiques, sont ensuite sublimés (idéalisés) par la liberté créatrice. Loin d'incarner des machines rationnelles et objectives, ces deux Èves ressemblent à des êtres idéaux et subjectifs qui contribuent à la création de récits que certains nomment « récit de la science », « roman expérimental », « fiction scientifique » ou encore « science poétique ». Le terme générique exact étant toujours sujet à l'étude, nous nous contentons de dire que ce qui nous importe c'est cet échange entre deux domaines opposés dont le corps est le principal enjeu. Dans la foulée de ce que nous avons développé, nous nous questionnerons, dans ce dernier chapitre, sur la notion d'affranchissement des deux Èves à l'égard de la technologie.

Lors du premier chapitre, nous avons conclu que le motif principal de la construction des deux créatures artificielles résidait dans le désir d'atteindre le bonheur. Comme nous l'avons établi, ce bonheur n'est pas accessible dans le monde réel, par conséquent l'usage des innovations technoscientifiques se révèle essentiel afin que les protagonistes puissent réussir leur quête. Mais

que se cache-t-il derrière l'idée de bonheur ? Que symbolise-t-il exactement ? Y aurait-il derrière le bonheur un désir de contrôle et une volonté d'en finir avec le désordre ? Le monde réel n'est-il pas par définition entropique ? Le recours à la machine serait donc logique, car celle-ci représente une mécanique, un code dont l'ordre et le contrôle sont les principes de base. Bref, l'usage de la science et de la technologie pour parvenir à un certain contrôle de l'existence, n'est-il pas en fait le véritable motif des protagonistes ? Cette possibilité permet-elle un réel affranchissement des deux Èves ? À la fin de leur récit respectif, sont-elles plus libres que leur modèle originel ? Ces questionnements sauront ponctuer l'ensemble de ce dernier chapitre. Au préalable, revenons brièvement sur la dynamique qu'entretiennent la création littéraire et la science, nous tenterons ainsi de comprendre jusqu'à quel point les deux Èves symbolisent cette médiation entre science et fiction.

Vénus anadyomène

Dans son article intitulé *la Science et ses œuvres de la créature artificielle à la création littéraire*⁶⁰, Laurence Dahan-Gaida se penche sur trois oeuvres du XIX^e siècle, dont *l'Ève future*, pour tenter de comprendre la relation entre création artificielle, création littéraire et science :

Issue d'un discours hybride et d'une généalogie complexe, la créature artificielle reste l'héritière du dualisme du corps et de l'esprit. Si elle présuppose toujours un matériau de base qui l'enracine dans l'univers de la technique, elle doit en dernier recours sa vie à un agent extérieur qui relève de l'univers spirituel de la création. Cette élaboration mixte lui permet d'exhiber les limites de la science : impuissante à faire surgir une « âme » de la matière, elle doit s'allier à d'autres « savoirs » pour approcher d'une définition de l'humain.

⁶⁰ KRZYWKOWSKI, Isabelle et ARAMBASIN, Nella (et coll.) (1999). *op. cit.*, p. 122-147.

Mais le rôle de la science ne s'épuise pas dans le procès de cette double élaboration : elle est avant tout un opérateur essentiel de la création littéraire, au service de laquelle elle met sa puissance d'organisation sémantique et formelle.⁶¹

Les deux extraits suivants permettront de constater le rapport entretenu entre science et création dans *l'Ève future*. Rappelons toutefois que la part de surnaturel dans la construction de l'Andréide a été brièvement soulevée dans le premier chapitre. En effet, l'esprit de Sowana (*l'agent extérieur*) donne le souffle de vie à l'Andréide ce qui permet d'ajouter que malgré le discours scientifique d'Edison, pour le moins abondant, il n'en demeure pas moins qu'il existe une part d'inconnu dans la connaissance exacte de la fabrication de l'Andréide. Le passage qui suit dévoile la part de surnaturel et de mystère qui habite le récit de Villiers.

Lorsque l'esprit Sowana aperçoit l'Andréide électrique d'Edison, elle le presse de questions entourant son fonctionnement. L'intérêt que porte Sowana à la créature artificielle la pousse à demander à l'inventeur s'il est possible qu'elle puisse « à l'occasion, s'y incorporer elle-même et l'animer de son état « surnaturel »⁶² ». En poursuivant ce récit, raconté à Lord Ewald, Edison mentionne au jeune homme qu'il s'est senti effrayé le jour où effectivement Sowana a incorporé le corps de l'Andréide : « Je vous déclare que l'ensemble de cette vision me causa le saisissement le plus terrible que j'ai ressenti dans ma vie. L'œuvre effrayait l'ouvrier.⁶³ » Il continue en confessant à Lord Ewald que :

dès lors toutes mes mesures furent calculées et minutieusement prises pour me trouver à même, un jour, de tenter pour quelque cœur intrépide ce que nous avons réalisé. Car, - il faut bien remarquer ceci ! - tout n'est point chimérique en cette créature ! Et c'est bien un

⁶¹ *Ibid.* p. 122-123.

⁶² VILLIERS de L'ISLE-ADAM, Auguste (1993 [1886]). *op. cit.*, p. 335.

⁶³ *Ibid.*

être inconnu, c'est bien l'Idéal, c'est bien Hadaly qui, - sous les voiles de l'électricité, - en cette armure d'argent simulant l'Humanité féminine, - vous est apparu : puisque, si je connais Mistress Anderson⁶⁴, je vous atteste QUE JE CONNAIS PAS SOWANA !⁶⁵

L'Andréide est bel et bien le produit de la science et de la création, car le recours au spiritisme force Edison à admettre que Sowana lui est étrangère. Cette part d'inconnu rend au récit son aspect fictionnel. Avec l'apparition de Sowana, on s'éloigne de la précision méthodique de la science pour se rapprocher de l'imprévisible création littéraire. Alan Raitt, chargé de l'édition critique de *l'Ève future* de 1993, analyse le rôle du spiritisme d'un autre point de vue. En effet, Raitt trouve :

surprenant que Villiers ait décidé de mettre en valeur le rôle du spiritisme à une époque où, ailleurs, il en dénonçait les méfaits et les dangers. Mais en fait, cet usage était très logique dans le contexte de la structure mythique du roman. Selon le thème faustien de l'œuvre, Edison et Ewald sont en révolte contre Dieu, il est donc normal qu'ils aient recours à des moyens réprouvés par Dieu.⁶⁶

Par conséquent, le spiritisme demeure la seule solution afin d'insuffler la vie à l'Andréide sans recourir à Dieu, permettant, par la même occasion, la corrélation entre mythe et science, entre science et *poesis*. Nous ne pouvons soulever la relation entre mythe et science sans recourir aux propos de George Balandier qui souligne que « *la littérature dit aussi, à titre individuel, ce que les mythes expriment collectivement. Elle fait davantage apparaître le choix du désordre sur lequel toute une vie se joue, par lequel une œuvre se nourrit.*⁶⁷ ». La singularité du roman de Villiers réside dans cette addition de plusieurs influences qu'incarnent les mythes, la science, la création littéraire, le corps féminin et la religion.

⁶⁴ Voir chapitre 1, p. 14-15, note de bas de page N° 20.

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ *Ibid.*, p. 379-380.

⁶⁷ BALANDIER, George (1988). *Le Désordre, éloge du mouvement*. Paris, Fayard, p. 238.

Dans le même ordre d'idée, le roman *l'Ève future* se veut un savant mélange des courants littéraires du XIX^e siècle : le naturalisme, le symbolisme et le fantastique. La tendance au courant réaliste, et même naturaliste, se perçoit à travers les nombreuses descriptions scientifiques qui témoignent du souci de dépeindre la « réalité » surtout en regard du processus de fabrication de l'Andréide :

D'un côté, les procédés utilisés par Villiers lui permettent de créer un effet de réel ; la surenchère dans le vocabulaire scientifique, l'énumération complaisante de termes techniques, la présentation exhaustive d'inventions avérées, la stratégie discursive d'Edison dans son démontage du mécanisme de la passion (qui emprunte à la science expérimentale ses méthodes et sa syntaxe), tous ces procédés relèvent d'une esthétique naturaliste qui puise ses ressources mimétiques dans les méthodes de la science.⁶⁸

Le passage suivant explique la manière dont on doit administrer des liquides à la créature artificielle :

Cette coupe sera pleine d'eau claire, d'abord filtrée au charbon, c'est-à-dire très pure, puis mélangée de quelques sels dont vous vous trouverez la formule dans le Manuscrit. Quand aux pastilles et aux tablettes, ce sont des pastilles de zinc, de tablettes de bichromate de potasse, quelquefois de peroxyde de plomb. Aujourd'hui, nous prenons une foule de choses empruntées à la chimie.⁶⁹

Du symbolisme, nous retiendrons le lyrisme et les questionnements existentiels de Lord Ewald : « *Ah ! Qui m'ôtera cette âme de ce corps* ». « *De quel droit n'a-t-elle pas de génie, ayant une telle beauté !* » « *Trahis-moi, plutôt, mais existe ! Sois pareille à l'âme de ta forme* » ! » déclare-t-il douloureusement à Edison en parlant de Miss Evelyn Habal, sa fiancée. Enfin, la présence du fantastique se remarque, bien entendu, par l'esprit de Sowana, par l'aura mystérieuse entourant la fabrication de la créature artificielle et du lieu de sa

⁶⁸ KRZYWKOWSKI, Isabelle, ARAMBASIN, Nella (et coll.) (1999). *op. cit.*, p. 146.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 153.

fabrication, ce laboratoire-théâtre, appelé *l'Éden sous terre*⁷⁰, où se déroule la plus grande partie du récit. En résumé, la corrélation entre science et *poesis* rend possible, à notre avis, la coexistence de ses trois courants littéraires opposés. C'est le corps de la créature artificielle qui permet l'échange et surtout cette union. Le corps de l'Andréide est également tributaire de l'implication de ces trois courants, leurs caractéristiques propres donnent à la créature la chance d'exister, d'émerger et devenir enfin cette Vénus anadyomène, cette Ève idéale.

La Sims anadyomène

Soulignons, d'entrée de jeu, une différence importante entre les deux Èves, dans *l'Ève future* le corps de l'Andréide existe avant que Sowana ne l'habite de son âme, dans *Corpus Simsi*, c'est l'âme de CD2 qui erre à la recherche d'un autre corps à investir et qui finira par le créer elle-même. Néanmoins, l'interpénétration entre la subjectivité de la littérature et l'objectivité de la science au sein du récit de CD1 est tout aussi manifeste que dans *l'Ève future*. C'est précisément le cas dans ce passage évoquant la naissance de CD2 en *Sims*, au moment où elle se configure et que son corps devient pixels. Sa configuration en *Sims* est décrite comme une émergence. La singularité de ce passage réside dans la confrontation du poème *Vénus Anadyomène* du poète symboliste Arthur Rimbaud et le champ lexical de l'informatique – puisque la protagoniste se meut désormais dans un jeu vidéo -. Diamétralement opposés,

⁷⁰ Titre du livre troisième de *l'Ève future* p. 164 de la présente édition.

ces deux langages rappellent que CD2 est véritablement une hybride entre fiction et technologie, entre subjectivité et objectivité :

Vous pouvez me suivre dans ma quête. Me voir là, surgir du plasma comme d'un cercueil vert en fer blanc percer écran totalitaire une tête de femme soudain à cheveux bruns traverser fortement la tanière des circuits pommadés mettez-vous au balcon d'une vieille baignoire j'émerge. Me voir là, pénétrer lente et comme une bête gloutonne la langue pâteuse avec des déficits m'empiffrer disques durs assez mal ravaudés puis me dresser sirupeuse le col gras et gris les entailles surchauffés les larges omoplates au mot de passe qui saillent les dorsales épineuses sous les émulations du clavier étendu. Serpenter incertaine le dos court la mémoire morte ou vive qui rentre et qui ressort. Puissent mes rondes heures d'airain s'étendre en l'essorage de la graisse composite sous la peau plastifiée crachant des feuilles plates. Troisième processeur gauche l'échine est un peu rouge derrière le modem non je ne finirai pas en A4. Me voir là, noyauter l'ancre du didacticiel, overclocker la chance et le tout sent un goût ma seconde chance horrible, les personnages fictifs y ont droit, toujours, étrangement à une seconde chance Vous pouvez suivre ma conquête. Me voir là, me faufler entre les angles alanguis processeur, laissant en mon sillage des singularités ulcéranes vénusiennes, me voir là m'ériger séquences carte mère qu'il faut voir à la loupe : je suis la Sims anadyomène.^{71 72}

Premièrement, la résonance sémantique de cet extrait évoque toute la densité de ce récit et de ses possibilités interprétatives. De prime abord, le poème de Rimbaud narre le récit d'une vieille femme laide qui se baigne. De plus, le ton ironique et sarcastique du poème laisse entrevoir un certain mépris pour l'imperfection, la laideur et la vieillesse. La Vénus du poème est une anti-Vénus, le titre se veut donc ironique. Le poème et le discours informatique servent de cadre à la naissance de CD2 en *Sims*. Elle abandonne son corps humain pour un corps de pixels, elle émerge et devient la *Sims anadyomène*. Il y a donc une confrontation entre le corps humain et imparfait de la Vénus du poème rimbaldien et le corps machine et parfait de la *Vénus Sims*.

⁷¹ DELAUME, Chloé (2003). *op. cit.*, p. 12.

⁷² Les passages en italique renvoient au poème *Vénus anadyomène* de Arthur Rimbaud. Ceux-ci sont soulignés de la même manière dans *Corpus Simsi*. L'intégrale de ce poème est accessible à l'annexe 8.

Deuxièmement, dans sa globalité, l'extrait possède une singularité poétique qui se rapproche de celle de l'Oulipo (l'Ouvroir de la littérature potentielle). Mentionnons que ce mouvement utilisait les mathématiques dans les créations littéraires et travaillait également avec des contraintes d'écriture. La prose de CD1 se rapproche de cette volonté de jouer avec la science et le langage. Ce passage déjoue les principes par lesquelles le langage scientifique – ici informatique – n'a pas de valeur poétique. Bref, par son fond, cet extrait exprime l'hybridité de CD2. Par sa forme, cet extrait invite à découvrir un aspect de la création littéraire développé autour de la poésie symboliste – ici, réactualisée – et du langage informatique dont le cadre spatio-temporel est un jeu vidéo de simulation de vie humaine. C'est un passage qui témoigne de la tendance à regrouper sous un même thème les influences de plusieurs références littéraires. En effet, le vocabulaire informatique qui se fusionne au poème de Rimbaud a pour effet de créer une prose hybride et éclatée à l'image de plusieurs récits contemporains. George Balandier fait une réflexion très éclairante à propos de la littérature contemporaine :

Les œuvres plus récentes, et de bien moindre rang, évoquent en nombre soit l'éclatement, soit la disparition. Les unes, en explorant de nouvelles voies d'écriture, souvent mêlées et hasardeuses, restituent l'expérience de vies éclatées, jouent des effets de brouillage dans le récit, recourent à une mobilité qui restitue le foisonnement des événements avec désinvolture ou humour ravageur. Les autres rapportent à un monde faux, recensé, codé, contrôlé, générateurs de mythes médiocres et de gloires douteuses, des vies individuelles livrées à la dérision et la déréliction. En réalité, un monde de la disparition qui ne présente plus que les dehors du chaos et où l'individu est contraint à ressasser des apparences.⁷³

En ce sens, le dernier segment de l'extrait : « *Je suis la Sims anadyomène* » rend compte judicieusement des procédés formels et de l'effet sémantique mis en œuvre dans *Corpus Simsi*. L'œuvre met en scène un

⁷³BALANDIER, George (1988). *op. cit.*, p. 240.

personnage virtuel, dans un sens aussi spectral que l'âme de Sowana, qui se présente comme une « autre-Ève » qui se meut dans un univers hyperréel et ludique où les références intertextuelles (provenant autant de la littérature que de la science) sont multiples et se contaminent entre elles. C'est dans ce monde paradoxal, codé dans sa définition mais éclaté dans sa forme, que CD2 émerge des ténèbres pour devenir la Vénus informatique, autrement dit l'« autre-Ève ».

En somme, nous pouvons admettre que la science et la *poësis* participent à la création des deux Èves autant du point de vue expérimental que du point de vue ludique. La subjectivité de la littérature et l'objectivité de la science s'investissent dans la fabrication des créatures artificielles censées offrir le bonheur. Néanmoins, comme nous l'avons soulevé en introduction, ce bonheur ne cache-t-il pas plutôt un désir de perfection, de contrôle et d'ordre ? C'est dans cette perspective que nous orienterons notre propos dans cette deuxième partie.

Les deux Èves dans l'ordre et le désordre

Eugénisme et Nature dans *l'Ève future*

Le roman de Villiers est construit sur la volonté de combattre l'entropie par le contrôle et la perfection. Bien qu'à la fin du roman, l'Andréide soit animée par

l'âme de Sowana, son autonomie, son indépendance en regard d'Edison et de Lord Ewald n'est en réalité qu'une illusion de liberté. Son corps est totalement contrôlé par les deux hommes, ils peuvent, en appuyant sur une bague ou sur les perles de son collier, l'« activer », « *et la voilà vivante comme vous et moi, prête à obéir à toutes ses bagues et à toutes ses perles, comme nous cétons à nos désirs*⁷⁴ ». Ces bagues et ces perles, symbole d'obéissance, Edison les justifie, à un Lord Ewald scandalisé, par une réflexion que nous pourrions qualifier aujourd'hui de misogynne, ou du moins de réductrice à l'égard des femmes, puisqu'il crée un rapprochement entre le contrôle accessible d'Hadaly et l'effort démesuré dont les hommes doivent faire preuve pour arriver avec les femmes à ce même contrôle :

Hadaly marchera, devant elle et toute seule, sur la sollicitation du rubis placé au doigt médial de sa main droite, ou prenant le bras et s'y appuyant languissamment, elle suivra les mouvements d'un ami, non seulement comme une femme, mais exactement de la même manière que Miss Alicia Clary. La concession faite, en ces bagues, à sa machine humaine ne doit pas scandaliser. Songez à quelles autres prières, bien plus humiliantes, les amants accèdent, parfois, pour obtenir un pâle instant d'amour, - à quelles hypocrisies don Juan lui-même sait condescendre pour amener telle mauvaise grâce féminine à un semblant d'obéissance... Ce sont là les bagues des vivantes.⁷⁵

L'ordre et le contrôle sont donc indissociables dans le récit. La facilité d'« opération » de l'Andréide évoquée par Edison, et métaphorisée par les bijoux, témoigne du désir profond de dominer l'autre sexe et de réussir à créer un être parfait.

Vous voyez, pour conclure, que Hadaly est, tout d'abord, une souveraine machine à visions, presque une créature, - une similitude éblouissante. Les défauts que je lui ai laissés, par politesse pour l'Humanité, consistent seulement en ce qu'il y a plusieurs genres de femmes en elle, comme chez toute vivante. - (On peut les effacer.) - Elle est multiple, enfin, comme le monde des rêves. Mais le type

⁷⁴VILLIERS de L'ISLE-ADAM, Auguste (1993 [1886]). *op. cit.*, p. 155.

⁷⁵*Ibid.*, p. 152.

suprême qui domine ces visions, Hadaly seule, est, si j'ose dire, parfaite.⁷⁶

C'est également ce même désir de contrôle et de perfection de l'espèce humaine qui anime, dès 1870, Francis Galton, cousin de Charles Darwin, et qui développera la science eugénique participant, d'une certaine manière, à la construction de l'idéologie nazie. Il est possible que Villiers se soit inspiré des théories de Galton pour la rédaction de *l'Ève future* bien que nous n'ayons trouvé aucun document pouvant l'attester. Nous ne pouvons que souligner que les réflexions et les théories concernant la génétique étaient d'actualité en cette fin de XIX^e siècle en Europe et qu'elles faisaient partie de l'esprit du temps de cette époque.

Le corps féminin dans *l'Ève future* est contrôlable, malléable et surtout dominé. L'Andréide est une statue, une œuvre unique et même une œuvre d'Art car elle représente la *Venus Victrix*, elle est sous la domination de l'homme qui en a le contrôle. Son corps représente la métaphore du désir des scientifiques de réussir à rendre parfaite l'espèce humaine pour arriver à produire des êtres supérieurs et dénués de tares. Bref, l'ordre et le contrôle font partie intégrante du récit de Villiers. Combattre l'entropie par un corps idéal et dominé semble la solution au problème posé dans le récit. Autrement dit, la créature artificielle permet de contrôler le sentiment amoureux, ainsi l'homme peut enfin vivre une relation avec une femme sans risquer qu'elle lui désobéisse ce qui évite le désespoir et ouvre la porte à un bonheur éternel ou encore à un Éden sans pomme, ni serpent...

Malheureusement, ce que l'homme croyait accomplir aussi bien que Dieu (c'est-à-dire créer un être et en avoir le contrôle) se révèle impossible à la

⁷⁶ *Ibid.*, p. 157.

fin du récit, car la fatalité revient à la charge et fait périr la créature artificielle dans un naufrage. La créature artificielle ne survit pas, ce n'est pas dans ce récit de Villiers que l'homme prend le contrôle et impose son ordre. Dieu ou la Nature reprend ses droits par un coup du destin, par un retour de l'entropie et la constance du mouvement. L'imperfection se propage pendant que l'idée vague d'un certain eugénisme disparaît pour laisser place à un *Fatum* aussi mystérieux et aléatoire que la création elle-même. Le grand inventeur reste seul en compagnie de son savoir qui n'est rien sans rêve, sans fiction et sans idéal de perfection :

À cette lecture le grand inventeur se laissa tomber sur un siège, auprès de l'appareil : - ses regards distraits rencontrèrent, non loin de lui, la table d'ébène : une clarté lunaire pâlisait encore le bras charmant, la main blanche aux bagues enchantées ! Et, songeur attristé, se perdant en des impressions inconnues, ses yeux s'étant reportés au-dehors, sur la nuit, par la croisée ouverte, il écouta, pendant quelques temps, l'indifférent vent de l'hiver, qui entrechoquait les branches noires, - puis son regard s'étant levé, enfin, vers les vieilles sphères lumineuses qui brûlaient impassibles, entre les lourds nuages et sillonnaient, à l'infini, l'inconcevable mystère des cieux, il frissonna, - de froid, sans doute, - en silence.⁷⁷

La Nature indifférente est encore la plus forte et détruit le corps profané. La science a perdu dans le récit de Villiers, mais elle sera victorieuse dans *Corpus Simsi*.

Mythe de pixels et utopie dans *Corpus Simsi*

Souvenons-nous qu'Edison évoque le mythe de Dom Juan pour montrer combien il est ardu pour les hommes de soumettre les femmes, à quelles bassesses ils doivent recourir pour se faire respecter et aimer. Pour faire le

⁷⁷ *Ibid.*, p. 348-349.

pont et montrer l'évolution des mœurs (et donc le rapport au contrôle) entre l'époque de Villiers et celle de CD1, nous choisissons de revoir rapidement le mythe de Dom Juan d'un point de vue contemporain. Éric-Emmanuel Schmitt revisite, dans *la Nuit de Valognes*⁷⁸ (écrite en 1989), le mythe de Dom Juan, en créant une suite à la pièce de Molière. Un peu plus âgé, Dom Juan se retrouve au cœur d'un procès présidé par un groupe de femmes, ayant toutes été ses maîtresses, elles décident de régler leurs comptes avec cet homme qui les a trompées et abandonnées. Contrairement au Dom Juan évoqué par le personnage d'Edison, il est intéressant de constater que le Dom Juan contemporain de Schmitt est plutôt, à la fin de cette pièce, en quête existentielle à défaut de continuer à conquérir inlassablement les femmes. Le Dom Juan de Schmitt abdique, se sent coupable et se remet en question devant les femmes qu'il a fait souffrir. Il n'a plus aucun pouvoir sur elles et comprendra le sens du mot « amour » dans une relation avec un homme...

Force est de constater que le traitement réservé à ce Dom Juan montre qu'aujourd'hui le pouvoir et le contrôle ne sont plus l'apanage du sexe masculin et que le sexe féminin est, disons, beaucoup plus affranchi, et revendique (et possède de plus en plus) le plein contrôle de son existence. N'est-il pas alors tout à fait logique que CD2 en étant sa propre créatrice et en abandonnant le monde des humains redéfinisse ainsi le mythe de l'Ève pour devenir cette autre-Ève ? N'est-ce pas également ce que fait le Dom Juan de Schmitt, se défaire de son propre mythe pour aller à la recherche de lui-même pour construire peut-être un nouveau mythe ou disparaître à jamais ?

⁷⁸ SCHMITT, Éric-Emmanuel (2005 [1991]). *La Nuit de Valognes*. Paris, Magnard, coll. « Classiques et contemporains ».

À l'image du roman de Villiers, le récit de CD1 cherche également à combattre l'entropie par le contrôle et la perfection. Cela dit, il y a tout de même des divergences fondamentales entre les deux. La première divergence sera soulevée sous forme de question : à qui profite cet ordre et ce contrôle dans *Corpus Simsi* ? Nous savons maintenant que ce n'est pas l'Andréide qui profite de sa condition de créature artificielle mais bien Edison et Lord Ewald (pendant un court laps de temps toutefois). Pour ce qui est de CD2, c'est bien elle qui profite de sa propre condition, mais en a-t-elle le contrôle pour autant ? Elle s'est créée machine dans son propre intérêt et dans le but d'atteindre la maîtrise totale de son corps et de son existence.

Je suis un Sims nom de famille Delaume prénom Chloé taille adulte race lactescente sexe faible signe astrologique Poissons biographie vierge encore vierge, vierge comme le terrain que je dois investir à coups de pelle et de mulots tardifs investir oui. Je suis un Sims. Sorte d'Incontestable Maîtrise Stimulante. Je suis l'incontestable maîtrise.⁷⁹

Son inscription totale dans cette matrice virtuelle aurait dû la conduire à une plus grande liberté. Mais son existence en *Sims* n'en est qu'une illusion. En fait, elle est dépendante du logiciel informatique dans lequel elle s'est délibérément investie, dépendante de son ordre. Bien que CD2 apparaisse plus libre que l'Andréide, il faut admettre que cette liberté est limitée par un logiciel informatique qui impose des règles et qui tend vers une uniformisation de par son code informatique. Bref, le corps de CD2 est un objet virtuel, une composante du jeu. Elle n'est pas unique comme son homologue, l'Ève de Villiers, elle est composée d'informations de même nature que son environnement, c'est un véhicule de pixels errant à l'intérieur d'un immense système d'informations organisé, une matrice qui a pour nom : *Les Sims*TM. En

⁷⁹ DELAUME, Chloé (2003). *op. cit.*, p. 22.

ce sens, le généticien Richard Dawkins en réinterprétant la théorie évolutionniste de Darwin explore l'idée par laquelle chaque individu n'est, en fait, qu'un véhicule servant à la survie des gènes et que la Nature n'obéit qu'à une seule loi celle de l'ADN :

[...] l'optimisation de la survie de l'ADN n'est pas une recette du bonheur. Du moment que l'ADN est transmis, il lui importe peu que sa transmission se fasse au détriment de quelqu'un ou de quelque chose. Les gènes ne se préoccupent pas de la souffrance, parce qu'ils ne se préoccupent de rien. [...] La Nature n'est ni bienveillante ni malveillante; elle n'est ni un adversaire ni une partisane de la souffrance plus qu'à une autre, sauf si elle a des conséquences sur la survie de l'ADN. [...] Comme l'écrivait ce poète malheureux que fut A.E. Housman : La Nature, qui est sans cœur et sans esprit, /Ne veut ni se soucier ni connaître. L'ADN, lui non plus, n'est capable ni de sentiments ni de connaissance. Il existe, c'est tout. Et c'est lui qui nous impose sa loi.⁸⁰

Comme la Nature, la matrice virtuelle dans laquelle se meut CD2 est indifférente et seul lui importe la régularité de son fonctionnement. La matrice impose son ordre en uniformisant ses composantes par un code binaire composé de 0 et de 1. CD2 passe donc d'un univers entropique à un univers soumis à l'ordre du code binaire dont : « *l'existence est parfois, ici bien plus qu'ailleurs, un non-anniversaire bugant circuit fermé.*⁸¹ ». Dans *Corpus Simsi*, il n'y a aucun Dieu, aucune finalité cosmique. Tout concept abstrait pouvant expliquer le comment et le pourquoi de l'existence est presque totalement évincé. La conception du monde des *Sims* se résume au code binaire qui le compose, l'existence n'est chapeauté par aucun support abstrait. La matrice du jeu est construite de manière à ce que les *Sims* ne soient animés que par trois grands principes à la finalité concrète et matérielle soit : construire, acheter et vivre⁸². La circularité uniforme et régulière du logiciel supprime toute idée spirituelle ou abstraite qui aurait pu régir le récit comme c'est le cas

⁸⁰ DAWKINS, Richard (1996). « La loi des gènes ». *Pour la science*, N° 219, p. 78.

⁸¹ DELAUME, Chloé (2003). *op. cit.*, p. 35.

⁸² Et vivre pour acheter et construire, l'éternel cercle vicieux du jeu *Les Sims*™.

avec *l'Ève future* où l'on décèle une certaine présence de Dieu du moins par le *Fatum* final. *Corpus Simsi* met en scène un personnage qui s'est elle-même métamorphosée en code, elle se sait composée de 0 et 1. Il n'y a plus de place pour le mystère divin puisque l'ensemble de l'univers des *Sims* se réduit à une longue chaîne de code dont rien ne trouble la constance. En se métamorphosant en *Sims*, CD2 assure sa survie en transmettant, au sein du logiciel, l'information qui la définit au sens propre comme au sens figuré. Elle montre que la frontière entre vivant et non-vivant peut désormais s'effacer par la connaissance du code qui constitue les êtres, que ce soit l'ADN chez les humains ou le code binaire chez les êtres virtuels dont elle fait partie.

Enfin, comme nous avons associé délibérément le scientifique Francis Galton, cousin de Darwin, à *l'Ève future* pour ses travaux sur la science eugénique dont les thèmes semblent se percevoir dans le roman de Villiers, nous venons d'associer *Corpus Simsi* aux réflexions et hypothèses du généticien Richard Dawkins. Il considère que l'espèce humaine n'est en fait qu'une étape obligée dans l'aventure des gènes sur la rivière de l'ADN

Only a digital genetic system is capable of sustaining Darwinism over eons of geological time. Only a digital river of genetic code could have carried us out of life's Precambrian Eden and into the present day.⁸³

Tout n'est désormais qu'information. C'est ainsi qu'il sous-entend que la frontière entre l'évolution naturelle et l'évolution artificielle est en train de s'estomper parce que le potentiel de l'information est infini :

Life is just a bytes and bytes and bytes of digital information. Genes are pure information – information that can be encoded, recoded, decoded, without any degradation or change of meaning. Pure information can be copied and, since it is digital information, the fidelity of the copying can be immense.⁸⁴

⁸³ SCHRAGE, Michael (1995). « Revolutionary evolutionist ». *Wired*, juillet. p. 185.

⁸⁴ *Ibid.*

CD2 représente un fantasme scientifique, car elle réussit à se « séquencer », à se créer artificiellement à travers une matrice virtuelle pour ensuite se rédupliquer⁸⁵. Elle réalise le fantasme de bien des scientifiques contemporains, dont Craig Venter, qui tente depuis des années de cloner artificiellement des êtres vivants. Son équipe a réussi en janvier 2008 à créer artificiellement une bactérie de 580 gènes comme le confirme ce passage de l'article *Genomics : Reconstruction of the Genomes* de la revue *Science* de février 2008 :

Most of these intermediate clones were sequenced, and clones of all four ¼ genomes with the correct sequence were identified. The complete synthetic genome was assembled by transformation-associated recombination cloning in the yeast *Saccharomyces cerevisiae*, then isolated and sequenced. A clone with the correct sequence was identified.⁸⁶

Conséquemment, un rapprochement s'impose entre CD2 et l'Andréide. En effet, la créature artificielle d'Edison est une utopie qui apparaît dans le monde réel et entropique des humains tout comme le corps de CD2. Néanmoins, tout désir d'utopie traîne derrière lui un ordre emprisonnant qui contrecarre toute idée de liberté comme le déclare Mumford dans son ouvrage intitulé *The Story of Utopias* :

But once beyond Plato, I was aware of the dictatorial tendencies of most classic utopias. They sought to impose a monolithic discipline upon all the varied activities and interplaying interests of human society, by creating an order too inflexible, and a system of government too centralized and absolute, to permit any change that would disturb the pattern or meet the new exigencies of life. In other words, each utopia was a closed for the prevention of human growth: and the more the institutions of utopias succeeded in stamping the minds of its members, the less possibility existed of furthering creative and purposeful change.⁸⁷

⁸⁵ Métaphoriquement, car en effet, en donnant la chance à des millions d'individus de la télécharger eux-mêmes dans le logiciel du jeu *Les Sims*TM par le site Web de CD1, CD2 est réduplicable.

⁸⁶ DREW, Endy (2008). « Genomics: Reconstruction of the Genomes ». *Science*, vol. 319, N° 5867.

⁸⁷ MUMFORD, Lewis (1963). *The Story of Utopias*. New York, The Viking Press, p. 4.

CD2 est à la recherche du contrôle, elle veut contrôler son existence et ainsi aspirer au bonheur. Le monde réel ne le lui permet pas car le monde réel est chaotique et imparfait. Le jeu *Les Sims*TM le lui permet encore moins car il uniformise quoiqu'il vise des buts reliés à l'harmonie et au bonheur comme en témoigne ce passage :

Notre République fonctionne sur une autorégulation. Notre objectif individuel satisfait implacablement la visée collective. Nous sommes programmés pour la recherche de l'harmonie. Nous contribuons à flux tendu au maintien de l'équilibre social. [...] Nous sommes atrocement bien élevés.⁸⁸

Somme toute, en assurant son propre remplacement par le biais de la science, CD2 quitte le monde fluctuant et entropique des humains pour habiter le monde des *Sims* archi-réglementé et complètement contrôlé par le logiciel informatique. Elle aura néanmoins réussi à survivre à la fin du récit contrairement à l'Andréide qui périt dans un naufrage. La fin de *Corpus Simsi* annonce la victoire de ces êtres virtuels, hybrides de science et de fiction, et déclare unilatéralement la fin de l'espèce humaine. Cette espèce dont on a percé le code (ADN) dont la science a réussi à effacer les erreurs, *Corpus Simsi* n'en a conservé que sa fonction créatrice dans un monde hyperréel et utopique :

Nous sommes les Sims. Nous sommes le but du jeu. Notre moteur ralentira, notre logiciel poussiera. Pourtant, nous resterons. Nous sommes le premier monde du deuxième monde. Nous sommes un peuple légendaire, les aïeux du grand basculement. Connectez-vous et devenez Dieu. Vous entrerez chez nous car l'exil est ouaté. Nous sommes bien plus vivants que vous. Vous le savez et le saurez. Nous sommes les Sims. Nous sommes votre réalité [...] Au commencement était le Verbe. Vous êtes ses rejetons. Vous êtes les moutards de l'orgueil et des vieux substantifs, moufflets logorrhéiques, vous êtes les fils de la Fiction. Regardez-vous et acceptez : vous verrez, vous n'existez pas. Regardez-nous et comprenez : nous sommes la solution. Nous sommes les Sims. Et vous êtes notre enjeu.⁸⁹

⁸⁸ DELAUME, Chloé (2003). *op. cit.*, p. 41.

⁸⁹ DELAUME, Chloé (2003). *op. cit.*, p. 116.

Conclusion

En définitive, le roman de Villiers présente un univers où s'entrecroisent trois courants littéraires du XIX^e siècle : le réalisme, le symbolisme et le fantastique. Cette hybridité illustre, à travers le corps de l'Andréide, la relation entre l'objectivité de la science et la subjectivité de la liberté créatrice. Donc, l'effet de « réel » du discours scientifique, employé pour décrire la créature artificielle, se voit subvertir par l'arrivée du surnaturel personnifié par Sowana. Par conséquent, cette surprenante union fera dire à Edison qu'il lui est impossible de définir ce que représente l'Andréide. Pourtant, ce mythe n'entraîne pas l'affranchissement de la créature, elle sera sous la domination des deux hommes jusqu'à la fin du roman. Son corps est asservi et ne peut se mouvoir sans l'intervention des deux hommes qui ont le pouvoir de l'activer par les bijoux qu'elle porte. Autrement dit, l'Andréide est prisonnière de son propre corps, elle est contrôlée totalement comme le désiraient Edison et Lord Ewald. L'Andréide réalise le rêve des hommes ; parvenir à créer une créature dont l'apparence physique est équivalente à ses capacités intellectuelles et morales sans pour autant en perdre le contrôle. Ce rêve, c'est la science qui le permet puisque l'utilisation des composantes mécaniques et électriques dans la création de l'Andréide entraînent Edison à vouloir fabriquer une créature artificielle parfaite qui ne conservera que les caractéristiques positives de l'espèce humaine en se gardant bien de lui transmettre les tares et les imperfections inhérentes à celle-ci. C'est ainsi que cette idée de perfection et

de contrôle nous a poussée à établir un lien entre le projet d'Edison et la théorie de Francis Galton portant sur la science eugénique. Bien qu'il nous soit impossible de vérifier si effectivement Villiers s'est inspiré des théories eugéniques pour écrire *l'Ève future*, nous pouvons tout de même avancer que ce concept d'eugénisme fait en quelque sorte partie de l'esprit du siècle de cette période de la fin du XIX^e siècle en Europe. Cet être supérieur, mais asservi, que représente l'Andréide ne survivra pas. La nature détruira ce corps profane dont la science (personnifiée par Edison) célébrait déjà la venue (l'avènement). Dans ce combat entre la science et la nature, c'est encore cette fois-ci la nature qui l'emporte. Le corps de l'Ève demeure celui de la *Genèse* ce n'est pas dans ce roman de Villiers qu'on verra la naissance technologique de l'Ève contre-nature. La tentative d'Edison de construire un être uniformisé et sans tares s'est traduit par un *Fatum* détruisant l'ordre de la science par une entropie dont les motifs sont impénétrables à l'image des voies de Dieu.

Dans *Corpus Simsi*, si le corps représente également un emprisonnement pour CD2, le récit, lui, est un territoire affranchi et complètement éclaté. La forme du récit est inédite, il y a des phrases cryptées, des références intertextuelles, une syntaxe renouvelée, des contraintes d'écriture, etc. Cette forme est singulière en ce sens où elle se développe autour du thème du jeu vidéo de simulation de vie humaine existant dans la réalité et dont la construction est totalement technique. Donc, la liberté créatrice et l'objectivité de la technique se rencontrent dans le récit, et cette dynamique entraîne une réflexion sur la façon dont les individus se perçoivent en regard de la technologie - croyant bien candidement que les progrès techniques réaliseront leur rêve de liberté et d'affranchissement face à leur

propre condition et qu'enfin ils les libèreront du fardeau de leur corps. Dans son essai critique intitulé *les Fictions singulières*, Bruno Blanckeman mentionne que :

L'écrivain part d'une catégorie mineure, la science-fiction, pour inventer sa littérature mineure, une expérience d'écriture réfractaire à toute injonction, qui pratique l'entrisme pour piéger les états de droit artistiques et culturels dominants. De la science-fiction, il retient en effet l'art de redistribuer les données logiques élémentaires entre autres le déplacement dans le temps. Ce qui permet, en adoptant un point de vue futuriste, de présenter les modèles du monde moderne comme les résidus d'une civilisation archaïque.

Corpus Simsi est en effet une œuvre qui expose un monde aux allures futuristes, en se servant du jeu *Les Sims*TM qui simule virtuellement la vie humaine (occidentale, s'entend), pour dénoncer les travers de la société contemporaine en regard de sa « dévotion » exagérée envers la science et la technologie. Le ton cynique de CD2 à l'endroit des « *filles de la Fiction*⁹⁰ », c'est-à-dire les humains, justifie à lui seul l'affirmation précédente. De plus, le corps qui est l'objet et le motif de ce « livre-jeu » exprime également que le rêve des femmes contemporaines de se créer un corps à partir des chirurgies esthétiques, ce corps métamorphosé, symbole de leur affranchissement, de leur liberté n'est qu'un leurre, une illusion de liberté ne visant qu'en définitive l'uniformisation de tous les corps. Le corps, comme l'individu qui l'habite, n'est pas plus libre aujourd'hui puisqu'il est désormais tributaire, dépendant de cette même technologie. *Corpus Simsi* pousse à l'extrême ce travers de la société occidentale en plongeant CD2 dans un univers entièrement technologique (virtuel) où elle se fabriquera un corps à la mesure de son idéal. Elle

⁹⁰ DELAUME, Chloé (2003). op. cit., p. 116.

« Vous n'êtes que mémoire morte, c'est ça qui vous perdra. Refermez votre cœur qui n'a jamais su battre qu'une encensée mesure orchestrée Biopouvoir [...] Au commencement était le Verbe. Vous êtes ses rejetons. Vous êtes les moutards de l'orgueil et des vieux substantifs, moufflet logorrhéiques, vous êtes les filles de la Fiction. »

demeurera convaincue jusqu'à la fin du récit qu'elle est plus vivante que ces « *fils de la Fiction* », puisqu'elle assume sa virtualité, sa fiction, contrairement à ceux qui, selon elle, se persuadent en vain de faire partie du réel quand ils ne sont qu'une illusion d'eux-mêmes.

Également, nous avons fait un parallèle avec *Corpus Simsi* et les théories de Dawkins, comme nous l'avions fait avec *l'Ève future* et la thèse eugénique de Galton. L'essentiel du monde des *Sims* se résume au code binaire qui le compose. Dans cet univers, tout est un code et chaque composante fait partie d'un tout. C'est pour cette raison que nous parlions d'uniformisation et d'ordre. *Les Sims™* est un système dont la régularité et la constance prévalent. Il n'y a donc pas de *Fatum* , ni de Dieu et encore moins de désordre pouvant troubler l'uniformité du système informatique dans lequel CD2 se meut.

Enfin, ce que nous avons tenté d'expliquer à l'aide des propos de Dawkins et de la dernière découverte de l'équipe scientifique américaine de Craig Venter, c'est que le corps humain ne représente pas un tout mais bien des millions de composantes. Dès lors, la perception même du corps change, le corps de l'individu devient un véhicule à gènes et perd ainsi de son unicité. Dawkins va encore plus loin en disant que la différence entre l'évolution humaine et l'évolution artificielle est elle-même artificielle puisque du moment qu'on connaît le code de chaque individu rien ne pourrait plus empêcher le transfert des données dans un univers-machine. Les gènes chercheront toujours à se transmettre, et peu leur importe le type de véhicule. Verrons-nous graduellement l'évolution artificielle devenir le prolongement de l'évolution humaine, comme le montre de manière ludique CD2 qui se télécharge dans un

logiciel informatique, en y transmettant ses données et en se créant un véhicule dont le code n'est plus constitué d'ADN mais de code binaire ? C'est ainsi que *Corpus Simsi* expose que la frontière entre vivant et non-vivant est extrêmement poreuse.

Pour terminer, au lieu de se reproduire et de mettre au monde un être permettant ainsi d'assurer la survie de l'espèce, le corps de CD2 se réduplique, en se reproduisant lui-même. Ce corps féminin ne met plus au monde, elle se met au monde. CD2 se réduplique en passant par une machine, une seconde matrice qui n'est plus biologique mais virtuelle. CD2 est une narcissique hyperréelle qui se reproduit dans un univers-machine afin d'accéder à la perfection et l'immortalité pour sa propre pérennité. Dès lors, ce corps féminin qui n'enfante plus, ne laisse pas de traces et donc pas de mémoire... C'est peut-être là que réside le motif d'écriture de CD2, laisser une trace d'elle-même, une mémoire de son présent. Le récit est une solution afin de transmettre son histoire. C'est ainsi, de par l'écriture, qu'elle demeure, malgré sa constitution binaire, en quelque sorte humaine puisqu'elle crée. Elle transmet ce qu'elle est, ce qu'elle est devenue, en puisant entre autres dans ses références littéraires tout en jouant avec les mots sous forme de contraintes. Son corps sans histoire, puisque machine et n'ayant pas été enfanté biologiquement, recèle un esprit qui se veut singulier et créateur et qui exprime la rupture entre le monde des humains et le monde post-humain par l'entremise d'un récit, du verbe, seuls recours possible pour CD2 (peut-être parce que l'écriture est précisément un code comme elle). Par ce récit, CD2 montre qu'elle n'est pas complètement uniformisée, absorbée par le système

parce qu'elle demeure avant tout un personnage de fiction « *pire que les autres* ⁹¹ ».

⁹¹ DELAUME, Chloé [2003]. *op. cit.*, p. 38.

« *Parce que, comme moi, des personnages pires que les autres sont entrés par eux-mêmes territoire logiciel, pressentant que le lieu se prêtait à l'exil [...] Les personnages de fiction sont chez les Sims des émigrés bienvenus. Les Sims sont virtuels et aiment à se le rappeler.* »

CONCLUSION

L'effet de spectralité : renaissance et commencement du corps

Chacune des Èves témoignent d'une spectralité significative en regard de son corps dont les frontières sont fluctuantes. C'est dans cette perspective que nous terminerons notre étude comparative entre *l'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam et *Corpus Simsi* de Chloé Delaume. Derrida définit la spectralité ainsi : « *Le propre d'un spectre, s'il y en a, c'est qu'on ne sait pas s'il témoigne en revenant d'un vivant passé ou d'un vivant futur, car le revenant peut marquer déjà le retour du spectre d'un vivant promis.* ⁹² ». Bien que Derrida ait écrit ceci en référence à la chute du communisme et donc de la fin des idéologies, il nous semble possible d'associer ses propos sur la spectralité à notre étude sur la représentation du corps féminin du XIX^e siècle au XXI^e siècle. En effet, CD2, comme nous l'avons vu, peut être considérée comme un spectre puisqu'elle se métamorphose en personnage virtuel qui erre à travers un logiciel informatique. Cette spectralité n'est pas anodine, plusieurs auteurs contemporains mettent en scène des spectres dans leurs fictions (pensons entre autres à Houellebecq, Dantec, Novarina, Volodine, Hak). Cette tendance s'inscrit au sein des années zéro où, comme le mentionne Lionel Ruffel :

les livres du futur sont ceux qui sont frappés d'ores et déjà d'un effet de spectralité, qui possèdent la possibilité d'être le passé vivant, le passé fantomatique du futur. Et la spectralité qualifierait justement l'époque actuelle et probablement les années à venir. On ne compte

⁹² DERRIDA, Jacques (1994). *Spectres de Marx*. Paris, Galilée, p.162.

plus en effet dans les œuvres du temps présent les fantômes, les revenants, les spectres, en compagnie desquels on vit, avec lesquels on négocie.⁹³

Et nous croyons avoir montré que la science et la technologie participent d'une certaine manière à cette spectralité en façonnant des corps virtuels qui se transposent dans un univers-machine comme dans les jeux de simulation de vie humaine tels que *Les Sims*TM et *Second Life*TM. Ces corps deviennent dès lors des enveloppes de pixels visibles mais impalpables, et par conséquent fantomatiques... Cette tendance à la spectralité dans la littérature contemporaine devient graduellement un enjeu social contemporain, la représentation du corps féminin se spectralise en se définissant à l'aide de moyens technologiques qui lui donnera l'apparence d'une illusion, illusion puisée à même les modèles esthétiques inaccessibles des mannequins des magazines.

Le corps de l'Andréide, quant à lui, est habité par l'âme d'un fantôme, l'esprit de Sowana. Comme nous l'avons montré, cet esprit est nécessaire à la réalisation de l'Andréide, elle représente sa part de liberté créatrice. En fait, l'Andréide n'est pas tout à fait un spectre puisqu'elle existe dans un corps réel, hybride entre la chair et la technologie, qui est animé par un fantôme. C'est une différence fondamentale entre les deux Èves, car CD2 est complètement spectrale du début à la fin, tandis que l'Andréide existe réellement pendant toute la durée du roman jusqu'à ce qu'elle meure. Alors, bien qu'elles soient toutes deux porteuses d'illusions, il n'y a que CD2 qui accède, de par sa spectralité, à une certaine liberté néanmoins gérée par le logiciel informatique. La spectralité engendre également une disparition de la frontière séparant le

⁹³ BLANCKEMAN, Bruno (sous la dir.) (2004). *Le Roman français aujourd'hui : transformations, perceptions, mythologies*. Paris, Prétexte éditeur, coll. « critique », p. 109.

corps de son environnement. Comme nous l'avons exposé, le corps parce qu'il est composé de constituants comme des gènes ou encore, comme chez CD2, de pixels ne peut plus se concevoir comme un tout. Il est, désormais, lui-même une composante du système dont il fait partie. Bref, la relation entre la spectralité, l'effacement des frontières du corps et ce changement métonymique (le corps n'est plus un tout mais une partie du tout) avec le système se perçoit à travers les œuvres étudiées (surtout dans *Corpus Simsi*). Cette relation se fait par la science, car c'est bien elle qui traverse le corps et le désacralise et permet de faire disparaître ses frontières. *Corpus Simsi* montre bien que c'est lorsque la machine désacralise le corps en s'introduisant à l'intérieur pour ensuite l'absorber complètement que la spectralité se manifeste. Dans *l'Ève future*, l'Andréide parce qu'elle est créée peut-être par deux hommes n'atteint qu'à moitié cette spectralité.

Frontières

Par ailleurs, le corps féminin dans les deux œuvres étudiées est une frontière qui délimite l'avant et l'après. Chez Villiers, l'avant représente le désespoir de Lord Ewald puisque sa fiancée, laquelle possède un corps fabuleux, cache une âme dont les capacités sont limitées. La création de l'Andréide est cette frontière, cet élément déclencheur qui transformera cet avant en espoir, en futur, en après. Bien que la destruction de l'Andréide, à la fin du roman, puisse faire croire à un retour à la situation initiale (retour du désespoir), il faut bien admettre qu'après le passage de l'Andréide, un point de

non-retour vient d'être franchi. Qu'elle soit détruite par les flammes n'y changera rien, *l'après-Andréide* a changé la perception de la représentation du corps et du monde qu'avait Edison et surtout sa perception en ce qui concerne le pouvoir quasi-divin que confère la science. Les deux hommes sont complètement bouleversés, leur perception du monde n'est plus la même, car leur perception du corps ne peut plus être la même. Rappelons la phrase de Le Breton : « *Penser le corps est un autre manière de penser le monde.* ». Cette note de fatalité - le monde ne sera plus le même car nous avons créé nous-mêmes une créature - va clore le roman. Mais ce *Fatum* n'en est pas pour autant une ouverture, un début. L'homme a franchi une frontière et cette frontière c'est le corps, la frontière de ce corps sacré désormais profané.

Le roman de CD1 comporte également un avant et un après dont le corps de CD2 est la frontière. Toutefois, l'avant est peu présent, il disparaît au moment où CD2 se configure en *Sims*, ce qui arrive assez rapidement dans le récit. C'est donc dire que l'ensemble du récit est un immense après, un après-humain. Un récit post-humain? Et le corps délimité par ses pixels de couleur, n'a qu'une frontière visuelle (illusoire) avec le reste du système, il n'est pas constitué différemment du reste du système. Il est composé de code binaire comme le logiciel qu'il habite. Nous pourrions donc dire que CD2 est le prolongement du travail amorcé dans *l'Ève future*, comme nous l'avions supposé au début de notre étude.

Le mythe de l'Ève est donc intimement lié à cet avant et cet après puisque le mythe originel de la création du monde (avant) est à nouveau revisité par l'avènement d'une nouvelle Ève, nouvelle ère (après). Le corps y représente encore plus une frontière, car celui-ci n'est plus l'apanage exclusif

de Dieu (avant). Désormais, l'homme peut grâce à la science, sa nouvelle croyance, espérer remplacer Dieu dans le processus de création (après). Le récit de CD1 propose une nouvelle étape, en laissant une femme s'autofabriquer. Dieu, comme l'homme d'ailleurs, est absent du processus de reproduction, de réduplication. CD2 réalise le rêve de la femme, s'auto-engendrer et devenir auto-suffisante et complètement indépendante. L'homme n'est plus derrière la machine, la femme devient la machine elle-même en s'inscrivant dans une matrice, un univers-machine. C'est ainsi que le corps de l'Andréide, frontière entre l'avant et l'après, deviendra à son tour l'avant de CD2, de cette *Ève nouvelle génération*.

Les corps des deux Èves sont également des frontières qui délimitent la réalité de l'hyperréalité. En effet, ces corps sont des copies de leur modèle originel mais non pas de pâles copies. Car on les crée précisément parce que les moyens technologiques offrent la possibilité de les améliorer et même de les rendre parfaites. Lord Ewald et Edison refusent désormais la réalité qui « trompe et qui abuse, désespère et trahit » pour paraphraser les propos de l'Andréide elle-même. En effet, ils préfèrent jouer à Dieu et créer une illusion de la réalité avec qui, croient-ils, ils ont tout à gagner. Nous avons fait pendant notre étude un parallèle avec le choix de l'illusion qu'ont fait les deux hommes avec l'esthétisme du XXI^e siècle qui préconisait également une illusoire beauté beaucoup plus admirable que les charmes naturels, et, par conséquent, imparfaits du corps de la femme. C'est donc dans cet esprit, supposons-nous, que Villiers s'est également attaché à représenter l'esprit du temps de cette fin de siècle. La femme n'a pas, à cette époque, la liberté de se montrer sans artifices. Elle doit absolument, afin d'être considérée comme une femme

admirable et ainsi conserver ce statut, se farder et arborer des prothèses qui la représentent mieux qu'elle n'est en réalité.

Parallèlement au siècle de Villiers, nous avons pu voir que l'époque contemporaine prône un certain idéal de beauté naturelle qui, contrairement à ce qu'on peut penser, correspond d'une certaine façon à celui du XXI^e siècle. En effet, bien que les prothèses ne soient plus à l'extérieur comme à cette époque, les femmes contemporaines ont néanmoins recours à des chirurgies esthétiques pour afficher cette apparence jeune et naturelle que prône l'esthétisme contemporain. Ces prothèses, à la différence de l'époque de Villiers, sont plutôt aujourd'hui à l'intérieur du corps. Et les modèles qui régissent toute cette esthétique contemporaine sont ceux des magazines. Comme nous l'avons mentionné, ces modèles - ces femmes-machine, ces corps pixelisés - sont loin d'être réels puisqu'ils sont eux-mêmes modifiés par des logiciels informatiques contrôlés par des humains. C'est dans cette perspective que la spectralité, que nous évoquions auparavant, devient un thème incontournable. Bref, l'esthétique qui régit actuellement le corps des femmes est illusoire, les corps n'existent pas puisqu'ils sont constitués de pixels, de code, de 0 et de 1, ce sont des fantômes. Ce sont des corps hyperréels qui ne font que sauver le principe de réalité pour reprendre les propos de Baudrillard. CD2 réalise donc à l'extrême le rêve de ces femmes contemporaines en s'inscrivant dans un univers-machine pour arriver à se configurer comme elle le désire. C'est cela la réalité technologique, l'hyperréalité est devenue presque impossible à séparer de la réalité. Le corps féminin est donc une frontière mais une frontière qui, au cours de notre étude, devient extrêmement poreuse, difficilement définissable, car le rapport entre

réalité et hyperréalité tend à disparaître pour devenir une seule et unique dimension. Par conséquent, l'organique et l'inorganique deviennent difficilement repérables au sein de ces corps où la machine semble avoir conquis le territoire. C'est naturellement que la question de l'organique et de l'inorganique est venue se poindre à l'horizon de notre étude. La perception de ce que nous sommes en tant qu'êtres-vivants s'estompe graduellement depuis que les découvertes scientifiques ont percé le code, l'ADN. Les corps se définissent désormais par un code. Le corps n'est pas un tout, il est une infinité de codes.

Conjointement à l'étude de la représentation du corps féminin, nous avons tenté de réfléchir également à la forme des deux œuvres. Nous nous sommes questionnée sur la manière dont les deux œuvres étaient construites de par leur rapport avec le langage scientifique. Nous avons pu constater au troisième chapitre des mécanismes réciproques dans leur façon d'intégrer le langage scientifique et poétique dans le but de créer les deux Èves, afin qu'elles s'animent avec un effet de vraisemblance. La science se mélange à la *poesis* dans la fabrication des deux Èves. En cela, la forme, les procédés et tout travail sur la langue possèdent une portion ludique qui déconstruit précisément le trop grand sérieux du langage scientifique. Ce ludisme permet de railler et d'ironiser sur certains faits, réflexions et tendances liés à l'esprit scientifique, donnant l'opportunité de subvertir certains discours établis jusqu'à devenir un exutoire pour exprimer les angoisses liées au développement scientifique et à ses éventuelles conséquences sur la condition humaine. Enfin, chez Villiers l'art permet la révolte contre Dieu, et chez Delaume l'art permet la révolte contre la science,

L'étude qui se termine ici peut être chapeautée par deux grands thèmes en regard du corps féminin : frontière et spectralité. Le thème de la frontière, comme on l'a vu, a su nous guider tout au long de l'analyse des corps des deux Èves. Ensuite, le thème de la spectralité évoque une conséquence importante des technologies du virtuel, lorsqu'elles s'inscrivent ou s'incorporent au corps de l'humain. C'est ce qui nous amène à développer l'idée par laquelle l'étude littéraire que nous avons présentée n'est en fait qu'un reflet microscopique d'un enjeu contemporain immense qui se déroule présentement, à savoir la remise en question de la condition humaine. Cette redéfinition s'impose « *dans un monde où la logique iconique est dominante, dans un monde où présente et absence se conjuguent*⁹⁴ » et surtout parce que la machine y joue un rôle d'ordre mais également de création.

⁹⁴ RUFFEL, Lionel (2005). *Le Dénouement*. Paris, Verdier, coll. « chaoïd », p. 103.

ANNEXES

Annexe 1

Chloë Delaume

Corpus Simsi

Page



Éditions Léo Scheer

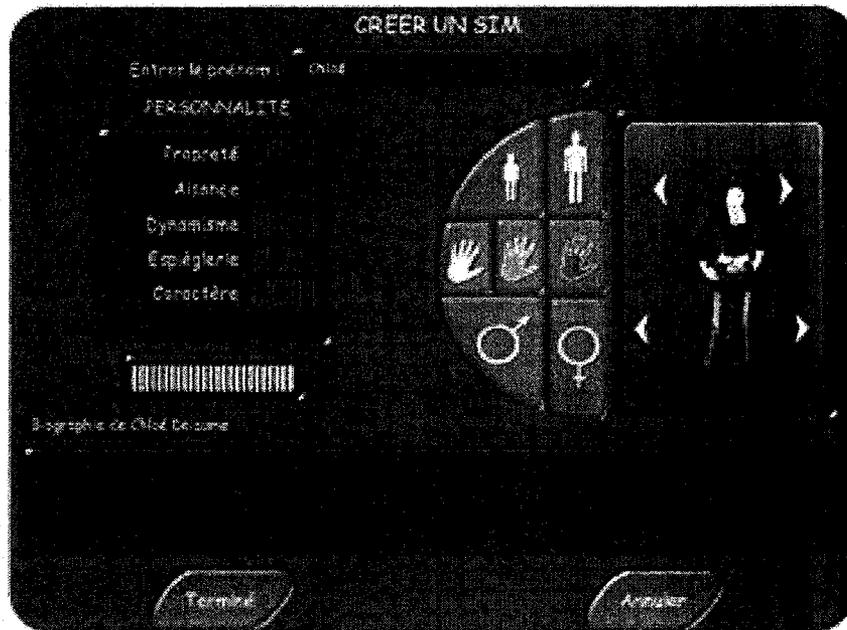
couverture du *Corpus Simsi* de Chloë Delaume.

Annexe 2



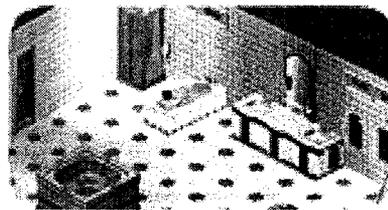
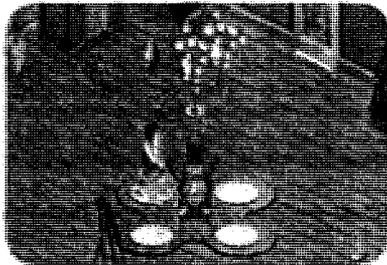
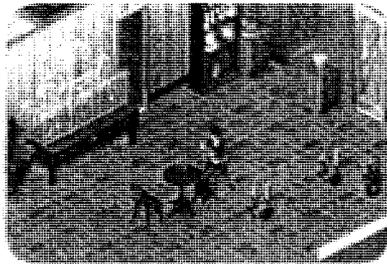
Image de gauche: photographie de l'auteur Chloé Delaume (CD1).
Image de droite : capture de l'image de l'avatar de Chloé Delaume (CD2).

Annexe 3



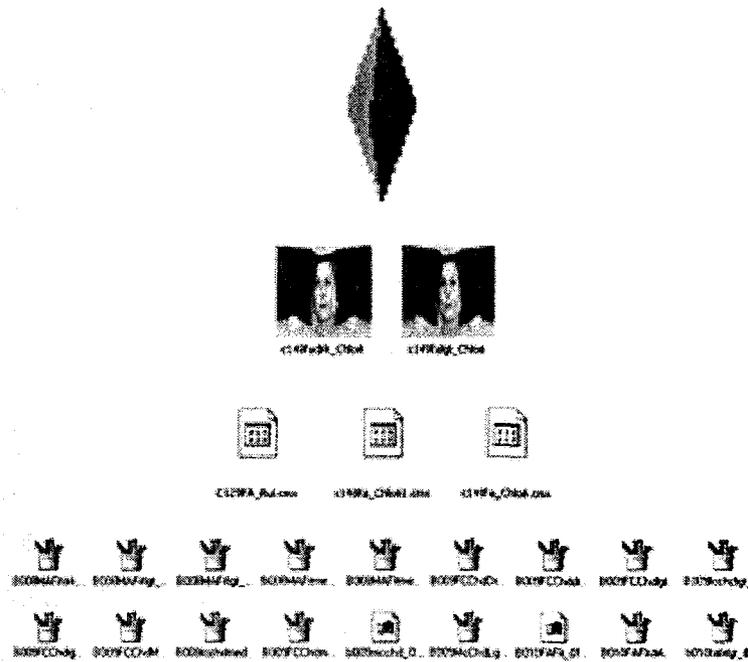
DELAUME, Chloé (2003). *Corpus Simsi*. Paris, Léo Scheer, p. 14.

Annexe 4



DELAUME, Chloé. *Corpus Simsi*. Paris, Léo Scheer, p. 25.

Annexe 5



DELAUME, Chloé (2003). *Corpus Simsi*. Paris, Léo Scheer, p. 11.

Annexe 6



Ma terre d'exil : jeu est un autre.

DELAUME, Chloé (2003). *Corpus Simsi*. Paris, Léo Scheer, p. 8.

Annexe 7

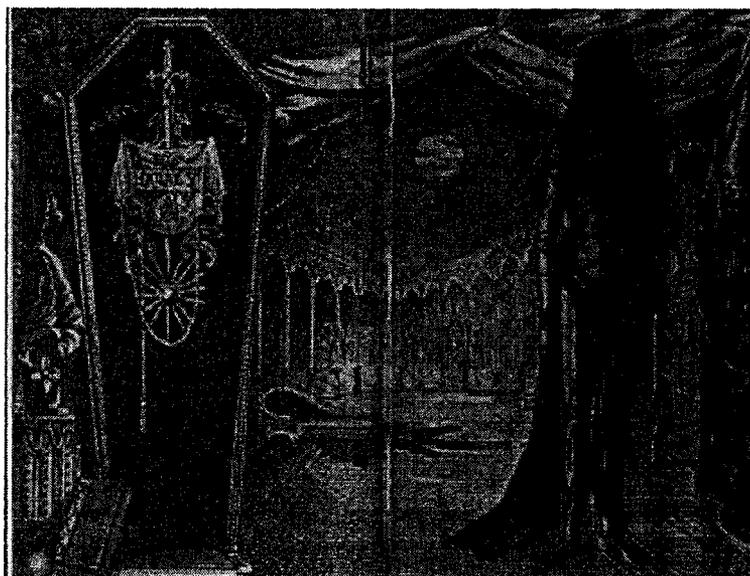


Illustration de Jacques Noël *In* Villiers de l'Isle-Adam, Auguste. (1957). *L'Ève Future*. Paris, 20,2 x 13,5 x 3,5 cm. Institut français de Vienne.

Annexe 8

Vénus anadyomène

Comme d'un cercueil vert en fer blanc, une tête
De femme à cheveux bruns fortement pommadés
D'une vieille baignoire émerge, lente et bête,
Avec des déficits assez mal ravaudés ;

Puis le col gras et gris, les larges omoplates
Qui saillent ; le dos court qui rentre et qui ressort ;
Puis les rondeurs des reins semblent prendre l'essor ;
La graisse sous la peau paraît en feuilles plates ;

L'échine est un peu rouge, et le tout sent un goût
Horrible étrangement ; on remarque surtout
Des singularités qu'il faut voir à la loupe...

Les reins portent deux mots gravés : Clara Venus ;
Et tout ce corps remue et tend sa large croupe
Belle hideusement d'un ulcère à l'anus.

Arthur Rimbaud 1870

BIBLIOGRAPHIE

Corpus romanesque

DELAUME, Chloé (2003). *Corpus Simsi*. Paris, Léo Scheer.

_____ (2003). *La Vanité des somnambules*. Paris, Léo Scheer.

_____ (2001). *Le Cri du sablier*. Paris, Gallimard, coll. « Folio ».

_____ (2000). *Les Mouffettes d'Atropos*. Paris, Gallimard, coll. « Folio ».

SCHMITT, Éric-Emmanuel (2005 [1991]). *La Nuit de Valognes*. Paris, Magnard, coll. « Classiques et contemporains »

VILLIERS de L'ISLE-ADAM, Auguste (1993 [1886]). *L'Ève future*. Paris, Gallimard, coll. « Folio classique ».

ZOLA, Émile (1992 [1890]). *La Bête humaine*. Paris, Babel.

Essais, articles, site web et études sur la littérature et la philosophie

AMARTIN-SERIN, Annie (1996). *La Création défiée : l'homme fabriqué dans la littérature*. Paris, PUF, coll. « Littératures européennes ».

BALANDIER, Georges (1988). *Le Désordre : éloge du mouvement*. Paris, Fayard.

BAUDRILLARD, Jean (1997). *Illusion, désillusion esthétiques*. Paris, Sens & Tonka, coll. « Morsure ».

_____ (1981). *Simulacres et simulation*. Paris, Galilée, coll. « Débats ».

BLANCKEMAN, Bruno (sous la dir.) (2004). *Le Roman français aujourd'hui : transformations, perceptions, mythologies*. Paris, Prétexte éditeur, coll. « Critique ».

_____ (2002). *Les Fictions singulières. Étude sur le roman français contemporain*. Paris, Prétexte éditeur, coll. « Critique ».

DERRIDA, Jacques (1994). *Spectres de Marx*. Paris, Galilée.

FOREST, Philippe (1999). *Le Roman, le réel*. Nantes, Plein Feux.

GADAMER, Hans-Georg (1976). *Vérité et méthode*. Paris, Seuil, coll. « l'ordre philosophique »

KENIG, Ariel (2003). *Corpus Simsi : Le pari d'aujourd'hui*.
www.zonelitteraire.com/actu.php?art_id=664 (consulté le 15/07/08)

RUFFEL, Lionel. (2005). *Le Dénouement*. Paris, Verdier, coll. « chaöïd ».

Site Web de Chloé Delaume
www.chloedelaume.net (consulté le 15/07/08)

SOUILLER, Didier (sous la dir.) (1997). *Littérature comparée*. Paris, PUF, coll « Premier cycle ».

Études sur l'Ève future et Villiers de l'Isle-Adam

DESMARETS, Hubert (1999). *Création littéraire et créatures artificielles : l'Ève future, Frankenstein, le Marchand de sable ou le je(u) du miroir*. Paris, Éditions du temps, coll. « Lectures d'une œuvre ».

KRZYWKOWSKI, Isabelle et ARAMBASIN, Nella (et coll.) (1999). *L'Homme artificiel : Hoffmann, Shelley, Villiers de l'Isle-Adam*. Paris, Ellipses, coll. « C.A.P.E.S./Agrégation. Lettres ».

NOIRAY, Jacques (1999). *L'Ève future ou le laboratoire idéal*. Paris, Belin, coll. « Belin sup ».

_____ (1982). *Le Romancier et la machine: l'image de la machine dans le roman français (1850-1900) Jules Verne – Villiers de l'Isle-Adam*. Paris, Librairie José Corti, vol.II.

Sur la science, la technologie et la cyberculture

BILODEAU, Yves (2001). *La Vie artificielle comme média*. Montréal, UQÀM, Thèse de doctorat en communication.

DAWKINS, Richard (1976). *The Selfish Gene*. New York, Oxford University Press.

_____ (1996). « La loi des gènes ». *Pour la science*, N° 219.

DEGLISE, Fabien, (2007) « Perdus dans le cyberspace ». *Le Devoir*, 28-29 avril. <http://www.ledevoir.com/2007/04/28/141310.html> (consulté le 15/07/08)

GIBSON, Daniel G. (et coll.) (2008). « Complete Chemical Synthesis, Assembly, and Cloning of a *Mycoplasma genitalium* Genome ». *Science*, vol. 319, N° 5867.

HARAWAY, Donna (1991). *Simians, Cyborg, and Women. The Reinvention of Nature*. New York, Routledge.

LAFONTAINE, Céline (2004). *L'Empire cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*. Paris, Seuil.

MOLÉNAT, Xavier (2004). « Sommes-nous entrés dans une nouvelle modernité ? ». *Sciences Humaines*, N° 154.

MUMFORD, Lewis (1963). *The Story of Utopias*. New York, The Viking Press.

_____ (1950). *Technique et civilisation*. Paris, Seuil, coll. « Esprit "la cité prochaine" ».

POTVIN, André-Claude (2002). *L'Apport des récits cyberpunk à la construction sociale des technologies du virtuel*. Montréal, Université de Montréal, Mémoire de maîtrise en communication.

SCHRAGE, Michael (1995). « Revolutionary evolutionist ». *Wired*, juillet.

Site web du jeu de simulation de vie humaine *The Sims™* : http://thesims.ea.com/index_flash.php (consulté le 15/07/08)

Site web du jeu virtuel *Second Life™* : <http://secondlife.com/> (consulté le 15/07/08)

VALIN, Muriel (2007). « Les succès du hasard pris sur le vif ». *Science et vie*, N° 1079.

Essais et études sur le corps et la représentation du corps

LE BRETON, David (2005). *Anthropologie du corps et modernité*. Paris, PUF, coll. « Quadrige essais débats ».

_____ (2002). « Imaginaire de la fin du corps » *Passant*, n°42, septembre 2002 - octobre 2002. <http://www.passant-ordinaire.com/revue/42-458.asp> (consulté le 15/07/08)

_____ (1999). *L'Adieu au corps*. Paris, Métailié, coll. « Traversées ».

LYOTARD, Philippe. « Corps d'identité ». *Courrier Unesco*, juillet/août 2001. http://www.unesco.org/courier/2001_07/fr/doss11.htm (consulté le 15/07/08).

PERROT, Philippe (1984). *Le Travail des apparences. Le corps féminin. XVIII^e – XIX^e siècle*. Paris, Seuil, coll « points histoire ».