Université de Montréal

Le cyberpunk vernaculaire de l'Amérique latine : dystopies, virtualités et résistances

Par

Juan Ignacio Muñoz Zapata

Département de littérature comparée

Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures et postdoctorales en vue de l'obtention du grade de Philosophiæ Doctor (Ph.D.) en littérature.

Option littérature comparée et générale

Avril 2009

© Juan Ignacio Muñoz Zapata, 2009

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: 978-0-494-56589-6
Our file Notre référence
ISBN: 978-0-494-56589-6

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 protège 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.

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

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

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

Canada

Université de Montréal

Faculté des arts et des sciences

Cette thèse intitulée:

Le cyberpunk vernaculaire de l'Amérique latine : dystopies, virtualités et résistances

Présentée par:

Juan Ignacio Muñoz Zapata

A été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes

Amaryll Chanady, présidente-rapporteur

Rodica-Livia Monnet, directrice de recherche

Terry Cochran, membre de jury

Amanda Holmes, examinatrice externe

Graciela Ducatenzeiler, representante du doyen

Thèse acceptée le 18 septembre 2009

Résumé

Héritière de la tradition fantastique borgésienne, imprégnée d'une réalité composée de mythes précolombiens et des résidus industriels de la modernité, et développée à l'ère de la mondialisation, du post-modernisme, des jeux vidéos, du cinéma numérique et d'animation, la tendance cyberpunk latino-américaine est cultivée du Mexique jusqu'en Argentine, en passant par Cuba et d'autres pays souvent méconnus dans le monde de la science-fiction comme le Paraguay et la Bolivie. Pressenti dans les œuvres de certains écrivains canoniques comme Ricardo Piglia, Carmen Boullosa ou Edmundo Paz-Soldán, le cyberpunk se manifeste avec force dans l'écriture de jeunes artistes interdisciplinaires et de collaborateurs assidus des *fanzines*. Cette adaptation du sous-genre dans un continent où la référence reste encore le réel merveilleux et le réalisme magique, malgré l'apport des générations plus récentes comme celle de « McOndo » ou celle du « Crack », essaie d'élaborer une série de réponses aux questions issues de la conjoncture historique et artistique dans laquelle nous vivons : comment situer l'identité latino-américaine dans la nouvelle cartographie culturelle mondiale à travers une littérature qui cherche à se renouveler par rapport au canon littéraire et à la marginalité de son propre genre? Quelles sont les stratégies d'assimilation et de résistance qu'adoptent des jeunes auteurs latino-américains devant le cyberpunk anglo-américain littéraire et cinématographique? Peut-on parler d'un impact esthétique et philosophique du cyberpunk sur la culture latino-américaine,

perçue habituellement comme une consommatrice passive de ces produits culturels et non comme une productrice?

Ce travail cherche à parcourir l'ensemble de ces questions à partir d'une réflexion sur les principaux dispositifs constitutifs du cyberpunk – la dystopie et la virtualité – dans les discours (post)identitaires en Amérique Latine. Représentation presque mimétique de l'espace socioculturel et historique latino-américain à travers la violence et la répression politique, militaire, ethnique ou sexuelle, la dystopie est un moyen d'articuler certaines figures spatiales aux mythes nationaux et à la politique identitaire dans le contexte de la mondialisation. Cette dernière réalité socioculturelle, ainsi que l'idéologie esthétique que véhicule celle-ci à travers le cyberpunk, crée un conflit avec ces discours identitaires nationaux, conflit qui est accentué ou dissous par la représentation de la réalité virtuelle. La réalité virtuelle, comprise ici comme la direction que le récit prend pour défaire ou consolider la figure dystopique, mène à réfléchir également sur les enjeux de la (post)identité. Penser à une (post)identité (en gardant bien à l'esprit cette parenthèse) à travers le cyberpunk signifie poser une question sur la résistance au passé identitaire des mythes nationaux, au présent de la mondialisation culturelle, et aux discours post-humanistes qui semblent marquer le futur.

À l'appui de travaux sur la dystopie et la réalité virtuelle dans le cyberpunk anglo-américain, ainsi que des études culturelles latino-américaines, je parcourrai un corpus composé des romans écrits entre 1990 et 2005. Ce corpus comprendra *La Primera Calle de la Soledad* (1993) de Gerardo Horacio Porcayo, *Santa Clara Poltergeist* (1991) de Fausto Fawcett, *Ygdrasil* (2005) de Jorge Baradit, et les films argentins *No muera sin decirme adónde vas* (1992) d'Eliseo Subiela et *La sonámbula*

(1998) de Fernando Spiner. Dans ces oeuvres, la dystopie se configure aux possibilités narratives de la virtualité et traverse des thématiques identitaires comme les mythes sexuels et nationaux, la mémoire et le traumatisme ainsi que les projets utopiques des minorités.

Mots-clés : cyberpunk – littérature latino-américaine – dystopie – réalité virtuelle – post-identité – nationalisme – traumatisme – rêve dans le cinéma - sexualité

Abstract

Heirs to the tradition of Borgesian fantasy, impregnated by a reality built upon pre-Columbian myths and the industrial residues of modernity, and developed in the age of globalisation, postmodernism, videogames, digital cinema and animation, Latin American cyberpunk is cultivated from Mexico to Argentina, passing through Cuba and other countries not usually recognized in the world of science fiction like Paraguay and Bolivia. Barely perceived in the works of certain canonical writers such as Ricardo Piglia, Carmen Boullosa or Edmundo Paz-Soldán, cyberpunk manifests itself fully in the writings of young interdisciplinary artists and constant *fanzine* collaborators. This sub-genre adaptation in a continent better known not only for "lo real maravilloso" and magical realism, notwithstanding other more recent generations of writers such as "McOndo" and "Crack", tries to elaborate a series of responses to questions issued from the historical and artistic moment of contemporary life: how to place Latin American identity within the new worldwide cultural mapping by means of a literature searching to reinvent itself within the mainstream space and the marginality of its own genre? What are the strategies of assimilation and resistance adopted by these young Latin American cyberpunk writers in the face of literary and cinematographic Anglo American cyberpunk? Can one speak of an aesthetic and philosophical impact on Latin American culture, normally perceived not as a producer but rather a passive consumer of this sort of cultural production?

This thesis intends to deal with these questions in reflecting on one of the constituent devices of cyberpunk: dystopia in conjunction with post-identitary discourses in Latin America. An almost mimetic representation of Latin America's sociocultural and historical space through violence and political, military ethnic or sexual repression, dystopia is a means to articulate certain spatial figures in national myths and identity politics within the context of globalisation. This latter sociocultural reality, along with the aesthetic ideology that conveys it throughout cyberpunk, enters in conflict with those discourses of national identity, leading us to reflect on post-identity issues.

Relying on works on dystopia and identity in Anglo American cyberpunk, as well as on Latin American cultural studies, I will peruse a corpus made up of the novels *La primera calle de la soledad* (1993) by Gerardo Horacio Porcayo, *Santa Clara Poltergeist* (1991) by Fausto Fawcett, *Ygdrasil* (2005) by Jorge Baradit, and the films *No muera sin decirme adónde vas* (1992) by Eliseo Subiela and *La sonámbula* (1998) by Fernando Spiner. In these works, dystopia meshes with virtual reality narratives and covers aspects of the identity such as national and sexual myths, memory, trauma as well as minorities utopian projects.

Keywords: Cyberpunk – Latin American Literature – Dystopia –- Virtual Reality - Post-identity – Nationalism – Trauma – Dream in films - Sexuality

Resumen

Siendo el fruto de una tradición fantástica borgiana y de una realidad compuesta de mitos precolombinos y residuos industriales, además de desarrollarse en la época de la globalización, el postmodernismo, los videojuegos, el cine digital y de animación, el cyberpunk latinoamericano aparece desde México hasta Argentina, pasando por Cuba y otros países incógnitos en el mundo de la ciencia ficción como Paraguay y Bolivia. Viéndose ya intuido en escritores canónicos como Ricardo Piglia, Carmen Buollosa o Edmundo Paz-Soldán, el cyberpunk se manifiesta en la escritura de jóvenes autores interdisciplinarios y colaboradores de *fanzines*. Esta adaptación del subgénero en un continente conocido por lo real maravilloso y el realismo mágico, a pesar de la aparición del post-boom y las nuevas generaciones como la "McOndo" o la del "Crack", intenta responder a una serie de planteamientos que surgen de la conjetura actual histórica: ¿cómo situar la identidad latinoamericana en el nuevo mapa cultural mundial por medio de una literatura que lucha por renovarse desde la marginalidad de su propio género? ¿Cuáles son las estrategias de asimilación y resistencia que adoptan los jóvenes autores latinoamericanos frente al cyberpunk angloamericano literario y cinematográfico? ¿Se puede hablar de un impacto estético y filosófico del cyberpunk en la cultura latinoamericana, vista generalmente como una consumidora pasiva de productos culturales, y no como una productora?

Mi trabajo pretende recorrer estas cuestiones a partir de una reflexión en torno a los principales componentes del cyberpunk – distopía y virtualidad – en los discursos sobre la (post)identidad que surgen en América Latina. La distopía es una

representación casi mimética del espacio sociocultural e histórico latinoamericano en donde se conjugan violencia y represión política, militar, étnica y sexual. De igual modo, la distopía es una forma de articular ciertas figuras espaciales con los mitos nacionales y con la política de la identidad en el contexto de la globalización. Esta realidad sociocultural, así como la ideología estética que la caracteriza en cuanto a cyberpunk, crea un conflicto con los discursos de identidad nacionales, conflicto que se acentúa o se disuelve con la representación de la realidad virtual. La realidad virtual, entendiéndola aquí como la dirección que el relato cyberpunk debe tomar para vencer o consolidar la figura distópica, lleva a cuestionarse sobre el impacto de la (post)identidad. Pensar la (post)identidad significar interrogarse sobre la resistencias al pasado impuesto por la identidad de los mitos nacionales, al presente de la globalización cultural y a los discursos post-humanos que parecen definir el futuro.

Basándome en los trabajos sobre la distopía y la realidad virtual en el cyberpunk angloamericano, así como en los estudios culturales latinoamericanos, recorro un corpus de novelas escritas entre 1990 y 2005. En este corpus se encuentra *La Primera Calle de la Soledad* (1993) del mexicano Gerardo Horacio Porcayo, *Santa Clara Poltergeist* (1991) del brasileño Fausto Fawcett, *Ygdrasil* (2005) del chileno Jorge Baradit, y las películas *No muera sin decirme adónde vas* (1992) de Eliseo Subiela y *La sonámbula* (1998) del argentino Fernando Spiner. En dichas obras, la distopía se acopla con las posibilidades narrativas de la virtualidad atravesando lugares comunes de la identidad como mitos sexuales y nacionales, la memoria, el traumatismo y los proyectos utópicos comunitarios.

Palabras claves : ciberpunk – literatura latinoamericana – distopía - vitualidad

TABLE DE MATIÈRES

RESUME III

ABSTRACT VI

RESUMEN VIII

TABLE DE MATIÈRES X

REMERCIEMENTS XIV

INTRODUCTION : CYBERLATINPUNKISM POUR LES NULS. 1

1. REBOOTING UP, UNE DÉFINITION DE DÉPART À L'HEURE DE FACEBOOK 1
2. LA CYBERCULTURE : NOUVELLES FORMES DE L'IMPÉRIALISME CULTUREL AMÉRICAIN ET COMMENT LES PIRATER À SON INSU 7
3. DYSTOPIE PUNK : OÙ JOUERONT LES JEUNES ET QUE JOUERONT-ILS? 17
4. GÉOGRAPHIES VIRTUELLES : LA RÉSISTANCE ET LE RÊVE 26

CHAPITRE 1 :
DYSTOPIE CRITIQUE ET TOPOLOGIES (POST) IDENTITAIRES DANS *LA PRIMERA CALLE DE LA SOLEDAD* DE GERARDO HORACIO PORCAYO 32

1. INTELLIGENCES ARTIFICIELLES : NARRATIONS MYTHIQUES ET AUTORREFLEXIVITE 34
2. LE CYBORG : LE PERSONNAGE PERCEPTUEL 39
3. LA DYSTOPIE : L'IMPULSION DE LA VIE 49
4. LA TOPOLOGIE DU SUJET ET DE L'IDENTITE 57
5. CHE VUOI ET LA CONDITION POST-MEXICAINE 61
6. LE MACHO SENTIMENTAL ET LES CYBERMALINCHES DU KITSCH TROPICAL 70
7. CONCLUSION : L'APRES-COUP DE LA DYSTOPIE CRITIQUE 80

CHAPITRE 2 :
INFLEXIONS PUNK DE LA SCIENCE-FICTION : SYNCRETISME ET MYTHES NATIONAUX DANS *SANTA CLARA POLTERGEIST* DE FAUSTO FAWCETT 82

1. LE TUPINIPUNK ET LE SYNCRETISME 83

2. LE SYNCRETISME DE TEMPORALITES DANS SANTA CLARA POLTERGEIST : CYBERPUNK VS TUPINIPUNK 93
3. LA FCB (FICÇÃO CIENTIFICA BRASILEIRA) ET LES MYTHES NATIONAUX 103
4. LE SPLATTERPUNK OU L'INQUIETANTE NOIRCEUR 110
5. LA MACHINE A EXPLORER LA SEXUALITE : L'ALLEGORIE DU (POST)NATIONAL 118
6. CONCLUSION : SYNCRETISMES D'HISTORIOGRAPHIES, HETEROTOPIE ET POST-TUPINIPUNK 128

CHAPITRE 3 :
VIRTUALITÉ, TRAUMATISME ET ESTHÉTIQUE DU GÉOPOLITIQUE DANS *YGDRASIL* DE JORGE BARADIT 133

1. LES PREDECESSEURS DU CYBERPUNK CHILIEN ET YGDRASIL 135
2. LE SIMULACRE ET LA THEATRALITE DU CYBERCHAMANISME 140
3. TRAUMATISME NATIONAL ET SA FIGURE DECISIVE 151
4. DU TRAUMATISME ONTOLOGIQUE AU TRAUMATISME PARTAGÉ 161
5. LE RESIDU DE L'ANIMA MUNDI : COMMENT SE SITUER DANS LE NOUVEAU SYSTEME-MONDE AVEC UNE CARTOGRAPHIE CYBERPUNK 164
6. LA MER EST UN RESIDU : LA SUBJECTIVATION DE LA BAIGNEUSE 171
7. L'ARBRE DE L'EPOUVANTE : AUTOUR DU MASOCHISME CREATIF 178
8. CONCLUSION : L'OBSCURE JOUISSANCE DU TEXTE ET LA PRATIQUE CULTURELLE DU MASOCHISME CREATIF 185

CHAPITRE 4 :
DISPOSITIFS ET IMAGES ONIRIQUES DANS LE CINÉMA SF ARGENTIN 187

1. CINEMA ET REVE : L'INSTALLATION DES DISPOSITIFS 189
2. LA SCIENCE-FICTION ET LE REVE : LES DISPOSITIFS INCONSCIENTS DU CYBERPUNK 193
3. ONIROSCOPES DANS LE CINEMA ET LA REALITE VIRTUELLE ALTERNATIVE 200
4. L'IMAGE-REVE ET LES CIRCUITS DE LA MEMOIRE PROTHETIQUE 213
5. LA CONSOMMATION DU REVES IMPLIQUE ET LA PRODUCTION DES IMAGES-CRISTAL 222
6. VERS LA LIBERATION DE L'AUTOMATE SPIRITUEL 232
7. CONCLUSION : LES CHEMINS DU CYBERPUNK DANS LA CONJONCTURE DE L'ONIRIQUE ET DU CINEMATOGRAPHIQUE 237

CONCLUSION :
DU CYBERPUNK LATINO-AMÉRICAIN À UNE NOUVELLE SCIENCE-FICTION FÉMININE : POLITIQUE ET RÉSISTANCES DU GENRE 240

1. LA FEMME DANS LE CYBERPUNK LATINO-AMERICAIN : IDEE ET MATIERE PREMIERE D'UNE COMPOSITION MASCULINE 240
2. CYBERFICTION FEMININE LATINO-AMERICAINE : AU-DELA DU CYBERPUNK ET DU CYBERFEMINISME 247
3. LA CYBERFICTION FEMININE LATINO-AMERICAINE DANS SA MODALITE FANTASTIQUE : LE GOTHIQUE, LA MULTIPLICITE DE MONDES PARALLELES ET, EN FIN, LE CYBERPUNK 257

ANNEXES 271

1. CHRONOLOGIE DU CYBERPUNK LATINO-AMÉRICAIN 271

2. LE CONTINUUM DYSTOPIQUE **273**
3. ENTREVUE À JORGE BARADIT **273**
4. IMAGES DE LA SONÁMBULA (1998), DE FERNANDO SPINER **278**
5. ENTREVUE À LAURA PONCE **279**

BIBLIOGRAPHIE **284**

FILMOGRAPHIE **294**

À mes parents et à Claudie

Remerciements

Le rôle d'un directeur de recherche est de guider et de supporter ses étudiants durant la période de scolarité et de recherche. Je tiens à souligner, cependant, que ma directrice, Madame Livia Monnet, n'a pas seulement su accomplir ce rôle à merveille, mais elle a également déployé d'une manière généreuse tous ses efforts afin que la culmination de ce projet ne se voie pas sans support financier, académique et moral. Madame Monnet a toujours imposé un dynamisme lors de nos échanges qui m'ont motivé à interroger mes prédisposés sur l'analyse de l'œuvre artistique, l'appropriation de la pensée critique et mon regard sur l'Amérique latine. Je lui serai toujours reconnaissant, car je lui dois le passage direct au doctorat à partir du baccalauréat, la bourse départementale et celle de la faculté des études supérieures de l'Université de Montréal.

Je remercie également le personnel professoral et administratif du Département de littérature comparée : Monsieur le professeur Terry Cochran et Madame la professeure Amaryll Chanady pour l'intérêt toujours porté à mon égard, pour leurs cours stimulants, et pour le fait d'avoir accepté d'être membres de mon jury ; Monsieur le professeur Wladimir Krysisnki pour son appui au début de mes études doctorales en me permettant de participer à la traduction de son livre *Comparación y sentido*, un ouvrage excellant dans l'érudition de la problématique comparatiste et dans les

connaissances de plusieurs littératures nationales ; et Madame Nathalie Beaufay pour la diligence et pour tous les services fournis durant mon inscription au sein du département.

Je témoigne également de ma gratitude à la Faculté des études supérieures de l'Université de Montréal pour le soutien économique pendant mes années de scolarité et au Fonds de recherche sur la société et la culture (FQRSC) pour la bourse accordée pendant la dernière année de rédaction et l'intérêt porté à mon dossier académique.

Je ne pourrai finir cette liste sans mentionner tous ceux qui, d'une façon ou d'une autre, m'ont entouré de leur amitié et de leur aide : Nicolas Uribe, Federico Cuartas et Philip Edwards (compagnons dans la création); Patricia Aristizábal, amie et lectrice inconditionnelle; Paul Massicotte, pour ses corrections orthographiques et son intérêt pour mon travail.

Ma famille: mon père et ma mère, toujours fiers de savoir où je me suis rendu dans la vie, dans mes recherches et dans mon cheminement intellectuel; Carlos et Maria, mon frère et ma sœur, de bons moments tout le temps.

Cette thèse est le produit de la compagnie vitale et chaleureuse, du soutien quotidien et désintéressé, et des échanges intellectuels que Claudie m'a donnés. Sans elle et ses observations, je n'aurais pas pu formuler avec clarté certaines idées, ni les écrire dans un bon français.

INTRODUCTION : CyberLATINpunkISM pour les Nuls.

> *El cyberpunk, como acumulación de tecnología más que reemplazo (es decir, tecnología obsoleta conviviendo con tecnología de punta), como la acumulación de culturas más que el reemplazo (indígenas y tecnócratas), el cyberpunk como el hacinamiento y la sobrepoblación, la violencia y los ghettos de millonarios y pobres, los grandes intereses económicos manejando los gobiernos, etc, es casi como describir a la América latina de hoy*[1].
>
> Jorge Baradit (message envoyé le 4 février 2008).

1. Rebooting up, une définition de départ à l'heure de Facebook

Le cyberpunk, sous-genre de la science-fiction reliant les technologies de l'information et les vastes conglomérations urbaines, et réclamant en William Gibson son auteur phare, en le roman *Neuromancien* (1984) sa bible, ainsi qu'en la préface de l'anthologie *Mirrorshades* (1986) son manifeste, tire son nom d'une nouvelle écrite par Bruce Bethke en 1983. Il se compose des particules « cyber » (Κυβερνήτης, *kybernētēs*, pilote, conducteur, dirigeant) et « punk » (vocable anglophone qui désigne une sorte de musique rock forte et agressive ayant marqué la scène culturelle britannique à la fin des années 1970). La fusion entre le « cyber » et le « punk » s'explique, selon Sabine Heuser,

[1] « Le cyberpunk, comme l'accumulation de technologies plutôt que son remplacement (c'est-à-dire, une technologie obsolète cohabitant avec une technologie de pointe), comme l'accumulation de cultures plutôt que leur remplacement (indigènes et technocrates), le cyberpunk comme l'entassement et la surpopulation, la violence et les ghettos de millionnaires et de pauvres, la soumision de gouvernements aux intérêts économiques, etc., c'est presque comme décrire l'Amérique Latine d'aujuourd'hui ».

à travers une analogie: « What the punk rocker is to punk music, the hacker is to technological subculture of cybernetic underground » (2003 : 33). Cette analogie met en scène le « héros cyberpunk » qui doit trouver son chemin dans un univers régi par des compagnies transnationales et décoré par les décombres urbains, les graffitis et les dépotoirs. C'est ainsi que se forge l'éthos du sous-genre : *high-tech, low-life*. Grâce à cet ethos, l'analogie se justifie aussi:

> *Punk music rewrote the history of rock'n'roll by mobilizing raw anger rand noise, together with a flaunting of disrespect of conventional skill or beauty,. (sic) It created a sense of shock by attacking public symbols of harmony, stardom, and success. Cyberpunk aims for the same shock effect with respect to the tradition of science fiction, and it succeeds mainly on the level of style. It shakes off the positivist language of hard science, as well as the introspective inner space of the New Wave, in favour of the hard-boiled dialogue of the detective novel* (33-34).

D'une part, le mot réussit à intégrer les éléments narratifs et stylistiques qui définissent le sous-genre, et d'autre part, il incarne une attitude de contestation par rapport à la tradition artistique et littéraire.

Cependant, déjà en 1988, le mouvement cyberpunk paraît voir sa mort lors de la publication d'un numéro spécial de la *Mississippi Review*, dans laquelle des participants d'un forum/symposium dénoncent le caractère commercial du mouvement de même qu'ils renient la soi-disant révolution que celui-ci a voulu installer à l'intérieur de la SF. Aussi, d'autres déclarations issues des propres écrivains qui ont formé l'anthologie *Mirrorshades* viennent à mettre un terme à ladite révolution cyberpunk[2]. Mais, il en va de même pour la ressemblance avec le mouvement punk que le cyberpunk veut s'approprier. Par exemple, pour George McKay, le cyberpunk américain, pâle copie des

[2] En 1991, Lewis Shiner publie ses confessions en tant qu'ex-cyberpunk dans les pages du *New York Times* ; Gibson et Sterling, d'après Thomas Foster, s'éloignent de l'étiquette « cyberpunk » en se montrant anxieux de se voir catégorisés et commercialisés (2005 : xv)

revendications sociales du punk britannique, peut être caricaturé sous les traits d'un jeune accro de la BD et de l'ordinateur (G. McKay,1999: 63). En outre, certains critiques comme Fitting, Suvin, Ciscsery-Ronay, Jr., et Thomas Foster ont signalé un conservatisme inhérent dans le cyberpunk qui aurait été conforme aux politiques individualistes et néolibérales des gouvernements de Margaret Thatcher et Ronald Reagan. Ici, on commence déjà à voir le paradoxe ou l'ethos contradictoire du cyberpunk. Si l'étymologie de la cybernétique, selon *Le Petit Robert* (1972), est « science du gouvernement » – de même que l'Internet a eu ses origines dans la sphère militaire –; le punk renvoie aux contestataires du système, à l'anarchisme des rues, et à des pratiques bricoleuses du « fais-le toi-même » (*Do it yourself*). Mais plutôt que des révolutionnaires et supporteurs d'un idéal émancipateur, les hors-la-loi du cyberpunk sont le modèle sur lequel le système se fonde et se propage : des hackers et des programmeurs de logiciels qui naviguent avec euphorie à l'intérieur de ses circuits au détriment du corps physique et de la réalité sociale. En dehors de ces circuits, reproduisant ceux du capitalisme post-moderne, rien ne peut exister. Le paradoxe du cyberpunk réside donc dans la confrontation des termes qui ne sont pas opposants, mais complètement analogues.

Le propos de cette thèse, néanmoins, n'est pas d'approfondir le paradoxe qui définit cette « littérature anglo-américaine », mais d'interroger sa répercussion logique (expansion du système capitaliste néolibéral et des réseaux qui le supportent) dans la création d'un autre paradoxe : celui du cyberpunk latino-américain. Par cyberpunk latino-américain, j'entends une littérature et un cinéma fantastiques qui articulent l'ethos paradoxal du cyberpunk anglo-américain à la réalité et à la culture latino-américaine contemporaine. En tant que littérature et cinéma fantastiques latino-américains, ce

corpus se distingue d'une partie de la littérature réaliste post-moderne qui aborde le monde de l'hyperconsommation comme le font les auteurs de la génération du Crack[3], de l'anthologie McOndo[4], et surtout, l'œuvre du bolivien Edmundo Paz Soldán[5]. Cette distinction, à vrai dire très mince, suppose que, dans le fantastique, auteurs et lecteurs/spectateurs assument le sens littéral et la narrativisation des références culturelles et iconographiques provenant du corpus littéraire et filmique du modèle classique de la science-fiction euro-américaine ; des références culturelles que la littérature réaliste post-moderne se contente de présenter en tant que clins d'oeils intertextuels. Également, par littérature et cinéma fantastiques, il faut désigner un format très classique d'appropriation du sens de l'œuvre littéraire et cinématographique par rapport à des nouvelles formes technologiques (cyberlittérature, hypertexte, littérature interactive) qui font éclater la narration linéaire ainsi que la lecture et le visionnement passifs, mais qui n'impliquent pas nécessairement un récit aux allures fantastiques. Cependant, autant le cyberpunk latino-américain que le réalisme post-moderne et la cyberlittérature se trouvent dans le sillage de trois grands écrivains argentins : Borges,

[3] Mouvement de la littérature mexicaine dans les années 1990 formé par Jorge Volpi, Ignacio Padilla, Miguel Ángel Palou, Eloy Urroz et Ricardo Chávez Castañeda. S'opposant à une marchandisation progressive qui affectait la qualité littéraire durant la période dite post-boom, la génération Crack cherchait à renouer avec une tradition d'œuvres à caractère profond et à expérimentation esthétique (comme c'était le cas de la narrative de Juan Rulfo et les chef-d'œuvres du boom latinoaméricain) et à soliciter une implication plus active de la part du lecteur.

[4] Réunis dans l'anthologie *McOndo* (1996), plusieurs jeunes écrivains de l'Amérique latine et de l'Espagne nés entre 1959 et 1962 réagissent contre la cannonisation du « réalisme magique », l'exotisme et le tiersmondisme comme seules médiations de la littérature contemporaine en langue espagnole. Quelques représentants sont Alberto Fuguet, Rodrigo Fresán et Edmundo Paz-Soldán.

[5] Ses romans *Sueños digitales* (2000) et *El derlio de Turing* (2003) ont été analysés d'un point de vue post-humaniste et cyborgian par le critique américain J. Andrew Brown dans ses articles : « Hacking the Past: Edmundo Paz Soldán's *El delirio de Turing* and Carlos Gamerro's *Las Islas* », *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 10 (December, 2006): 115-29 ; « « Edmundo Paz Soldán and his Precursors: Borges, Dick, and the SF canon », *Science Fiction Studies* 34 (November 2007): 473-83.

Bioy Casares et Julio Cortázar. Chez ces auteurs, on peut en effet reconnaître des thèmes qui hantent la pensée contemporaine : paradoxes de la représentation et du langage, simulacres, ludisme (hyper)textuel.

Au cours de la rédaction de cette thèse, la recherche d'auteurs, de livres, d'anthologies, a donné des résultats intéressants : la découverte d'une succession de vagues et émergences du mouvement cyberpunk depuis 1985 jusqu'à 2005 qui traverse le Brésil, le Mexique, Cuba et le Chili, et à laquelle il faut ajouter des auteurs éparpillés d'autres nationalités, et quelques manifestations visuelles et cinématographiques. Mais en voulant partager mes recherches avec d'autres personnes à travers le monde, j'ai aussi créé le groupe Facebook CyberLATINpunkISM[6], groupe dont les discussions ont également produit des réflexions intéressantes. Avec l'appui initial des auteurs Jorge Baradit (*Ygdrasil,* 2005) et Mike Wilson Reginato (*El Púgil,* 2008), j'ai commencé ce groupe en lui donnant les fonctions primordiales d'archiver les noms d'auteurs et d'œuvres, ainsi que d'ajouter un peu d'iconographie et de vidéographie. Cependant, j'ai constaté quelques mois après la création du groupe que l'interaction entre les membres était relativement peu active, si l'on compare à la participation qu'il y a entre les membres des groupes anglophones consacrés au cyberpunk, au steampunk et à la science-fiction; ce qui démontre la forte culture de science-fiction au niveau des fandoms. Différence essentielle entre les cultures des pays dits du premier monde et celles des pays latino-américains? Pas en essence fondamentale, mais, à mon avis, en termes du nombre de participants, en termes de ressources pour s'adonner à des activités de loisir, et en termes de la conception de la pratique littéraire et artistique. J'ai aussi

[6] Le titre de s'inspire de l'essai de Brian McHale, « POSTcyberMODERNpunkISM », publié dans *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction* (McCaffery, 1991).

attribué ce manque d'interactions, en premier lieu, au fait que je me suis donné un rôle d'archiviste plutôt que d'animateur et, en deuxième lieu, au fait que je devais diriger la plupart des tâches de l'étranger – sans compter la problématique dynamique des réunions d'un groupe d'« amis », le concept d'« amitié » sur Facebook étant en soi ambigu.

À la fin de l'été 2008, j'ai donc voulu pousser un peu plus les débats dans le groupe et j'ai réussi à compter avec l'inscription de plus de 100 membres et le forum a commencé à connaître quelques activités. Cependant, une surprise est survenue. Un des membres m'a envoyé par ma messagerie Facebook une réfutation au cyberpunk latino-américain, laquelle je reproduis ici :

> *Being a latin-american cyberpunk goes agaisnt the very ethos of cyberpunk itself, cyberpunk is fighting for cyberspace freedom, there are no boundaries to cyberspace, thus there's no nationality in cyberspace. Latin-American Cyberpunk is nothing but a sub-product of a misconcept on cyberpunk ideology, it can exist when it comes to fashion or implementation of various technologies and even political regimes, however the true cyberpunk has nothing to do with fashion, music, or any of the sort, it's about the very essence of cyberspace, and as mentioned, has no boundaries. All political and tech issues are simply reflections of its reality, and not cyberpunk per se (le 22 août 2008).*

Le membre a ainsi laissé une question d'ordre épistémologique et conceptuel invitant à repenser ce qu'est le cyberpunk en général. Mais cette fois-ci, au lieu de revenir aux textes classiques du cyberpunk, il convient d'analyser ses prémisses à partir d'un « sous-produit d'une idée fausse de l'idéologie cyberpunk » : le cyberpunk latino-américain. Pour ce faire, il faut revenir à l'étymologie de départ – *cyber* et *punk* – et essayer de répondre à la question : qu'est-ce qu'il y a de *cyber* et qu'est-ce qu'il y a de *punk* en Amérique latine pour que l'on puisse parler d'un cyberpunk vernaculaire de cette région planétaire.

2. La cyberculture : nouvelles formes de l'impérialisme culturel américain et comment les pirater à son insu

Le samurai virtuel (Neal Stephenson, *Snow Crash,* 1992) est un roman qui présente une Amérique du Nord balkanisée en franchises ethniques et commerciales ainsi qu'en enclaves suburbaines. Dans le futur proche (ou présent alternatif) dépeint par le roman, une drogue appelée « snow crash », fonctionnant comme virus autant dans l'espace virtuel (« métavers ») que dans l'espace physique, risque d'effriter la frontière qui sépare ces deux espaces. Écrit avec une grande teneur d'ironie, ce roman parodie les prémisses du cyberpunk des années 1980. Cependant, il reproduit en même temps le modèle économique où se reflète l'écart entre la culture de la spéculation et la simulation des sociétés post-industrielles d'un côté, et la disponibilité des ressources mondiales de l'autre. Ainsi, le narrateur, qui s'attarde avec fréquence à expliquer le fonctionnement de ce monde, fait cette digression à propos l'équipement high-tech et l'armement de Hiro Protagoniste pour faire son travail (livrer une pizza) :

> Mais pourquoi tout cet équipement? C'est parce que les gens comptent sur lui. C'est un modèle. On est Amérique, bordel. Les gens font ce qu'ils ont envie de faire. Ça vous emmerde? Ils ont le droit, c'est comme ça. Et ils ont des armes, ces cons-là, pas question de les stopper. Le résultat, c'est que l'économie de ce foutu pays est l'une des pires au monde. Et puisqu'on parle de balance commerciale, laissez-moi vous dire qu'après avoir laissé filer nos meilleures technologies à l'étranger, après avoir été rattrapés par tout le monde, au point que les bagnoles que nous achetons sont fabriquées en Bolivie et les fours à micro-ondes au Tadjikistan, après avoir perdu notre suprématie en matière de ressources naturelles au profit de Hong Kong, dont les supercargos et les dirigeables vous déménagent tout le Dakota du Nord en Nouvelle-Zélande pour une bouchée de pain, après avoir laissé la Main Invisible réduire nos iniquités historiques en une bouillie globale qui ferait la prospérité d'un faiseur de briques pakistanais, vous voulez que je vous dise? Il n'y a plus que quatre trucs qu'on fait mieux ici qu'ailleurs.

La musique
Les films
La microprogrammation (informatique)
La pizza-express à domicile (8-9).

Le passage de Stephenson étale le fonctionnement de l'impérialisme culturel de l'*American way of life* à travers des éléments comme : « la musique, les films, l'informatique, la pizza ». Dans *Culture and Imperialism* (1993), le critique palestinien Edward Said a démontré comment les empires modernes européens ont réussi à bâtir leur hégémonie dans le monde colonial, non seulement à partir de l'imposition militaire et économique, mais aussi en se donnant une légitimité morale et civilisatrice supportée par la culture. Said définit cette dernière comme une « structure d'attitude et de référence » (88) qui se repère dans les formes d'expression privilégiées de l'Europe impérialiste : le roman (Conrad, Kipling, Camus, Austen), la littérature des voyage ou la musique (l'*Aida* de Verdi, par exemple). Ces œuvres se caractérisent par le déploiement d'un réseau de références au statut de la métropole par rapport à ses sujets subjugués et à une géographie ontologique – idée déjà exprimée dans le travail le plus connu de Said, *l'Orientalisme* (1979) – entre un « nous » et un « eux ». *Le samurai virtuel*, à différence du corpus moderniste qu'analyse Said, appartient à une époque postérieure au démontage des derniers bastions impérialistes et à la mise en marche des processus de décolonisation. Également, il reflète une politique de négociation multiculturelle entre les centres du pouvoir et les flux migratoires et les diasporas ayant accompagné et succédé la décolonisation; politique qui diffère de l'exclusion des sujets périphériques des romans européens du XIXe siècle. En outre, les valeurs civilisatrices de la modernité industrielle et de l'expansion coloniale ne tiennent pas dans le chaos postmoderne et l'attitude ironique du roman. Cependant, cette attitude ironique et

chaotique se transforme en un éthos et un modèle de réjouissance du « low-life » qui dépasse le cadre stylistique de la prose postmoderne du roman. Ainsi, un système culturel de référence supporte cette attitude à travers la configuration d'une géographie entre « nous » (« On est en Amérique, bordel! ») et « eux » qui ne s'applique pas seulement à l'emplacement physique du roman (« Los Angeles » ou « le métavers » où l'on peut se promener dans un « avatar » acheté chez Walmart), mais aussi à la surface de la planète. Le foutu pays ayant l'une des pires économies du monde est alors l'endroit qui produit et exporte les valeurs culturelles à une échelle universelle.

L'américanisation a été un phénomène du XXe siècle qui n'a pas échappé aux observations du critique marxiste italien Antonio Gramsci dans ses *Cahiers de prison* (1917-1934). Témoignant de la transformation subie par l'Europe (et particulièrement l'Italie) au cours des premières décennies avec l'implantation du fordisme (théorie de planification industrielle visant à maximaliser la production de l'ouvrier), Gramsci voit comment ce système déplace jusqu'à leur disparition les vestiges des classes sociales improductives, en même temps qu'il régule les modes de vie de ses employés dans leur morale, leur sexualité, et leurs plaisirs de détente. Malgré les méfaits déshumanisants de cette méthode de planification économique, Gramsci y entrevoit une potentialité de produire une « accumulation moléculaire d'éléments destinés à produire une ‘‘explosion’’, c'est-à-dire un bouleversement de type français » (2001 : 211), au lieu d'une sédimentation d'une nouvelle révolution passive connue comme celle de la société italienne du XIXe siècle. La révolution passive s'applique à des changements sociaux superficiels n'affectant pas le statu quo, lequel reste incapable de produire une hégémonie ou des alliances avec d'autres substrats de la société. C'est un échec qui se manifeste aussi dans la création d'une culture populaire au niveau national. Ce manque

est contré par l'importation de modèles étrangers – tel est le cas de la littérature française pour les littératures italienne et latino-américaine à la fin du XIXe siècle et au début du XXe siècle. Les propos de Gramsci sont fragmentaires et contradictoires à certains endroits, mais ils acquièrent une signification à mesure que l'importation de la culture populaire américaine se massifie dans le monde du XXe siècle en créant parfois des cultures de résistance au bon goût des élites intellectuelles locales et aux intérêts politiques des classes dominantes.

Parmi les produits nommés par Stephenson et que l'on associe d'une manière générale à l'américanisme, se trouve celui d' « informatique » : IBM, Microsoft, Silicon Valley ou MIT ne sont que des points de référence. Même si la cyberculture est un phénomène mondial qui semble dissoudre les frontières et changer l'ordre socio-économique, certains critiques parlent d'un « cyberimpérialisme » qui reproduit les conditions de l'impérialisme moderne : un rapport de forces entre un centre et ses périphéries. Cependant, contrairement à d'autres discours hégémoniques de l'impérialisme, lesquels annoncent ouvertement la volonté de domination géopolitique, le phénomène de l'américanisme ne répondrait pas à une intention culturelle consciente d'acculturation, comme le souligne Bosah Ebo :

> *Cultural imperialism is an unplanned by-product of the market; if the United States, for instance dominates the world markets in movies, music and computer software, it is not due to a desire to export American culture, but rather to search for new markets. If the culture is exported as a by-product, so be it; if the culture interferes with exportation, American companies are more than willing to make allowances for local variations. This is not to say that exported culture is immaterial: the global marketplace is a forum where global consumers tastes are promoted and disseminated, and these tastes are an important aspect of general world opinion* (2001: 15).

Parallèlement aux exigences économiques de l'exportation culturelle du centre correspond un déplacement du message supposément véhiculé par le produit après son entrée dans les marchés périphériques :

> *If one examines the films exported to foreign countries, from Rocky IV, which portrayed a tired retread of Cold War conflict, to Titanic, which portrays a love affair crossing class lines, one is hard pressed to find a consistent or coherent message in these products. Indeed, one observer seeing American films exported to Brazil commented that these films present an image of America as a crime-ridden, xenophobic society in which females depend upon males for safety and security* (16).

La complexité du phénomène montre que, d'une part, la « structure d'attitude et de référence », dont parle Said, ne se réduit pas à un conflit culturel et ontologique, plusieurs causes matérielles et économiques déterminant le rapport de forces. D'autre part, la polysémie des produits culturels et leur insertion dans un nouveau contexte permettent des résistances aux discours hégémoniques du cyberimpérialisme.

Dans *Latin American Cyberculture and Cyberliterature* (2007), Claire Taylor et Thea Pitman, signalent le manque d'études en langue anglaise sur le phénomène de la cyberculture en Amérique latine alors qu'il existe déjà des ouvrages consacrés au cas de l'Asie et des diasporas asiatiques et à l'impact du cyberimpérialisme en Afrique. Également, en ce qui concerne les études et les travaux sur l'Amérique latine existant avant la publication de l'ouvrage de Taylor et Pitman, restant dans une approche sociologique et se focalisant sur l'utilisation immédiate des enjeux de la cyberculture dans les domaines de la santé, de l'éducation et de la gouvernance, n'abordent pas les problèmes liés à la construction d'une identité ou des communautés virtuelles. Suivant Pierre Lévy, théoricien de la cyberculture, Taylor et Pitman définissent cette dernière comme amalgame de: « *Cultural products created for the new medium and those that address it in other more traditional media, as well as the new discourses,*

practices and communities that such cultural products generate » (1). Les indices de la connectivité et de l'usage des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) dans l'ensemble de la région latino-américaine n'ont pas cessé de croître depuis la deuxième moitié des années 1990. Certains pays comme le Mexique, le Brésil, l'Argentine et le Chili se démarquent par le nombre d'usagers de l'Internet, et d'autres comme le Salvador, le Guatemala et la République Dominicaine ont connu une croissance de leurs usagers supérieure à 1000% depuis l'année 2000 (Ibid. : 5). Mais ces chiffres ne sont pas comparables à ceux de l'Amérique du Nord, de l'Union Européenne et des pays asiatiques. Selon les critères de l'*Information Society Index* (ISI), l'Amérique latine n'arrive pas à se classer parmi les « *skater* » (terme qui désigne les pays dont l'économie dépasse une évaluation de 3500 points – tels la Suède, les États-Unis et le Royaume-Uni dont les pointages respectifs sont de 6496, 5850, 5662), ni parmi les « *strider* » (terme qui désigne les économies émergentes dans le domaine des NTIC ayant les infrastructures de base et un pointage supérieur à 2000), mais elle entre plutôt dans la catégorie des « *sprinter* » (économies ayant un pointage inférieur à 1000 et dont l'infrastructure ne permet pas un développement nécessaire dans ce domaine) (Lugo, Sampson, Lossada, 2002).

Une valorisation positive de la potentialité du domaine de la cyberculture en Amérique latine dépend plus de l'analyse de sa dynamique intérieure que de la comparaison entre celle-ci et celles d'autres régions plus riches. En effet, cette comparaison s'établit plutôt à partir de critères qui sont extérieurs à la spécificité du sous-continent et qui semblent démontrer que tous les bienfaits de la cyberculture s'appliquent uniquement d'une façon unilatérale. Selon ces critères, l'Amérique latine est un petit marché très hétérogène – le Brésil, par exemple, étant une « région dans la

région » –, mais convoitable en termes de consommation et de main d'œuvre. Tout comme les indices de connectivité à l'Internet montrent les progrès faits au niveau de la consommation et de l'incorporation dans la vie quotidienne des NTIC, les jeux vidéos, une autre industrie de la cyberculture, offre un second exemple dans lequel la potentialité est éclipsée par la réalité du marché mondial. D'après Lugo, Sampson et Lossada, des entrepreneurs dans cette industrie se réunissant à Caracas, en 2000, se réfèrent au rendement dans le marché des ventes de consoles, de jeux vidéos et d'autres jouets électroniques :

> *The video games market in Latin America seems to maintain atypical trends regardless of the rest of the market. In other words, we have observed that even though the consumption index drops for computers, services and other types of ICTs, this is not necessarily the case of video games. You can maintain steady sales or register a big drop and in neither case observe a relation with the rest of the market* (Ibid.).

Ces entrepreneurs reconnaissent les vertus du marché latino-américain. Mais lorsqu'il s'agit de concrétiser des projets visant à stimuler les économies locales, les compagnies de jeux vidéos précisent que la seule rentabilité de l'Amérique latine se trouve dans la production et l'assemblage de matériel informatique (*hardware*) et non dans la conception de logiciels (*software*). C'est ainsi que, d'après Lugo, Sampson et Lossada, l'industrie des jeux reproduit le modèle des *maquiladoras*, des usines en Amérique centrale et du sud employant des ouvriers sous-payés et bénéficiant des avantages fiscaux et du libre marché (tel l'ALÉNA) où sont assemblés les produits des grandes compagnies de l'Amérique du Nord. Les raisons qui mènent les compagnies à ne pas investir dans le développement et la recherche de logiciels locaux sont les coûts élevés que ceux-ci présupposent, la demande de plus en plus exigeante de produits d'une résolution et d'un réalisme plus achevé (ce qui entraîne plus de coûts), et le manque de

garanties légales pour contrôler le piratage, activité très répandue en Amérique latine selon certaines statistiques.

Ces transnationales imposent la logique onto-géographique dont parle Edward Said et créent les modèles d'employés et de consommateurs esquissés par Antonio Gramsci. Elles le font aussi pour le pirate cybernétique latino-américain, un bandit qui n'a sûrement pas encore les moyens pour faire des ravages au niveau du software – ce que font, dans l'illégalité, le hacker réel des pays du nord, et dans l'aura romantique de la fiction, les personnages cyberpunk – mais qui s'arrange pour commercialiser les pièces du hardware et graver des programmes d'application, jeux, films ou disques. On peut parler de « la perruque (ou ses équivalents) » (De Certeau, 1990 :50), un détournement des matériaux, de l'outillage et des installations de l'entreprise qu'un employé effectue pendant ses heures de travail. Le hacker latino-américain, pour suivre Michel De Certeau, adopterait des « tactiques » qui « n'obéissent pas à la loi du lieu » ou « ne sont définies par le lieu » (51), alors que les producteurs-concepteurs de la cyberculture, s'appuieraient sur des « *stratégies* technocratiques (et scriptuaires) visant à créer des lieux conformes à des modèles abstraits ». À côté d'une expansion d'acculturation viennent une série d'opérations d'emploi, de réemploi et d'usages, ou pour le dire avec les mots de De Certeau :

> À une production rationalisée, expansionniste, *centralisée*, spectaculaire et bruyante, fait face une production d'un type différent, qualifiée de « consommation », qui a pour caractéristiques ses ruses, son effritement au gré des occasions, ses braconnages, sa clandestinité, son murmure inlassable, en somme une quasi-invisibilité puisqu'elle ne se signale guère par des produits propres […] mais par un art d'utiliser ceux qui lui sont imposés (53, je souligne).

En ce sens, le livre *Latin American Cyberculture and Cyberliterature* dresse un beau panorama de ces pratiques et tactiques à travers lesquels les usagers et consommateurs latino-américains contournent les contraintes de la société informatique. En se reportant aux écrits du philosophe hispano-colombien Jesús Martín-Barbero qui voit la potentialité de l'Internet pour déjouer les pouvoirs de la bureaucratie des états et pour fomenter de nouvelles pratiques de citoyenneté (2007 :12), Taylor et Pitman présentent une série d'auteurs qui se sont intéressés à ces pratiques cyber-communautaires et cyber-artistiques.

En ce qui concerne le cyberpunk, il reçoit un traitement secondaire dans l'ouvrage collectif de Taylor et Pitman. Assujetti plutôt à l'iconographie du cyborg (entités mi-organiques, mi-machines), le cyberpunk apparaît d'une manière tangentielle dans l'article de Geoffrey Kantaris consacré à l'étude de films *Cronos* et *La Sonámbula*[7]. Après les travaux de Donna Haraway, le cyborg est devenu une figure importante, et presque un emblème euphorique, pour les études postmodernes et cyberculturelles, mais il doit être toujours en interaction avec un univers propice aux nouveaux enjeux contemporains, ce que le cyberpunk offre pour qu'il puisse faire ses ruses et ses piratages. La seule présence du cyborg n'est pas exclusive de la post-modernité et la cyberculture : elle est déjà présente dans la fascination pour les automates aux XVIIe et XVIIIe siècles et dans les métaphores de la condition de la classe ouvrière qu'emploie Karl Marx. Avant de soupeser la figure du cyborg latino-américain, il est nécessaire de repérer et de cartographier les pratiques et les *tactiques* cyberculturelles latino-américaines afin de déterminer sa position géopolitique. Ainsi, l'un des premiers chercheurs à voir les enjeux du cyberpunk latino-américain est Juan C. Toledano

[7] J'analyserai cet article dans mon chapitre portant sur le cinéma argentin de science-fiction.

Redondo qui, dans « From Socialist Realism to Anarchist Capitalism : Cuban Cyberpunk » (2005), montre comment des auteurs tels que Yoss, Vladimir Hernández et Michel Encinosa cherchent, d'une part, à escamoter la rhétorique socialiste et révolutionnaire dont la science-fiction cubaine écrite par les générations précédentes devait faire la promotion, et d'autre part, à défier le nouveau credo global-capitaliste s'imposant en dehors de l'île et accentuant de plus en plus son isolement. Partant de cette conjoncture dans laquelle les auteurs cubains produisent du cyberpunk, ma thèse cherche à explorer cette situation chez d'autres écrivains latino-américains habitant dans des pays où l'économie néolibérale régit déjà les rapports sociaux. Mais, outre la position géopolitique implicite dans l'article de Toledano Redondo – position qui, dans le cyberpunk mondial, se polarisera entre le modèle anglo-américain et l'expansion du film d'animation japonais, créant ainsi un réseau de références pour le cyberpunk latino-américain –, et avant de présenter en détail les chapitres de cette thèse, je tiens à souligner également une autre position subjective qui en découle : la jeunesse. Toledano Redondo écrit à ce propos :

> *Cuba presented a perfect scenario for cyberpunk style. Cuban youth felt suffocated by the old official message that told them that things were as they should be and were going in the right direction, when in fact the economy was worse than ever throughout the Special Period. Technology was becoming the new reality that was allowing big corporations to achieve their imperialist dreams across the planet; and Cuban authors were ready for a change from socialist realism to something else.* (2005: 448)

Ce nouveau changement invite à de nouvelles formes d'appropriation technologique, mais il implique également une confrontation à des construits de réalités peu optimistes. C'est ainsi que l'on doit réévaluer la charge épistémologique de la particule « punk » dans la prochaine section.

3. Dystopie Punk : Où joueront les jeunes et que joueront-ils?

Le lien entre cyberpunk et jeunesse se crée lors d'une rencontre entre trois adolescents et Bruce Bethke, en 1980, alors que ce dernier est employé comme commis dans un magasin de produits électroniques. Les trois adolescents, raconte Bethke, profitant d'un moment d'inattention, déprogramment et infectent l'un des ordinateurs du magasin. Après le départ des jeunes, Bethke constate avec stupéfaction les dommages et l'ingéniosité des jeunes. C'est ainsi à la suite de cet incident que Bethke amorce la composition de sa nouvelle en fouillant dans la théorie linguistique et en s'arrêtant à des propositions où jeunesse et technologie font la paire : « *Children have some undefined wiring which enables them to learn multiple languages far more easily than adults do, and this ability is not restricted to "organic" languages* » (Bruce Bethke, pas de pagination). Déjà conçu comme une entité intégrant dès le bas âge les technologies environnantes et toujours changeantes, l'enfant acquerrait, pour Bethke, une langue maternelle composée de codes et de pratiques difficiles d'accès aux autres générations. Par ailleurs, la notion de « cyberespace » inventée par William Gibson entérine le rapport entre jeunesse et technologie : « Le cyberespace. Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne les concepts mathématiques » (1988 : 64). Ainsi, ces « gosses » détiennent un « savoir technologique » qui, comme l'écrit Bruce Sterling dans la préface de *Mirrorshades*, définit une nouvelle génération d'écrivains ayant grandi dans un « univers véritablement science-fictionnesque » (1987 : 9).

Aussi, l'image de la jeunesse véhiculée par le cyberpunk répond à une déformation des phénomènes culturels juvéniles dits marginaux. Si le préfixe « cyber » renvoie alors à ces technologies que les jeunes maîtrisent comme une langue maternelle, le suffixe « punk » détermine, comme on l'a déjà mentionné, une attitude apathique, iconoclaste et anarchiste. Bethke, pour revenir aux motifs qui l'amènent à écrire sa nouvelle, s'appuie également sur d'autres idées, provenant cette fois de la psychologie éducationnelle : *« Teenagers live in an ethically neutral state. They haven't got the hang of empathy yet, nor have they really grasped the linkage between their causative actions and the resulting effects* » (Ibid.). Ainsi se profilent les personnages qui peupleront plus tard le genre: des vandales à la crête iroquoise quittant l'école pour faire des virées dans le réseau avec leurs ordinateurs portatifs. Le punk dans le cyberpunk consolide cette habilité technologique acquise par la jeunesse à travers une vision dysphorique de la société et une série d'actes violents. L'une des acceptions du terme « punk », tel que défini par l'*Oxford Dictionary* : « *a young man or boy who behaves in a rude or violent way* », renforce cette perception du cyberpunk comme une littérature *de* jeunesse (la représentant dans ses états revendicatifs), même s'il ne s'agit pas nécessairement d'une littérature *pour* la jeunesse (au niveau de la création et de la valeur éducative que l'on voudrait lui attribuer ou non), car, comme le soutiennent James Patrick Kelly et John Kessel dans *Rewired, the Post-cyberpunk Anthology*: « *It is difficult to write orderly sentences if one is caught up in the chaos of a punk lifestyle* » (2007 :12). Le cyberpunk serait avant tout une littérature de jeunes écrivains qui puisent dans la culture juvénile (*Youth Culture*) pour s'inspirer, et qui prennent une attitude témoignant de : « *an adversarial relationship to consensus reality* » (Ibid.). Mais tout comme la jeunesse, cette attitude est destinée à subir des changements et des évolutions.

Kelly et Kessel mettent l'accent sur la survie du cyberpunk malgré sa mort annoncée par les critiques, les écrivains déserteurs et les fans désabusés. Cette survie résulte d'une popularisation dans les années 1990 et 2000, à travers une variété de médias (musique, films, BD, jeux vidéos, mode, etc.), laquelle entraîne paradoxalement une domestication de ses consignes anti-canoniques et rebelles. Mais Kelly et Kessel ouvrent aussi la porte à une éventuelle maturation du cyberpunk : « maybe it grew up » (viii) ; une maturation qui peut s'expliquer aussi à l'aide du concept de « formation culturelle », tel que le fait Thomas Foster dans *The Souls of Cyberfolk.* Une formation culturelle serait, pour paraphraser Grossberg et Foster, un ensemble de pratiques apparemment sans rapport les unes des autres qui visent à consolider à travers le temps une identité autonome s'adaptant aux différents contextes culturels et sociaux (Foster : xv ; Grossberg, 1992: 69). Également, la formation culturelle ne peut pas se réduire ni à « un genre » littéraire ou artistique ni à un corpus. La maturation et la condition de formation culturelle supposeraient un emploi plus sélectif des obsessions du premier cyberpunk. Ainsi, un récit post-cyberpunk, au lieu de pasticher la recette de son prédécesseur, prendrait au moins deux ou trois de ces « obsessions » – 1) la perspective d'un futur mondialisé, 2) les développements de la technologie de l'information et de la biotechnologie, 3) la subversion de valeurs traditionnelles, et 4) le goût pour une prose dense et ludique – pour les adapter aux nouveaux paradigmes théoriques et créatifs.

Parmi les changements majeurs qui se sont opérés, Kelly et Kessel signalent le déplacement de la rue comme centre du monde et une focalisation sur les personnages marginaux du premier cyberpunk. En effet, en ce qui concerne la rue, le premier cyberpunk s'attardait à dépeindre le monde sombre des hors-la-loi : hackers, voleurs,

espions, escrocs et drogués. Les récits du post-cyberpunk cherchent à inclure les valeurs de la classe moyenne et à représenter la famille et les communautés qui étaient négligées par les cyberpunks de première génération: « Could the cyberpunks write about community and still be punks? » (xii). Le décentrement de la rue s'accompagne d'une mise en relief des personnages qui faisaient seulement partie du décor exotique du premier cyberpunk. À ce propos, Kelly et Kessel affirment : « Asians and Africans and Latinos are no longer just sprinkled into stories as supporting characters, [...] PCP writers attempt to bring them and their unique concerns to the center of their stories. » (xi). Mais le post-cyberpunk demeure une littérature écrite par des auteurs d'expression anglaise au cœur de l'Amérique du Nord multiculturelle. Parallèlement à cette évolution américaine du cyberpunk vers le post-cyberpunk, d'autres jeunes écrivains dans le monde composent, dans leurs univers locaux, leur propre redéfinition des caractéristiques du premier cyberpunk ainsi que son développement postérieur.

Le punk renvoie donc à une position subjective – la jeunesse – agissant dans un contexte géopolitique à l'ère du néolibéralisme et de la cyberculture. L'un des traits qui se découlent de cette position subjective est la mise en place d'un système dystopique de représentation de la réalité sociale. La dystopie, pour Lyman Sargent, est : « a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived » (Moylan, 2000: 55). Quant au théoricien Darko Suvin, qui insiste sur l'agencement politique, définie la dystopie comme : « *a community where socio-political institutions, norms, and relationships between its individuals are organized in a* significantly less perfect way *than in the authors' community* » (Ibid.). Alors que la première se concentre sur les intentions de l'auteur, écrit Moylan, la

deuxième implique le jugement des lecteurs pour décider si la fiction propose un monde meilleur (utopie) ou pire (dystopie) que le leur. Prenant un avis semblable à celui de Suvin, Kelly et Kessel font une distinction nuancée entre le premier cyberpunk et le post-cyberpunk :

> *It has been observed that the future that cyberpunks envisioned seems very dark indeed. However, dystopia is in the eye of the beholder. While we may shudder at the thought of living in some of these worlds, the fictional denizens of PCP stories seldom exhibit nostalgia for the good old days of 2007* (2007: xi)

Cependant, ces deux définitions de la dystopie, l'une visant l'intention de l'auteur et l'autre l'interprétation du lecteur ne permettent pas de cerner avec précision un rapport intersubjectif entre un auteur – un jeune écrivain latino-américain, né autour des années 1960 et 1970 –, son public et la société qu'il dénonce.

À première vue, la construction de fictions dystopiques peut paraître superflue dans un continent ayant connu cinq siècles de génocides, dictatures, persécutions politiques, guerres civiles, échecs révolutionnaires, violations des droits de l'homme, exploitation et marginalisation des minorités ethniques et sexuelles, corruption politique, féminicides, etc. Une bonne partie de la littérature et du cinéma *mainstream* latino-américains, de même que d'autres genres tels que la littérature *de testimonio* (témoignage), laquelle cède la parole aux protagonistes de ces dystopies réelles, accomplissent déjà cette fonction de dénonciation. Il semblerait donc que la portée politique d'une fiction dont le cadre d'action se déroule dans un futur – lointain ou proche –, dans un présent – allégorisé ou esthétisé par le genre fantastique – ou un passé alternatif, soit moindre par rapport à d'autres formes d'expression. Nonobstant, le caractère de « jeunesse » implicite dans le punk permet à la dystopie cybernétique de nuancer et contrer cette observation à travers une perspective et une position légitime de

dénonciation. En fait, la jeunesse latino-américaine se trouve dans une position dystopique qui la rend sujet d'énonciation et dénonciation grâce à des genres comme le cyberpunk. Dans ce cas-ci, et malgré un certain confinement à la marginalité, l'écrivain cyberpunk latino-américain agit comme un intermédiaire entre les classes littéraires et une majorité sans voix ni mémoire.

Néstor García Canclini dans *Diferentes, desiguales y desconectados : mapas de la interculturalidad* (2004), écrit qu'un avancement remarquable sur la connaissance de la jeunesse ne signifie pas la reduire à une problématique générationnelle, ni beaucoup moins pédagogique ou disciplinaire (167). Pour García Canclini, comprendre la problématique d'être jeune signifie réfléchir au « *sentido intercultural del tiempo* » (sens interculturel du temps). Cette enquête sur le temps qui s'établit dans le cadre de la mondialisation et les réseaux interculturels qui en découlent, appliqué à l'Amérique latine, se traduit par une série de désenchantements et de contradiction entre, d'une part, les visions conventionnelles de la temporalité sociale et, d'autre part, les visions émergentes dans les cultures juvéniles (168). Dans un continent où, d'après le Sistema Económico Latinoamericano (SELA), un habitant acquiert une dette de 1500 dollars au moment de sa naissance (169), les jeunes se voient contraints à se mondialiser uniquement en tant que travailleurs et consommateurs avec de moins de moins de conditions laborales, à atteindre en vain de hauts niveaux de scolaristation, et à assister à un appauvrissement progressif de ressources matérielles, culturelles et symboliques (168-169). Également, cet appauvrissement se reflète par une vision de la temporalité où il n'y a pas une projection collective et individuelle du futur, où l'Histoire est un savoir oublié –voire inconnu –, et le présent se vit sur le moment dans un morcellement incohérent de références médiatisées, styles subculturels antagonistes, marginalité et violence.

L'une des leçons du cyberpunk, par rapport à la science-fiction d'empires galactiques et de sociétés futuristes, ainsi que par rapport à l'idée moderne de l'Histoire comme progression linéaire, c'est que le futur est une chose dépassée et stagnée dans le présent. Ainsi, on peut dire avec García Canclini : «*Si quieres vivir el hiperpresente no te quedará tiempo para la memoria ni para la utopía: la extrañeza ante la temporalidad extraviada se conjura en la simulación hightech de rememoraciones jurásicas y futuras guerras intergalácticas* » (175)[8]. Le cyberpunk est un moyen d'expression pour représenter et confronter la temporalité discontinue et sans profondeur des nouvelles générations latino-américaines. Cette temporalité est déjà présente dans le cinéma avec des films tels que *Rodrigo D no futuro, La vendedora de rosas, La virgen de los sicarios*, *A ciudade de Deus* ou *Amores Perros*, où, plutôt que cyborgs sophistiqués ou monstres technophones imaginés par Bethke, les jeunes sont des machines à tuer (cyborgs urbains élémentaires de par leur union psychique et charnelle à une moto et à une arme à feu). Mais alors que ces films offrent un cadre très pessimiste dans les prémisses d'une représentation presque documentaire, le cyberpunk, compris alors comme une littérature porteuse d'un certain « *novum* », propose du moins un dispositif interprétatif à travers la dystopie. On a déjà vu sa valeur communicative et politique selon la définition de Suvin. On peut ajouter, pour rejoindre le problème de la temporalité observé par García Canclini, une définition qui adapte cette vision du temps à ses formes narratives de verbalisation. Ainsi, pour Tom Moylan, « *we can examine a dystopia in terms of its narrative and counter-narrative structure to track the manner in which its textual novum*

[8] « si tu veux vivre dans l'hyper-présent, tu n'auras pas de temps pour la mémoire ni pour l'utopie : le dépaysement devant la temporalité perdue se conjure avec la simulation *high tech* de remémorations jurassiques et futures guerres intergalactiques ».

generates internal innovation in and through its narrative trajectories and ending » (2000: 156).

C'est à partir de cette manière d'étudier le contenu dystopique utilisée par Moylan que j'entreprends l'analyse du roman *La primera calle de la soledad* (1993) de l'écrivain mexicain Gerardo Horacio Porcayo dans le premier chapitre. La narration produit une temporalité qui est associée à une subjectivisation se négociant dans un cadre spatial dystopique. Dans ce roman, Porcayo présente un récit circulaire que fabrique une intelligence artificielle (figure provenant alors de la particule « cyber ») dans une colonie pénitentiaire lunaire. Le roman dirige également une critique à un état de « puérilité » présent dans l'anxiété culturelle provoquée par la symbolique du cyborg, les prothèses technologiques et les modes de vie marginaux. Ces manières de temporalités dirigées contre/par une subjectivité « jeune » rencontrent ainsi, dans le désenchantement interculturel de la mondialisation, les formes mythiques de l'identité nationale, laquelle est ancrée dans l'atemporalité de l'inconscient et de la représentation de la femme, dépôt symbolique de la nation et présupposé des discours modernes.

Dans le deuxième chapitre, je me penche sur une autre particularité du « punk ». On a déjà vu une connexion primaire entre la scène musicale dans les subcultures au début des années 1980 et l'apparition du cyberpunk. En Amérique latine, la musique rock offre aussi un parallèle dans cette décennie lorsque plusieurs pays retournent à la démocratie après les installations des dictatures militaires et s'intègrent dans l'économie néolibérale, en même temps que la musique rock, considérée auparavant comme une influence étrangère artificielle et pernicieuse par plusieurs secteurs des sociétés, devient « nationale » et, dans un niveau plus continental, « *rock en español* ». Dans *Rockin' Las*

Américas : The Global Politics of Rock in Latin/o America (2004), Deborah Pacini Hernandez, Héctor Fernández L'Hoeste, et Eric Zolov décrivent ce moment :

> *The rise of* rock nacional *also coincided with advent of neoliberal economic policies, initiated during the 1980s, which set in motion the systematic privatization of national infrastructures throughout Latin America. These policies, largely imposed by U.S and international lending agencies, signalled the collapses of the nationalist projects […] that had defined the economic policy of Latin American governments since the 1930s. In addition, this radical economic transition was accompanied by the return, after decades of military rule, of democratically elected governments all across Latin America. In this new environment, local rock not only thrived but for the first time also began to receive open approval by leftist intellectuals. These former critics, who had once shunned rock for its presumed cultural imperialism, now embraced rock nacional as an authentic movement of cultural resistance to the devastating economic marginalization and political repression that was accompanying the structural shift toward neoliberalism* (16).

On parle ici d'une nouvelle forme syncrétique qui se consolide dans les années 1990 et atteint sa « canonisation » avec la percée dans le marché international d'artistes latino-américains dans les années 2000.

Cette forme syncrétique, que l'on peut attribuer un caractère de formation culturelle, se permet de réunir des modes d'expression esthétique qui avant étaient confinés à un groupe social ou ethnique. Des rythmes tropicaux, doux et enjoués, peuvent fusionner à la dysphorie du rock et ses formes plus fortes. Ce syncrétisme musical offre aussi une vision sur la temporalité de jeunesse (García Canclini, 175). Dans le cyberpunk latino-américain, on trouve un exemple de ce syncrétisme musical et culturel. Le deuxième chapitre, consacré au roman du rappeur Fausto Fawcett, *Santa Clara Poltergeist* (1991), analyse les substrats temporels qui se créent dans le syncrétisme, lequel est perçu comme caractéristique de la culture brésilienne. Ainsi, parallèlement à l'émergence d'autres genres littéraires et musicaux « punk » – tels que le steampunk, le splatterpunk ou le cowpunk en Amérique du Nord et ailleurs –, le

cyberpunk brésilien offre une variation très intéressante avec le « tupinipunk ». Dans la fusion des temporalités dans ce genre, et particulièrement dans ce roman, se pose le problème de la potentialité politique des minorités. Ainsi, les personnages principaux de *Santa Clara Poltergeist* sont un cyborg noir et une prostituée blanche douée de pouvoirs miraculeux. Ces personnages sont médiatisés toujours par le regard national de l'homme blanc; une médiation qui se fait à travers la prédominance du punk (musique de Blancs) sur le funk (et d'autres rythmes attribués à la race noire) et la pornographie sur l'érotisme et la féminité. Malgré cela, le tupinipunk constitue une résistance à la mondialisation et à la virtualité grâce à sa focalisation sur le corps et les espaces urbains concrets : São Paulo ou Copacabana, plutôt que les villes liquides et fluides du cyberespace.

4. Géographies virtuelles : la résistance et le rêve

La cyberculture, comme on l'a vu, se contente d'offrir une géographie binaire d'informaticiens/usagers, de software/hardware, de hackers surfeurs ou cowboys du réseau/pirates de la débrouillardise dans le décor exotique urbain. Cette cyber-géographie binaire supporte une logique tripartite post-moderne/moderne/pré-moderne déjà établie dans les discours économiques, philosophiques et anthropologiques. D'autre part, et parallèlement à cette géographie, le cyberpunk et sa domestication pop et *prep*[9] font la promotion du fantasme de la virtualité en tant qu'expérience de la désincarnation et l'hallucination collective. Avec la désincarnation, c'est-à-dire, le mépris porté à l'égard du corps humain pour célébrer un état de subjectivisation sans frictions ni

[9] Le cyberprep, par exemple, est un enthousiasme partagé par les jeunes cadres qui travaillent avec les nouvelles technologies.

contraintes au désir dans le cyberespace et les réalités virtuelles, le cyberpunk classique se situe à l'opposé du cyberpunk charnel de l'Amérique latine. Cependant, une telle affirmation impliquerait tomber, encore une fois, dans une géographie ontologique réductrice alors que le cyberpunk en tant que formation culturelle évolue, se métamorphose, s'adapte à la variété de contextes politiques, et suit son propre principe post-identitaire. La virtualité de la désincarnation est un symptôme culturel qui affecte l'effectivité de la représentation non seulement dans les pays postindustriels et des technologies numériques, mais aussi des pays où il y a encore une forte dépendance aux dispositifs analogiques et modes de production modernes.

Le troisième chapitre, qui étudie le cyberpunk chilien dans le roman *Ygdrasil* (2005) de Jorge Baradit, interroge la notion de virtualité en tant qu'un code culturel, historique et politique. Dans le contexte de la post-dictature, où les débats sur la conformation d'une mémoire collective sont contradictoires, les figures de virtualité et du simulacre ne peuvent pas être désassociées de l'expérience du corps. Baradit invente la figure de *la perra*, une femme démembrée qui est vendue comme un produit artisanal, pour rendre compte d'un espace traumatique de confusion entre cette réalité précaire et un virtuel qui s'érige comme une géographie totalisante et imagée. Si la perra est une métaphore des matières premières et de leur exploitation de l'Amérique latine et les pays du Sud par le capitalisme néolibéral mondialisé, ce dernier est représenté comme une structure verticale sous les avatars d'une cathédrale ou de l'arbre mythique de l'Ygdrasil ; une structure de l'horreur qui se prolonge jusqu'à l'infini et vers des couches supérieures du cosmos. L'histoire ne s'arrête pas dans cette logique – il n'y a eu jamais question de sa fin et de sa stagnation –, car elle continue de se nourrir d'un échange symbolique à partir d'une structure élémentaire, notion employée par Claude Lévi-

Strauss pour étudier l'établissement de systèmes symboliques des sociétés dites primitives à travers la transformation d'une femme donnée en mariage en signe. La femme, dans *Ygdrasil*, devient alors un sujet sacrificiel au nom d'une collectivité régie par le trauma de la post-dictature et l'impact de la mondialisation et leurs supports matériels.

La géographie virtuelle s'élabore non seulement à travers de structures de pouvoir encore actuelles, mais aussi à travers de résistances esthético-politiques. Roman foisonnant d'images, *Ygdrasil* préconise une esthétique qui cherche à mettre au jour la spécificité par laquelle la littérature latino-américaine s'est fait connaître dans les cercles académiques et éditoriaux internationaux – le réalisme magique – avec l'avènement de la cyberculture et les expectatives d'une nouvelle génération d'écrivains et de lecteurs. Des mots comme « réalisme magique 2.0 » (selon le titre d'un article du journal *El Mercurio*), ou « cyberchamanisme » promettent une théorisation ultérieure si le mouvement qu'elle désignent réussit à dépasser le caractère éphémère d'avant-garde et à s'insérer avec plus de force dans la culture latino-américaine. Par exemple, quoique problématique par son idéalisation de cultures autochtones, lesquelles n'ont pas encore une voix propre dans le cyberpunk latino-américain, le terme « cyberchamanisme » offre une résistance en mettant en perspective la notion de virtualité et la logique géographique du post-moderne/moderne/pré-moderne. La virtualité dans le cyberpunk, autant dans son acception cybernétique que philosophique (le virtuel comme synonyme de potentiel, ou complément de possibilités du réel), serait avant tout le rapport de la pensée à la perception du sujet (dés)enchanté et son entourage dans la collision contemporaine des temporalités. Tout se jouerait dans l'espace symbolique où ces cultures se rencontrent: du champignon magique et la mescaline jusqu'à la console de

réalité virtuelle, en passant par la danse, la musique ou l'écriture. Mais, évidemment, il s'agit ici d'un espace idéal de correspondance entre le cyberpunk anglo-américain et d'autres cyberpunks – le japonais ou le latino-américain – qui se construit au détriment d'autres cultures absentes.

Grâce à la compréhension de la virtualité comme une esthétique de la perception, le cyberpunk peut se permettre d'inclure d'autres problématiques, tels que le rapport entre cinéma et rêve. Le quatrième chapitre s'occupe de ce rapport dans la science-fiction et, plus concrètement, dans le cinéma argentin. À travers l'analyse d'un film que l'on peut cataloguer de pré-cyberpunk, *No te mueras sin decirme adónde vas* (1992) d'Eliseo Subiela, et un film cyborg (Kantaris, 2007), *La sonámbula* (1998) de Fernando Spiner, j'aborderai la notion de dispositif onirique – l'oniroscope, machine à visionner les rêves – et les circuits de l'image-rêve (concept emprunté à la philosophie de Gilles Deleuze) afin de déterminer la spécificité de l'hallucination collective argentine en ce qui concerne la mémoire. Le rêve, tel que l'on peut comprendre par la psychanalyse, est la perception des désirs non accomplis ainsi qu'un souvenir transfiguré des pensées conscientes et inconscientes que l'individu a formulées pendant sa vie diurne. Ce souvenir est récupéré et transféré à un niveau collectif par les dispositifs mécaniques (écran, projecteur, pellicule, etc.) et institutionnels (financement, distribution, promotion) du cinéma national. Les films de Subiela et de Spiner utilisent un niveau métanarratif pour montrer le processus de la création de l'image cinématographie (synonyme alors d'un rêve collectif) à travers des machines fantastiques et spectaculaires capables d'énoncer les désirs et de reproduire les paysages psychiques d'un sujet national masculin. L'une des machines oniroscopiques est la femme automate qui s'annonce comme image visuelle fantasmagorique chez Subiela et comme

productrice du récit cinématographique chez Spiner. Cette femme fantôme/automate se porte garante des dettes d'une collectivité envers son passé récent et dictatorial à l'insu de sa propre subjectivité. Également, le sujet masculin parle de ses espoirs et peurs technologiques à l'ère néolibérale à travers elle, qui n'a pas de voix ni ne peut exprimer ses propres désirs, restant donc à l'écart de la techno/cyberculture. Ainsi, dans ces films, aussitôt que la femme est sur le point de réussir une désautomatisation subjective grâce à une situation narrative ou visuelle, les cinéastes mettent en marche un mécanisme de correction humoristique afin que la perception du rêve du sujet masculin ne se dissipe pas et le message dirigé aux spectateurs ne s'éloigne pas d'une idée de départ univoque.

La question de la représentation de la femme, thème sous-jacent dans les quatre chapitres de cette thèse, accuse le point aveugle d'une littérature et d'un cinéma qui propose de par leur mobilité et résistance au niveau géopolitique et cyberculturel. En guise de conclusion, mon travail offre un panorama sur une autre résistance à l'intérieur de cette résistance : la cyberfiction des femmes latino-américaines. Concept trop abstrait et vague, la cyberfiction permet de réunir plusieurs tendances où le sujet féminin réfléchit à son interaction entre les nouvelles technologies, la création artistique et la condition féminine. Parfois assumée et soumise aux discours idéologiques des sociétés patriarcales, moins souvent contestée ou contestataire, la condition féminine est mise à l'épreuve par un spectre de pratiques et styles qui vont du réalisme post-moderne (Cristina Civile, *Perra virtual* jusqu'au cyberpunk (Laura Ponce, « Avatar »), en passant par le roman gothique (Marcia Kuptas, *O demonio do computador*) et la spéculation satirique (Malú Huacuja de Toro, *Herejía en el ciberespacio*). Cette attention finale sur la cyberfiction, plutôt qu'une concentration sur un sous-genre qui reste encore un domaine masculin, oblige à retracer une géographie finale et plus vaste pour mettre en

perspective le contenu de cette thèse. Ainsi, l'élaboration d'une thèse sur le cyberpunk latino-américain (impliquant une distinction, d'une part, entre une littérature fantastique contemporaine et une littérature « réaliste » postmoderne, et d'autre part, entre les formes de construction linéaire et traditionnelle du récit – littérature imprimée et en ligne, cinéma de projection publique – et de nouvelles formes d'appropriation du texte écrit et visuel ainsi que la déconstruction du récit – cyberlittérature, hypertexte, DVD et cinéma en ligne), se manifeste avant tout comme une progression de repères de nouvelles pratiques, de nouvelles « perruques » et « ruses » dans le monde contemporain.

CHAPITRE 1 :

DYSTOPIE CRITIQUE ET TOPOLOGIES (POST) IDENTITAIRES DANS *LA PRIMERA CALLE DE LA SOLEDAD* DE GERARDO HORACIO PORCAYO

Le cyberpunk est un sous-genre de la science-fiction qui apparaît dans les années 1980 avec des auteurs, dits de première génération, tels que William Gibson, Bruce Sterling et Rudy Rucker. Il se caractérise par un emplacement, souvent dépeint d'une manière négative, de mégalopoles où se côtoient la haute technologie (*high-tech*) et les formes marginales de la vie moderne (*low-life*). Mais les théoriciens de la science-fiction et des études sur les utopies (Fitting, Suvin, Ciscsery-Ronay Jr, Foster, etc.) ont signalé à plusieurs reprises que les écrivains de cette première génération, malgré leur portrait négatif et dystopique des conditions sociales du capitalisme et des politiques conservatrices des années 1980, n'ont pas su approfondir les contestations reflétées dans leurs œuvres et ont préféré renégocier leur position en tant que mâles blancs hétérosexuels et membres d'une classe sociale émergente au sein de la société nord-américaine (Moylan, 2000 : 197). Par ailleurs, Tom Moylan trouve que le cyberpunk produit une énergie négative conduisant à la « dystopie critique », catégorie dans laquelle il inclut certaines œuvres de science-fiction de la fin des années 1980 et des années 1990. Par « dystopie critique », Moylan entend :

> *a textual mutation that self-reflexively takes on the present system and offers not only astute critiques of the order of things but also explorations*

> *of the oppositional spaces and possibilities from which the next round of political activism can derive imaginative sustenance and inspiration.* (2000: xv)

La « dystopie critique » s'intéresse alors aux stratégies textuelles de l'œuvre de science-fiction où l'autoréflexivité déploie des espaces de résistance politique et de dénonciation sociale. En proposant une continuité entre les antinomies de l'Utopie et de l'Anti-utopie, les deux forces historiques vers lesquelles s'orientent les formes discursives et les pratiques sociales selon leur engagement en faveur des changements sociaux ou leur conformisme devant le *statu quo*, Moylan distingue la « dystopie critique » d'autres formes littéraires telles que « l'utopie »[10], « l'anti-utopie », « la dystopie » et la « pseudo-utopie ». Moylan définit la « dystopie critique » comme une forme textuelle de l'Utopie ayant un « pessimisme militant » ainsi qu'une fonction « épique » et « d'ouverture ». À l'autre extrême du continuum, dans le domaine de l'Anti-utopie, Moylan situe l'« anti-utopie » – il confère à cette forme les caractéristiques de « cynisme » et de « désespoir » – et la « pseudo-utopie » – qu'il distingue par le « pessimisme résigné » et la fonction « mythique » et de « fermeture ».

Ce chapitre s'occupera de montrer comment le premier roman cyberpunk mexicain, *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo Horacio Porcayo est une dystopie critique qui négocie son affiliation à l'Utopie à partir de contraintes anti-utopiques telles que la visée politique de la science-fiction traditionnelle, ainsi que les impacts culturels et identitaires de la mondialisation et du post-modernisme. Ainsi, dans la première partie de ce chapitre, j'analyserai les implications de l'autoréflexivité du roman par rapport à ses éléments narratifs, à l'intertextualité et au système anti-utopique

[10] Dans la lecture de Moylan, il faut tenir compte de la différence entre l'Utopie (avec majuscule et se référant à la force historique) et l'utopie (avec minuscule et renvoyant à une forme littéraire). Je me réfère ici au tableau de Moylan reproduit en annexe.

de la mondialisation. Mon objectif principal sera de démontrer que le roman est porteur d'une subjectivité qui se crée dans le continuum dystopique, c'est-à-dire entre les contraintes de l'Anti-utopie et les possibilités de libération de l'Utopie. En m'appuyant sur les apports du critique Slavoj Žižek quant à la compréhension de la subjectivé dans sa lecture culturelle du dernier Lacan, je suivrai les indices que Porcayo a laissés dans le roman. Après avoir abordé cette subjectivité et sa résistance par rapport à la mondialisation, je ferai un examen des questions que *La primera calle de la soledad* pose à sa propre culture. Ainsi, dans la deuxième partie du chapitre, je regarderai comment s'effectue la « dystopie critique » par rapport à des notions ayant formé l'identité mexicaine traditionnelle grâce à l'appui de l'anthropologue mexicain Roger Bartra.

1. Intelligences artificielles : narrations mythiques et autorréflexivité

Publié en 1993, puis réédité en 1997, le roman *La primera calle de la soledad* de Gerardo Horacio Porcayo est l'une des œuvres les plus importantes de la science-fiction mexicaine contemporaine. Dans ce roman, Oscar Martínez, surnommé El Zorro, est un techno-délinquant que recrute la Trip Corporation de Monterrey pour « rompre la glace »[11] de Laboratoires Mariano, le plus grand concurrent dans l'industrie des « rêves électriques ». Par la suite prisonnier de Laboratoires Mariano, El Zorro arrive sur la Lune, dans un complexe de villes pénitentiaires où se prépare un jihad entre plusieurs sectes. El Zorro est alors contraint de « rompre la glace » de la secte religieuse des « Enfants d'Armageddon », l'un des ennemis les plus coriaces du « christo-

[11] Terme récurrent dans la littérature cyberpunk pour désigner le système de sécurité informatique d'une organisation.

réceptionisme », religion associée à Laboratoires Mariano. Après une longue série de renversements de situation, El Zorro découvre que la vraie cause des luttes corporatives et religieuses est « l'Asphodèle », un programme devenu autonome et hors de contrôle en voulant accomplir à tout prix la mission pour laquelle il avait d'abord été créé : satisfaire les désirs de tous les utilisateurs du « rêve électrique ». À la fin du roman, lorsqu'El Zorro voit s'évanouir ses chances de rester en vie, il se trouve face à l'Asphodèle qui lui accorde un dernier souhait : parcourir encore une fois la rue de la solitude.

Le vœu d'El Zorro est significatif dans la structure narrative du roman. Après la simulation que l'Asphodèle fait à partir du plus grand désir d'El Zorro – se voir réuni dans le Bar « El sueño de la Gaviota » avec Clara, la femme qu'il a toujours aimée –, celui-ci décline ce rêve en échange d'un autre, que voici :

> *Recorrió el mismo camino seis años atrás, buscando olvidar un mundo que lo exasperaba por todo lo tediosa, deprimente, corrosiva e irreal que podía ser la existencia. […] La vida es un ciclo. Eterna y engañosa cinta de Moebius que simula movimiento y exploración a otras dimensiones. […] Fue la primera y será la última calle que habrá de recorrer, acompañado pore sa amante cruel e inoportuna llamada soledad* (Porcayo, 1997: 247)[12].

Or, le début du roman renvoie à ces premiers paragraphes :

> *Ha dejado atrás toda conciencia de seguridad, todo lazo que lo ate al lento fluir de lo cotidiano. […] La ciudad se extiende como un tapiz grisáceo y agresivo a la vista. Característica insoslayable de urbe moderna. […] Unos cuantos años no cambian completamente el aspecto. Todo es cíclico.*

[12] « Il parcourut le même chemin qu'il y a six ans, lorsqu'il essayait d'oublier un monde qui l'exaspérait à cause du fardeau ennuyant, déprimant, corrosif et irréel que pouvait lui infliger l'existence. […] La vie est un cycle. Éternel et trompeur ruban de Moebius qui simule le mouvement et l'exploration vers d'autres dimensions […] Ce fut la première et ce sera la dernière rue qu'il aura à parcourir, accompagné de cette amante cruelle et inopportune, la solitude ».

> *Pequeñas variantes pueriles… La vida, un conjunto de actos repetitivos. El viaje, un deambular a través de una cinta de Moebius* (Ibid. : 9)[13].

Ainsi, le récit se présente comme une sorte d' « *ouroboros* » (serpent mythologique mangeant sa queue) renforçant l'une des caractéristiques que Moylan attribue à la dystopie critique : l'autoréflexivité. En tant qu' « *ouroboros* » la structure narrative de *La primera calle de la soledad* garde les caractéristiques de la pseudo-dystopie, à savoir la fermeture qu'implique le mythe ainsi que le pessimisme résigné, rapprochant le roman de l'Anti-utopie. Cependant, ici, l'autoréflexivité n'est pas seulement textuelle, mais également – et tautologiquement – réflexive sur elle-même, ce qui permet de déplacer l'enjeu du roman vers l'Utopie.

Dans son article « Metaphors of Cyberpunk : Ontology, Epistemology, and Science Fiction », Ruth Curl remarque que « *Wintermute* » (« Muet d'hiver » dans la version française), l'intelligence artificielle qui a tenu les ficelles tout au long de *Neuromancier*, est une métaphore qui renvoie à une structure circulaire et mythique (1992 : 237). La structure circulaire et mythique s'accomplit non seulement lors du dernier voyage dans le cyberespace de Case – un hacker ayant été sauvé d'une vie misérable au Japon par Wintermute et ses intermédiaires, Molly et Armitage – lorsqu'il voit « trois silhouettes, minuscules, impossibles » (Gibson, 1985 : 319) dont l'une d'entre elles est lui-même, mais aussi à travers l'insistance de conférer au cyberespace un statut mythique de Paradis et d'Éden dont la « Chute » mènerait à « la prison de sa propre chair » (Ibid. : 9). D'après Curl, Gibson travaille avec une métaphore ontologique,

[13] « Il laissa en arrière toute conscience de sécurité, tout lien l'attachant à la lenteur de l'écoulement quotidien. La ville se répand comme un tapis grisâtre et choquant au regard. Caractéristique incontournable de ville moderne. L'emplacement est simple. Quelques années de plus ne changent pas l'aspect. Tout est cyclique. Petites variations puériles. Le voyage, déambulation à travers un ruban de Moebius ».

laquelle se fonde sur un lien entre les objets et leurs qualités – l'ordinateur en tant que créature rebelle (Frankenstein) et Créateur (Dieu) – et appartient aux domaines non scientifiques. La métaphore épistémologique, par contre, fonctionne dans un rapport quantitatif de termes visant à décrire des processus et des phénomènes dans les domaines scientifiques – « the molecular theory of gases emerged as an ingenious metaphor : a gas was likened to a vast swarm of absurdly small bodies » (W.V Quine, dans Curl : 231).

Comme contre-exemple de *Neuromancier*, Curl montre que le roman *Great Sky River* (1987) de Gregory Benford met en marche une interface de la métaphore épistémologique et ontologique en confrontant le lecteur à une situation fictive où l'oubli imminent du passé est dans un rapport extrême de proximité à un futur totalement inconnu et imprévu (Curl : 243). C'est une interface qui comprend, d'une part, la métaphore ontologique qui est travaillée dans l'aspect textuel du cyberpunk – et dans le champ littéraire en général —, et d'autre part, une métaphore épistémologique qui s'élabore à partir de l'emploi d'une nouvelle image et d'un nouveau fonctionnement de l'ordinateur. L'ordinateur de *Great Sky River* est un contenant métaphorique, et non un contenu comme chez Gibson, car il est fusionné à l'homme d'une manière si organique qu'il impose une nouvelle conception de la mémoire. Également, cette interface, à partir de la métaphore épistémologique, donne une autre signification de la « Chute » : un processus d'entropie au cours des siècles ayant causé la perte progressive de la mémoire et des connaissances technologiques de l'humanité de *Great Sky River*, l'obligeant alors à se battre contre l'oubli.

Dans *La primera calle de la soledad,* une inscription dans le mythe se révèle avec le nom d'«Asphodèle », la « fleur de l'oubli » qui tapissait la région des Enfers

grecs appelée précisément « la Plaine des Asphodèles », et qui servait de nourriture aux morts. Lors de la rencontre entre El Zorro et L'Asphodèle, ce dernier reconnaît qu'il a perdu la maîtrise de la navette les conduisant de la Lune vers la Terre, ce qui ajoute la dimension de l'échec de Frankenstein à la métaphore de l'ordinateur. Par la suite, El Zorro défait la métaphore ontologique de l'ordinateur-dieu: « *No entiendes lo que estás haciendo […] No logras captar la totalidad de las cosas. El mundo para ti es una cifra traducible a espacio virtual, sin una comprensión del universo tangible… No eres ningún Dios* » (Porcayo : 24) [14] . Et l'Asphodèle finit par provoquer son autodéconstruction en tant qu'intelligence artificielle représentée par la métaphore ontologique lorsqu'il fait allusion à son propre nom, renforçant ainsi l'autoréflexivité : « *Mi nombre tiene que ver con el olvido… Me gusta. Todos los hombres buscan recordar y vivir un tiempo, luego no desean saber nada más. Siempre les di lo que querían. ¿No es acaso lo que hace un Dios ?* » (Ibid.)[15].

L'autoréflexivité accomplit une première sortie du circuit mythique de la métaphore ontologique et permet d'envisager une interface de celle-ci avec une métaphore épistémologique. Cette métaphore épistémologique se trouve dans l'inadéquation à capter « la totalité des choses » de l'Asphodèle en tant que mythe de Prométhée. Chez Porcayo, le cyberespace ne semble pas présenter le « Paradis », ou dit en termes plus laïques, l' « utopie » que présentent le roman de Gibson et d'autres textes cyberpunk de la première génération. L'Asphodèle ne peut pas se fusionner de la manière voulue par Wintermute, lorsque ce dernier repère une intelligence artificielle

[14] « Tu ne comprends pas ce que tu fais. Tu n'arrives pas à capter la totalité des choses. Pour toi, le monde est un chiffre traduisible à un espace virtuel, sans aucune compréhension de l'univers tangible… tu n'es pas un dieu ».
[15] « Mon nom a à voir avec l'oubli… je l'aime. Tous les hommes cherchent à se souvenir et à vivre un temps, après ils ne veulent plus rien savoir. Je leur ai toujours donné ce qu'ils demandaient. N'est-ce pas ce que fait un dieu ? »

semblable dans le Système du Centaure lui permettant de cesser de se parler à lui-même en tant que « Dieu » et en tant que « truc tout entier » (Gibson : 318). D'ailleurs, l'Asphodèle ne cherche pas à reproduire une infinitude spatiale, principe fondamental de la forme littéraire de l'utopie au sens moderne depuis l'ouvrage de Thomas More en 1516 où la pensée européenne profite des découvertes géographiques pour créer des systèmes politiques hypothétiques et repliés sur eux-mêmes. Le cyberespace acquiert cette dimension d'infinitude spatiale dans le cyberpunk. *Neuromancien* prend en charge une continuité entre l'expansion de l'espace physique et l'avènement de l'espace virtuel en mettant, par exemple, un épisode d'un séjour de Case et Molly dans une station spatiale. Dans le cas de Wintermute, celui-ci dédouble Case et ses amis dans l'espace virtuel et cherche d'autres intelligences artificielles en dehors du système solaire. *La primera calle de la soledad* semble suivre ce principe de dédoublement spatial avec l'incorporation de la Lune et les navettes spatiales qui s'y rendent. Mais l'Asphodèle reproduit l'infinitude dans l'ordre temporel en recommençant la narration du roman et en la faisant suivre une structure en boucle; structure qui rapproche davantage le roman d'une uchronie (non-temps) que d'une utopie. En même temps, si l'utopie vise à rendre la totalité de son système spatial comme le fait Wintermute, l'Asphodèle échoue dans sa traduction totale du monde analogique. Il ne fait que fragmenter l'expérience du temps à travers la structure cyclique du mythe, mais grâce au caractère autoreferrentiel, il sait se trouver une issue.

2. Le cyborg : le personnage perceptuel

L'autoréflexivité du roman de Porcayo jouit d'un tel investissement qu'elle se transforme aussi en une métaphore de la métaphore – Curl dira une super- ou méta-

métaphore (242). Cette méta-métaphore endosse la définition vitaliste qu'Aristote donne à la métaphore – « *the device… of giving life to lifeless things* » – et que John Middleton Murry conçoit comme la matière de « la littérature créative » (Ibid. : 231). Dans *La primera calle de la soledad* la métamétaphore constitue la « vie » dans un processus « d'autopoïèse », ainsi qu'une allégorie ou une collection de figures de la « vie » par lesquelles le roman trace une continuité entre sa forme anti-utopique et son regard utopique. L'autopoïèse est une théorie qui a été formulée par les scientifiques chiliens Humberto Maturana et Fancisco Valera dans les années 1960 pour expliquer comment un organisme vivant s'autodétermine à partir des interactions faites à partir de son propre foyer de perception. Avant ce travail, Maturana et Valera avaient déjà présenté une étude sur la perception des mouvements rapides qu'enregistraient des microélectrodes implantées sur le cortex visuel d'une grenouille. Cette expérience a montré que le cerveau de la grenouille devenait une partie d'un circuit cybernétique ou d'un bioappareil reconfiguré pour produire des connaissances scientifiques (Hayles, 1999 : 134). Cependant, malgré les implications de son contenu, cette première étude ne se révèlait pas si poussée, comme Katherine Hayles le mentionne dans *How we became posthuman* (135). En effet, elle reproduisait la même rhétorique objectiviste que celle du discours scientifique en mettant l'interprétation et la perception de l'observateur humain par-dessus le processus cognitif de la grenouille. C'est ainsi que dans leur travail sur l'autopoïèse en 1968, Maturana et Valera s'intéressent aux inférences de l'observateur sur les interactions d'un « système vivant », ce qui les mènent à postuler : « The observer is a living system and any understanding of cognition as a biological phenomenon must account for the observer and his role in it » (Hayles : 143).

Je tiens à mettre en valeur l'autopoïèse qui s'établit dans *La primera calle de la soledad* en tant que moment déterminant pour la compréhension de ses enjeux à partir du mode narratologique de la focalisation interne. La focalisation interne, terme appartenant aux techniques et aux études littéraires, suppose une vision restreinte prise à partir de l'intérieur du personnage et assujettie à ce qu'il sait (Platas Tasende, 2000 : 494). Dans le roman, cette vision restreinte est assumée par un narrateur omniscient hétérodiégétique qui raconte à la troisième personne tout ce que voit et ressent El Zorro. Porcayo maintient ce choix tout au long du roman. El Zorro se fait observateur du macrosystème autopoïétique (la narration que génère l'Asphodèle) et il est en même temps médiatisé par l'entité narratrice comme « système » ou organisme vivant (à la manière des microélectrodes implantées dans le cerveau de la grenouille) afin d'être observé finalement par le lecteur. De cette manière, une simple technique narrative, ainsi qu'une structure à mi-chemin entre l'abstraction et l'anthropomorphisation (avec ses règles psychologiques visant à souligner sa profondeur évolutive ou sa platitude identitaire) telle que le personnage, acquiert une fonction de métaphore épistémologique (explication des phénomènes perçus) à l'aide du parallèle avec l'expérience scientifique de l'autopoïèse. À son tour, celle-ci devrait permettre de créer une interface entre la métaphore ontologique (rapport de référence et d'équivalence entre la chose et ses qualités) et la métaphore épistémologique ainsi que d'envelopper en tant qu'interface autoréflexive et métamétaphorique tout un processus créatif et culturel.

Dans *Qu'est-ce que la philosophie ?* (1991) Gilles Deleuze et Félix Guattari ont établi une différenciation entre les sciences (pures), les arts et la philosophie. Les sciences opèrent, d'après Deleuze et Guattari, par des fonctions ou *fonctifs* renvoyant à un système de références et surtout à « des observateurs partiels » (123) n'étant ni

« insuffisants ni subjectifs » et dépendant toujours de l'objet étudié. Quant aux arts, ils se situent dans le phénomène de « sensations », « perceptions » (« percepte ») et « affections » (« affect ») pour agir dans un plan de composition et de « figures esthétiques ». Par exemple, les personnages littéraires « ne peuvent exister, et l'auteur ne peut les créer, que parce qu'ils ne perçoivent pas, mais sont passés dans le paysage et font eux-mêmes partie du composé de sensations » (159). El Zorro demande à l'Asphodèle de le fondre avec le paysage du « tapis grisâtre et choquant au regard » de la ville mexicaine postmoderne, tout comme Deleuze et Guattari évoquent l'océan pour Achab de *Moby Dick* ou la ville victorienne pour le personnage éponyme de *Mrs. Dalloway*. Cependant, une discontinuité entre la spécificité des sciences et des arts semble affecter l'interface des métaphores et le parallèle entre l'autopoïèse et le personnage à focalisation interne du cyberpunk : Maturana et Valera restent des scientifiques plus que des philosophes au sens strict[16] et Porcayo n'est qu'un auteur de littérature marginale[17]. À risque de tomber dans de nouveaux abîmes du chaos, une autre formulation des auteurs de *Qu'est-ce que la philosophie ?* pourrait fonctionner comme pont et soudage entre ces interfaces instables est celle du « personnage conceptuel ». Le Socrate de Platon, le Dionysos de Nietzsche, ou l'Idiot de Cuse sont des personnages conceptuels parce qu'ils appartiennent au domaine de la philosophie et ont permis à leurs philosophes de créer des concepts à partir du plan de l'immanence (62), plan correspondant à l'image de « la Pensée-Être (noumène) » (64) ou chose en soi. Par rapport aux figures esthétiques opérant sur « l'image de l'Univers (phénomène) » et débordant « les affections et les perceptions ordinaires », les personnages conceptuels

[16] On peut encore maintenir cette affirmation à propos des derniers travaux sur la dérive émotionnelle et l'amour chez Maturana ou à propos de la spiritualité trouvée par Valera dans la philosophie bouddhiste.
[17] On peut lire aussi son anthologie de contes sur les vampires, *Sombras sin tiempo* (1999).

cherchent aussi à déborder « les opinions courantes » ainsi que « les *types psychosociaux* » (65) de la figure esthétique. Cependant, Deleuze et Guattari mentionnent qu'un va-et-vient est possible entre les figures esthétiques et les personnages conceptuels.

La science-fiction et le cyberpunk sont le théâtre d'un personnage conceptuel qui apparaît durant les années 1960 dans les travaux de Manfred Clynes et Nathan Kline sur l'adaptation de l'homme aux conditions extraterrestres : le cyborg. Ce dernier est un personnage conceptuel dans la mesure où, d'une part, il constitue une mutation contemporaine et une actualisation dans le monde de la science du surhomme nietzschéen et, d'autre part, il réinvente une constellation de concepts tels que (post)modernité, technologie, prothèse, corps, sexe, traumatisme, image, rêve, inconscient, et même, comme on verra parfois dans cette thèse, Amérique latine. Le cyborg comme personnage conceptuel permet au penseur [18] de faire son travail philosophique au milieu du chaos du monde contemporain en même temps qu'il se veut, dans le domaine scientifique, une concrétion de la métaphore ontologique et épistémologique et des systèmes où l'observateur serait intégré dans le phénomène observé. Dans l'art, le cyborg est une figure esthétique déterminée par des types psycho-sociaux. Dani Cavallaro montre comment les images technologiques et les thèmes de la mythologie se combinent pour former des « techno-corps » et « mytho-corps » qui sont exploités dans les sciences militaires et médicales, ainsi que la philosophie et la fiction

[18] Au nom de quel philosophe parle ce personnage conceptuel du cyborg ? Donna Haraway, théoricienne américaine, le réclamera en disant que, en tant que femme, elle préfèrerait être identifiée à un cyborg plutôt qu'à la déesse imaginée par la deuxième vague du féminisme dans sa variante spiritualiste et écologique (Haraway, 1991 : 181). Cette affirmation et ce moment de possession d'un personnage conceptuel sont d'ailleurs parodiés dans le film d'animation japonaise *Ghost in the Shell 2 : Innocence* (Mamuro Oshii, 2004) lorsque l'on voit une scientifique appelée Haraway qui, après avoir prononcé un long discours sur les cyborgs et les ginocoides, se retire les globes oculaires pour se brancher à une machine.

(2000 : 44). Le cyborg est alors une figure d'une portée anthropologique qui « poses a serious challenge to the human-centered foundations of anthropological discourse » (Downey, Dumit et Williams ; Cavallaro : 44) et qui :

> *embodies two opposite fantasies: that of the pure body and that of impure body. On one level, the cyborg presents a sealed, clean, hard, tight and uncontaminated body […] The mechanical parts that replace ordinary anatomical parts are supposed to enhance the body's power potential and repudiate its association with leaky materiality* (Ibid.: 47).

Porcayo déjoue la figure emblématique du cyborg en tant que surhomme dans le corpus cyberpunk, car loin de célébrer la puissance de la prothèse, il manifeste un désir de l'organique et du vivant; désir qui s'accomplit, comme on l'a déjà vu, dans l'autoreferentialité et les circuits perceptuels autopoïetiques. La première mention à l'anatomie mécanique d'El Zorro a lieu au début du roman, alors qu'il est dans le bar de Raven : « *De no ser por la nueva cicatriz que se abre paso desde el superciliar izquierdo hasta el pómulo del mismo lado y por lo rojizo del objetivo de su objetivo de su prótesis ocula, tal vez el barman lo hubiera reconocido* » (13)[19]. Cette prothèse n'est pas très utile dans le monde physique, dit le narrateur lorsqu'El Zorro se fait repérer dans la rue par la police. Aussi, même si les prothèses sont devenues « dernier cri », plusieurs secteurs de la société conservent à leur égard une « méfiance puérile » (Ibid. : 21). Le récit est donc conscient de l'anxiété que provoque la figure du cyborg dans la culture contemporaine, si on comprend par « méfiance puérile » l'incapacité de prendre une position claire devant l'oscillation de la « cyborg-philie » et les répercutions anthropologiques qui décentralisent l'idée de l'humain. Mais la prothèse oculaire d'El

[19] « Si ce n'était de sa nouvelle cicatrice, se frayant un chemin du dessus du cil gauche à la pommette du même côté, ou de la rougeur de l'objectif de sa prothèse oculaire, le barman l'aurait peut-être reconnu »

Zorro sert à faire ressortir la « faible matérialité » (*leaky materiality*) d'un corps qui performe avec des hauts et des bas à travers les actions du roman.

Lors de l'incursion d'El Zorro dans le système de Laboratoires Mariano, l'observateur-lecteur peut voir, à travers sa prothèse oculaire, « le labyrinthe vert néon » et, à travers son œil naturel, « l'hologramme » de Naranjo, l'un des prêtres « matéistes » faisant distraction dans le bureau de Luca Mariano (30-31). Le narrateur commente qu'El Zorro est habitué à « *dos visiones ligeramente disímiles que la dan su prótesis y su ojo natural al mismo tiempo* » (31)[20]. À travers l'émulateur holographique, que seule la vision d'El Zorro projette au lecteur, s'établit une relation de profondeur avec ce que Naranjo est en train de voir ailleurs. Ainsi, El Zorro voit « *incluso una parte de sus sentimientos, que se codifican en las distintas coloraciones que su visión va tomando* » (Ibid.)[21]. Au moment de l'incursion des hommes de Mariano dans la salle et de l'attaque du virus, le système de sécurité d'El Zorro déclenche une décharge qui ferme la connexion et envoie l'excès d'énergie à la prothèse, la mettant hors service. El Zorro se voit sauf grâce à cette mise en panne de la prothèse et au fait que « dans sa terreur il s'accrocha au *deck* et dans l'évanouissement il l'entraîna avec lui dans sa chute, en le débranchant et en produisant un court-circuit dans l'installation » (34).

Par la suite, Laboratoires Mariano répare la prothèse d'El Zorro pour que celui-ci puisse pénétrer dans le système des Enfants d'Armageddon : nouvelle attaque et perte de la prothèse (92). Dans sa fuite par la ville lunaire de *Tranquility City*, El Zorro fait réparer sa prothèse par un espion de la Trip Corporation, qui lui suggère de retourner

[20] « deux visions légèrement dissemblables que lui donnent en même temps sa prothèse et son œil naturel »
[21] « même une partie de ses sentiments [ceux de Naranjo] qui se codifient en plusieurs colorations que prend sa vision ».

voir Laboratoires Mariano afin de faire enlever la bombe qu'ils lui ont mise dans le crâne (108). Après, pour ne pas devenir monothématique, l'auteur déplace les dysfonctionnements vers le cerveau (124) : un envahissement nanotechnologique produira, pendant le sommeil d'El Zorro, des rencontres avec le « christo-recepteur », et le servosquelette sera détruit durant la confrontation avec les Cybfortune (179). Cette instabilité crée une illusion constante et binaire comme le ON/OFF qui rend numérisée la ville dans le cyberpunk et qui oblige à faire une lecture en termes de présence/absence (Cavallaro : 140). Pour renforcer cette opposition de présence/absence, le narrateur commente : « *[El Zorro] está inmerso en el espacio virtual, conectado a él. La realidad principal es ese mundo verde neón, no el multicolor de afuera, el angustiante* » (Porcayo : 120)[22]. Cependant, c'est grâce au monde multicolore du dehors qu'El Zorro se tient en vie et c'est par son œil naturel que la société sélénite va apparaître dans sa pure dystopie.

La nostalgie d'une vision naturelle est associée à cette « méfiance puérile » des sociétés latino-américaines qui font face à la mondialisation de la culture des vidéos à la fin des années 1980 et au début des années 1990. Scott Bukatman rappelle comment le « simulacre de l'Amérique » baudrillardien se consolide durant l'ère Reagan dans les années 1980 et comment le monde fictionnel de Philip K. Dick des années 1960 en est l'anticipation. Mentionnant *Schismatrix* (1985) de Bruce Sterling, où le vidéo se fait une option devant un monde réel qui se traduit seulement en « lignes sur un écran », Bukatman affirme que la vision cyborg devient une topique dans le cinéma contemporain et que le passage du film au vidéo signale le commencement d'une vision

[22] « El Zorro est immergé dans l'espace virtuel, connecté à lui. La réalité principale est ce monde vert néon, et non le monde multicolore et angoissant du dehors »

médiatisée, ou même d'une nouvelle subjectivité (1993 : 254). On en trouve un exemple incontournable dans *Robocop* : « *The perceptual apparatus of this cybernetic law enforcer is a video camera, and overlaid images and videotext represent the figure's data banks. Video imagery thus denotes Robocop's point of view while it connotes his cyborg (read: hybrid, simultaneous, superimposed) status* » (Ibid.). Également, Bukatman et le narrateur de Porcayo coïncident dans leur jugement sur l'infantilisation que ces médiatisations apportent : « *The media become a synecdoche for the culture at large, and the puerility of the programming in Robocop's world suggests that society mirrors the televisual reality in a gesture of implosion* » (Ibid.).

À cette époque – qui est la même que celle de la composition de *La primera calle de la soledad* (1987-1993) –, le spectre du ciel mexicain et latino-américain n'est pas « couleur télé calée sur un émetteur hors service » (Gibson, 1985 : 5). D'une part, le groupe Televisa, principal réseau du pays et l'un des plus importants de l'Amérique latine, commence à perdre son hégémonie devant la perte de sa crédibilité due à la gestion publique de l'information[23], et à l'émergence d'autres chaînes concurrentes comme TV Azteca. D'autre part, l'arrivée de la télévision par câble permet de diffuser de grands réseaux comme : CNN international (1985) et CNN en espagnol (1997) ; HBO en espagnol (1988) ; MTV (1987) et MTV Latino (1993) ; FOX (1986) ; etc. Des films montrant cette vision cyborg ou cette vision vidéo comme c'est le cas de *Robocop* et de ses suites cinématographiques et télévisées (1987, 1990, 1992, 1994), de *Predator* (1987, 1990), d'*Aliens* (1986) et de *Terminator* (1984, 1991), ne sont pas seulement parmi les

[23] « En termes politiques, Televisa est arrivée à la décennie des années 1990 avec une crise de crédibilité au Mexique à cause de sa gestion politique de l'information […] L'entreprise a dû subir une restructuration après la mort d'Azcárraga Milmo, qui a été la cible de plusieurs accusations de complicité avec le parti officiel, le PRI, durant les années 1970 et 1980. » (wikipedia)

préférences des vidéoclubs, mais ils sont également diffusés et rediffusés avec leur doublage en espagnol par les chaînes nationales afin de remplir des cases horaires destinées au divertissement d'un public adulte. Néstor García Canclini a observé le phénomène de la culture vidéophilique dans la ville de Mexico, qui commence à remplacer la traditionnelle culture cinéphilique. D'après des études faites, 60 % des clients des vidéoclubs ont moins de 30 ans et il y a un cinéma par 62868 habitants, tandis qu'il y a un vidéoclub par 4500 personnes (1995 : 139-141)[24]. García Canclini signale l'impact de cette esthétique des spectateurs – ou des vidéo-télé-spectateurs – qui préfèrent « l'action-aventure » et le spectacle à la culture politique. À la liste filmique de science-fiction que j'ai déjà mentionnée, il faut ajouter l'hypermédiatisation de la Guerre du Golfe avec les enregistrements et les transmissions des caméras de vision nocturne que les télé-journaux prennent de la télévision américaine et qui marquent l'imaginaire des sociétés qui voient la résurgence de la puissance militaire américaine et une nouvelle configuration géopolitique. Au niveau continental, le spectacle multimédia se transfère dans le domaine politique par les campagnes publicitaires préélectorales durant l'exercice du pouvoir des Fernando Collor, Carlos Menem ou Alberto Fujimori (Ibid. : 142).

La vision cyborg dans *La primera calle de la soledad* montre la double vision que les sociétés latino-américaines acquièrent dans le processus mondial du marché culturel. Si la prothèse oculaire est un nouveau dispositif de la mythologie informatique, postmoderne et haute capitaliste, l'œil naturel montre les problèmes d'adéquation et

[24] Cette culture vidéophilique comme je l'appelle, d'après García Canclini, se caractérise par un « présent sans mémoire » qui crée chez les consommateurs un intérêt de regarder seulement les nouveautés et tout ce qui est catalogué « drame, sexe ou violence », un film qui date de plus de 18 mois risquant d'être enlevé des rayons des vidéoclubs. Ce « présent sans mémoire » se manifeste aussi par l'ignorance des spectateurs à l'égard des noms de réalisateurs.

d'inachèvement du projet de la Modernité dans le continent. L'image qu'El Zorro voit de Naranjo n'est pas une vraie image, mais une représentation qu'un médium projette à l'intérieur d'un cadre institutionnel – la Trip Corporation – qu'une idéologie supporte. Cette idéologie est celle du capital qui « engage » El Zorro en tant que type psychosocial à accomplir le travail d'espionnage et de piratage informatique. El Zorro est une figure esthétique grâce à sa composition et à la technique littéraire de la focalisation interne. Cependant, de par son insertion dans un système où il y a plusieurs niveaux d'observation et de par son incarnation du personnage conceptuel du cyborg, El Zorro jouit aussi d'une condition de personnage perceptuel, à défaut d'appartenir au domaine de la philosophie et de produire des concepts par lui-même. Un personnage perceptuel devrait ainsi, d'une part, pallier les espaces infranchissables qu'il y a entre la philosophie et l'art, et d'autre part, rendre compte de l'expérience du désir exprimée par la méta-métaphore de la vie. La condition de personnage perceptuel d'El Zorro permet dès lors de considérer l'autopoïèse de la focalisation interne de la figure esthétique (personnage littéraire) et de l'acte de lecture (observation partielle à travers des systèmes cycliques) comme une métaphorisation du désir du vivant et de l'organique en même temps qu'elle permet de tracer les paramètres utopiques et antiutopiques imposés par le binarisme modernité/postmodernité.

3. La dystopie : l'impulsion de la vie

M. Keith Booker affirme que la science a joué un rôle important dans l'histoire de la pensée utopique et dans le passage de l'utopie à la dystopie. S'appuyant sur Jürgen Habermas, Booker aborde l'histoire de la pensée utopique à partir des œuvres du XVIIe

siècle de Thomas More, *L'Utopie,* et de Francis Bacon, *La Nouvelle Atlantide* (1623), lesquelles voient que l'application des sciences naturelles à des sociétés imaginaires répond à la foi en « le progrès infini des connaissances » ; foi qui caractérise le début de la Modernité (Booker, *The Dystopian Impulse*, 1994 : 4-5). Booker trouve un passage de changement au XIX^{e} siècle. Beaucoup des projets que recherchaient les utopistes de l'âge classique ayant déjà été réalisés, l'idée qui lie le progrès scientifique à l'émancipation de l'humanité commence à être contestée (Ibid. : 6). Cependant, ce passage ne signifie pas une coupure radicale entre un moment historique où l'utopie serait la force dominante et un autre qui donnerait place à la dystopie, ou à ce que Booker nomme « une impulsion dystopique » (« *dystopian impulse* »). En effet, dans *Dystopian Literature. A Theory and Research Guide* (1994), Booker explique autrement ce passage :

> *Of course, dystopian literature has clear antecedents that are quite ancient […] By the late seventeenth and early eighteenth centuries writers like Jonathan Swift were writing works that were centrally informed by dystopies energies. […] Indeed, the rise of science as a discourse of authority in the Enlightenment directly inspired both an explosion in utopian thought and a corresponding wave of dystopian reactions. It is thus in the course of the nineteenth century –in which technological utopianism reached its peak –that dystopian literature becomes an important and identifiable cultural force.*

D'après Booker, au cœur de ce moment charnière se trouve la pensée de Marx qui applique la méthode scientifique pour démontrer que l'avènement d'une société socialiste n'est pas une utopie – par opposition à l'utopisme socialiste français – et, en même temps, pour faire une critique du capitalisme qui aura une résonnance avec les visions dystopiques futures. Cette énergie ou impulsion dystopique se manifestera non seulement dans plusieurs œuvres fictionnelles du XXe siècle, mais aussi chez les

penseurs qui marqueront ce siècle comme Nietzsche, Freud, Adorno, Benjamin ou Foucault.

L'ouvrage bipartite de Booker est jugé ambitieux, mais également confus[25]. D'une part, il paraît ignorer tous les travaux théoriques qui se sont réalisés dans les études sur l'utopie (*Utopian Studies*). Ceci le mène à laisser de côté des notions comme celles de l'« utopie critique » de Sargent – reprise plus tard en forme de « dystopie critique» par Tom Moylan –, ou à établir une analogie inexacte entre sa formulation de l'« impulsion dystopique » et l'« impulsion utopique » (*utopian Impulse*) de Fredric Jameson, notion que ce dernier retrouve dans le *Principe Espérance* d'Ernst Bloch et qui désigne une opération qui gouverne et oriente tout dans la vie et la culture vers un futur (Jameson, 2005 : 2). Cependant, Booker fait quelques observations utiles pour l'analyse du roman de Porcayo. Ainsi, il écrit : « *One might, in fact, see dystopian and utopian visions not as fundamentally opposed but as very much part of the same project* » (*Dystopian Impulse* : 15). En outre, après avoir cité en première page un passage de *L'Automne du patriarche* de García Marquez (*Dystopian Literature :* 1), il introduit cette notion d'« impulsion dystopique », laquelle mérite d'être révisée dans le contexte latino-américain.

Je me permets de tracer le parallèle entre l'ensemble culturel et la condition autopoïétique qui détermine le vivant à travers cette énergie ou impulsion dystopique, de même que je m'en tiens à conserver un lien sémantique entre « vie » et « existence ». Le premier problème réside à trouver une traduction exacte d'« *impulse* ». *L'Oxford*

[25] Voir l'article de Peter Fitting, « Impulse or Genre or Neither ? Booker's *Dystopian Impulse* and *Dystopian Literature* » dans *Science Fiction Studies*, No. 66, Vol. 22, Part 2, July 1995.

dictionnary donne ces significations : « *1. a sudden strong whish or need to do sth, without stopping to think about the results […] 2. (technical) a force or movement of energy that causes sth else to react […] 3. Something that causes sb/sth to do sth or to develop and make progress* ». La première acception peut se référer à une situation biologique où un organisme agit par l'influence de substances, hormones et perceptions du monde exterieur. Les autres deux se trouvent déjà dans la sphère politique et visent à réguler la première impulsion biologique. Ainsi, l'étude de la dystopie conduit à la notion de biopouvoir formulée par Michel Foucault notamment dans *La volonté de savoir* (1976). Le biopouvoir, selon Foucault, apparaît lorsqu'une série de techniques s'installent aux XVIIe et XVIIIe siècles européens pour étudier et discipliner les sujets du souverain (« anatomopolitique ») et distribuer les populations en termes de taux de natalité, de mortalité, de morbidité, ou de déplacements ainsi qu'en termes d'espèce et d'individus («biopolitique »). Mais le biopouvoir permet plutôt à Foucault d'étudier les institutions qui s'érigeront à partir de la surveillance et de la discipline exercée sur ces corps, ces derniers restant démunis de tout pouvoir autonome de subjectivation alors qu'ils sont les vrais sujets de la dystopie. À cet égard, et dans l'héritage foucaultien du biopouvoir, deux choses peuvent rendre justice au personnage perceptuel du cyborg désirant l'organique : la notion de « vie nue » et la distinction entre le *zoé/bios*, toutes deux créées par le philosophe italien Giorgio Agamben dans *Homo sacer I. Le pouvoir souverain et la vie nue* (1997). Se trouvant initialement dans la pensée de Walter Benjamin sur la violence et l'instauration de la loi, la vie nue est le résultat d'un processus de transformation de la vie dans son état naturel (*zoé*) à une vie réglementée par la politique et la loi (*bios*). Dans sa tentative de définir l'humain, tout projet

humaniste et utopique envisageant de subvertir le processus de la biopolitique et de rendre l'homme à un état originaire de vie est voué à l'échec.

La dystopie a l'avantage d'être une forme apparemment antihumaniste, même si ses critiques se dirigent vers l'antinomie de l'Utopie, et de faire de la biopolitique son élément de composition esthétique par excellence. Elle met en marche une dialectique entre, d'une part, ses décors spatiaux et ses appareils de surveillance et de punition, et d'autre part, les personnages et les actions cherchant à détruire ces décors et ces appareils. Cette dialectique permet la création de rythmes de perception et d'espaces d'exhibition fictive d'une régression de la « vie nue » vers un état de vie organique. Les expériences de Maturana et Valera sur la grenouille ont montré que celle-ci percevait seulement les mouvements rapides – les mouches volant autour d'elle –, tandis qu'elle donnait peu de réponses devant les objets restant statique ou se déplaçant lentement. Parallèlement à cette perception de la vitesse, le rythme de la narration de *La primera calle de la soledad* crée une illusion cinématographique et cinétique de tout ce qui se déroule devant les yeux d'El Zorro. Comme le dit Gabriel Trujillo Muñoz :

> Roman à prose télégraphique et galopante, *La primera calle de la soledad* paraît plutôt le scénario d'un film de Douglas Fairbanks ou Errol Flynn. Ici, El Zorro, le protagoniste, est un guerrier authentique dans un monde de simulacres et de rêves turbulents, de machines qui prétendent être Dieu et qui, de même que Dieu, jouent avec leurs créatures dans l'édification d'une religion, un pouvoir de plus sur l'esprit des hommes. Roman d'aventures qui ne donne pas de répit au lecteur et qui le séduit du début à la fin : tel est l'un de ses plus grands mérites. (1999 : 225, ma traduction)

Un autre mérite du roman est « sa construction, l'équilibre de ses parties, l'efficacité de son langage » (Ibid.). Porcayo vise l'équilibre de son roman afin que la vitesse avec laquelle se déroulent les événements n'atténue pas l'ampleur existentielle qu'il veut que

le lecteur perçoive. Ainsi, on peut voir comment les commentaires du narrateur rejoignent aussi d'autres éléments de composition esthétique qui servent de contrepoint au cinétisme narratif.

Parmi ces éléments de composition esthétique se trouve la performance de la propre méta-métaphore à partir du niveau textuel qui crée le lien entre la dystopie et l'existence ou la vie. Ainsi, lors d'une des fuites d'El Zorro par la ville lunaire, le narrateur fait cette description :

> *El corredor, un túnel sin fondo. Sin horizontes. Una visión metafórica que cada uno de los reos percibe día con día […] Ahora lo comprende, mientras agota, a fuerza de caminar, las baldosas plásticas. Tolo lo que el Zorro buscaba está allí, en la atmósfera de esa sociedad cerrada, flotando con tal evidencia que le pasó desapercibido* (Porcayo: 171)[26].

La métaphore du tunnel explique la particularité spatiale de la dystopie. Comme on l'avait dit, l'utopie consiste en une duplication de l'espace réel pour créer d'autres espaces imaginaires, mais généralement clos en eux-mêmes. Variante historique et narrative de l'utopie, la dystopie ajoute une dimension émotionnelle « dysphorique » à la disposition spatiale de la société imaginée et change la symétrie idéale contre un point d'incertitude, sans horizons. Ainsi, l'étroitesse et la fermeture qui provoquent l'anginophobie, et la profondeur sans repères qui se rattache à la batophobie, constituent la topophobie avec laquelle habitent quotidiennement les sujets de cette dystopie.

Le nouvel état de conscience du personnage perceptuel d'El Zorro arrive à un moment où se produit une anamorphose. Plus précisément, c'est à partir d'un certain angle qu'El Zorro en tant qu'observateur découvre une image nette qui se présente

[26] « Le corridor, un tunnel sans fond. Sans horizons. Une vision métaphorique que chaque prisonnier perçoit jour après jour. Maintenant, El Zorro comprend, tandis qu'il épuise, à force de marcher, le carrelage plastique. Tout ce qu'El Zorro cherchait était là-bas, dans l'atmosphère de cette société fermée, en train de flotter avec une telle évidence qu'il ne l'avait pas perçu avant ».

déformée dans les autres angles possibles. Slavoj Žižek explique comment le Réel, l'un des trois ordres de l'expérience subjective d'après Jacques Lacan – les autres deux étant l'ordre imaginaire et l'ordre symbolique[27] –, intervient à travers l'anamorphose. La « réalité objective » de cette société sélénite a subi une distorsion à travers une série de symbolisations. Ainsi, on a une première symbolisation avec les passages du roman qui montre la Lune en tant que satellite pourvu des conditions pour l'existence d'une *zoé* (hélas aucun être végétal ni animal n'est mentionné dans le roman à l'exception du nom totémique d'El Zorro, le renard) et d'un *bios* terrestre. Cette « vie nue » se présente comme une distraction dans la destination touristique et disneyenne avec ses boutiques de souvenirs – parmi lesquels se trouvent des simulations d'uniformes de prisonniers et de mineurs avec les numéros d'inscription pénitentiaire – ainsi que dans les quartiers des prostituées. Également, il y a la symbolisation de la Lune en tant que terrain du jihad et de toutes les institutions – ou corporations – qui se cachent derrière. Ainsi, le Réel est « le noyau traumatique des antagonismes sociaux » (Žižek, 1999a : page web) dans la société sélénite.

Une manière d'arriver à ce noyau traumatique qu'est le Réel se trouve dans la métaphore du tunnel : « *El túnel escarbado en la roca es la otra metáfora exacta y perpetua que todo selenita conoce a base de agotar sus vidad en crealos. Más que una metáfora, de hecho* » (Porcayo : 177)[28]. L'autoreflexivité réapparaît encore pour signaler la nature métaphorique du langage littéraire de la dystopie et pour créer la

[27] L'ordre imaginaire est celui dans lequel on assiste à la naissance de l'ego à travers la réflexion de son image dans un miroir ou dans un autre humain. L'ordre symbolique s'applique à toute la réalité sociale que déterminent les lois et le langage. L'ordre du réel est le monde avant la médiation du langage, c'est le registre de ce qui ne peut pas être connu totalement.

[28] « Le tunnel gratté dans la roche est l'autre métaphore exacte et perpétuelle que tous les sélénites connaissent à force de passer toute leur vie à le construire. En fait, c'est plus qu'une métaphore ».

sensation de vécu à travers le matériau inorganique de la roche. Avec ce dernier, le roman touche le paroxysme dans son désir de l'organique, du Réel. On a parcouru jusqu'ici un chemin qui commence avec un moment autopoïétique qui propose un angle de vision au lecteur à partir d'une entité fictive, mais qui fonctionne comme une entité organique – un cyborg, personnage perceptuel et figure hybride apportant une vision épistémologique et subjective du monde médiatisé par les nouvelles technologies et par la mondialisation – pour finalement trouver un point où la métamétaphore permet de découvrir quelque chose qui échappe à la simple symbolisation biopolitique. Le roman convoite le Réel, ordre fonctionnant comme le dépôt d'une vie encore à l'état pur, mais en même temps, il souligne cette illusion générée par la forme textuelle dystopique. Cette stratégie permet de distinguer *La primera calle de la soledad* parmi un corpus littéraire et filmique cyberpunk, où la dystopie ne serait qu'une simple convention. À travers le procédé anamorphique, le roman de Porcayo possède, d'une part, une dimension existentielle et subjective, et d'autre part, les conditions pour se proposer en tant que « dystopie critique ».

La partie « critique » ne peut pas se séparer de la considération de l'impulsion dystopique. Cette partie critique suppose que la deuxième acception du mot *impulse* « a force or movement of energy that causes sth else to react » peut s'interpréter comme une force circulant dans la totalité de la culture. Cette énergie s'avère être un dénominateur commun dans ses parties les plus antagonistes et se répand grâce à la fonction cohésive de l'idéologie sociale, ou pour le dire dans les termes de Žižek, grâce au spectre qui élimine les discontinuités dans l'ordre symbolique. Le spectre comble des apories de sens qui restent entre deux parties qui semblent dissemblables à première vue : la corporéité a un côté spirituel, comme c'est le cas du magnétisme animal; et la spiritualité

peut prendre une forme corporelle, comme il arrive avec la matérialisation des fantômes. La spectralité de la Lune s'ajoute pour que Porcayo offre la fusion de la vie et de la mort dans les métaphores dystopiques des tunnels : l'immatérialité de la vie des sélénites prend une corporéité dans la roche des murs des tunnels qui est en même temps leur propre tombe, siège de leur mort. C'est de cette manière que la dystopie devient critique dans une époque où le global et le local ont fusionné au nom d'une idéologie haute capitaliste et néolibérale. *La primera calle de la soledad* élabore des stratégies qui aident à négocier le passage de l'Anti-utopie haute capitaliste, postmoderniste, supposément post-idéologique, et dans laquelle il est plus facile d'imaginer « la fin du monde » que de changer ce dernier (Žižek, 1999b : 55) à l'Utopie des révolutions, des libérations, bref, d'un horizon de justice. Le roman ne se contente pas de présenter sa position subjective et négociatrice comme un apriori, il fabrique *a contrario* l'expérience de la vie et de la dystopie pour induire et rendre légitime cette position. Il va sans dire que cette quête de la vie, de l'organique et du Réel ne cesse pas d'apparaître tout au long du roman. À côté de la méta-métaphore des tunnels, on trouve également des commentaires sur la vie – « la vie est cyclique », par exemple – et la voix d'El Zorro qui se noie dans le chaos et qui répète non sans un certain dérangement « !*Cuánta mierda* ! » (« Que de merde ! »).

4. La topologie du sujet et de l'identité

Dans la première partie de ce travail, on a vu que le roman présente l'autoréflexivité comme l'un de ses aspects formels à partir de la narrativité produite par l'Asphodèle. Avec cette autoréflexivité, le roman confirme sa subjectivité, échappant ainsi à un solipsisme qui l'aurait condamné à reproduire les modèles du mythe et de

l'Anti-utopie, et qui l'aurait mis en position de négocier son passage vers l'Utopie. Paradoxalement, le roman emploie des références mythologiques qu'il déjoue en même temps qu'il les utilise comme formes de résistance. Il reprend non seulement la figure de l'Asphodèle avec sa mission prométhéenne, la structure d'Ouroboros et l'imaginaire de la mythologie apocalyptique chrétienne, mais il puise aussi dans la propre mythologie moderne de la science-fiction. Des mentions dans la dédicace aux œuvres de Philip K. Dick, Asimov et Heinlein, ainsi que des allusions à certaines images iconiques et représentations provenant du corpus de ces auteurs ou de l'histoire récente de la SF – des « martiens heinleniens » qui « se désintègrent devant la violence du sentiment douloureux » (Porcayo: 16) ; un virus « zanzibarite » (25) ; des fusées à une seule place qui sont « des clichés des premières bandes dessinées de la science-fiction, un anachronisme total » (53) ; « Ultraman » (92) ; « les *Pulps* du siècle passé » (101) – présentent ces visions du futur comme des représentations d'un temps dévolu, mais qui sont pourtant des réalités concrètes dans l'histoire du roman. El Zorro a affaire avec ce monde de la « science-fiction hard » et du « cyberpunk » de la même manière que le Mexique doit faire face à la mondialisation.

La résistance consiste ici dans le fait que le roman est « conscient » de l'imaginaire et du genre auquel il appartient ainsi que de la relation étroite qui lie cet imaginaire au monde symbolique de la biopolitique, de la mondialisation et de la technoculture dans laquelle on vit. Cependant, le roman n'épuise pas sa recherche de l'Utopie en tant que force historique en dénonçant le fait de l'assujettissement qu'impose la mondialisation à ceux qui ne sont pas ses acteurs principaux, tous ceux qui restent gouvernés en tant que « vies nues » dans l'état d'exception. Validant sa propre subjectivité à travers le point de vue du personnage perceptuel du cyborg et de son

moment d'anamorphose dévoilant la réalité dystopique comme s'il agissait d'une épiphanie, *La primera calle de la soledad* se donne pour mission la construction d'une nouvelle conception du sujet de la « dystopie critique ». Ce sujet, d'une part, essaie de s'expliquer en tant que construction topologique, plutôt que comme sujet porteur clair des dichotomies classiques d'inconscient/conscient, de masculin/féminin, individuel/collectif. D'autre part, c'est dans la déconstruction de la mythologie nationale que le sujet topologique trouve des revendications concrètes qui le rapprochent d'un horizon utopique.

La topologie est la partie des mathématiques qui s'intéresse aux déformations géométriques et aux transformations continues des objets. Elle met aussi l'accent sur les notions de « limite » et de « voisinage ». *La primera calle de la soledad*, comme on a déjà pu le voir dans les extraits qui ouvrent et ferment le roman, présente l'une des topologies les plus connues, qui offre en même temps un exemple d'anamorphose, « le ruban de Moebius ». Le ruban de Moebius est une surface qui, ayant deux dimensions, ne présente qu'une seule face et qu'un seul bord. Pour Lacan, cet objet topologique est « le plus apte à figurer la subversion que la géométrie topologique représente par rapport à la géométrie "métrique", dans la mesure où, contre tout bon sens spatial, *l'endroit rejoint l'envers et l'intérieur communique avec l'extérieur* » (Assoun, 2003 : 109). Ceci signifie, dans une théorie du sujet, que « cette ceinture refermée après une demi-torsion est apte à figurer "l'inconscient" même, comme envers coprésent à son « endroit » conscient, donc à penser le sujet inconscient » (Ibid.). Également, chez Žižek, la dialectique hégélienne est expliquée par le ruban de Moebius, l'identité et la négation n'étant que les parties d'un processus réversible (1994 : 32). *La primera calle de la soledad* amène ce sujet topologique au terrain de la déconstruction de l'identité nationale

en profitant de la confusion qui existe dans la pensée occidentale. Ainsi, comme le remarque Jorge Larrain à propos des notions référant à l'identité :

> *Arising from modern philosophical thought a confusion has existed between two notions of identity, one referring to individual sameness and the other referring to qualitative identity. The former stems from the Aristotelian and scholastic metaphysical traditions, which conceived identity as one of the fundamental first principles of being and as a logical law of thought: every being is identical with itself and two contradictory propositions cannot be true or false at the same time* (2000 : 24).

Si cela arrive pour ce qui est de l'identité dans le sujet logique, l'identité qualitative, quant à elle : « *seems to be a more appropriate conception for sociology inasmuch as it refers to a quality or conjunction of qualities with which a person or group sees themselves intimately connected* » (Ibid.). Cette identité qualitative suppose le regroupement des identités individuelles dans des contextes culturels déterminés comme la religion, la profession, le genre, la classe, l'ethnicité ou la sexualité. Cette interaction entre l'individuel et les groupes, où ces derniers déterminent l'identité et les comportements du premier, a conduit à des interprétations dans le sens opposé : les caractéristiques et les traits d'un individu définiront ou allégoriseront une collectivité, comme c'est le cas des études qui ont cherché à faire ressortir l'« âme » ou le caractère d'un peuple ou d'une nation.

De même qu'elle favorise une nouvelle compréhension de la complexité du sujet, la topologie ne peut que produire une distorsion dans le rapport de transparence qui existe entre les identités individuelles et collectives dans le cadre institutionnel fondant une caractérologie ou l'âme d'une nation. La topologie s'effectue également dans l'observation des processus plus élaborés qui expliquent la création de l'identité nationale. Par exemple, une topologie s'attaquerait au bipolarisme culturel qui sépare le discours public et institutionnel des pratiques quotidiennes et privées des individus et des

groupes situés en dehors des sphères du pouvoir. Anthony Giddens parle à ce propos d'une « conscience discursive » et d'une « conscience pratique » (Larrain : 35). Cependant, au lieu de procéder à un effacement de ce bipolarisme culturel – comme l'ont mis en pratique et en théorie le postmodernisme et les études sur la caractérisation des sociétés postindustrielles – la topologie que propose *La primera calle de la soledad* opte pour présenter, à travers divers angles significatifs ou anamorphiques, quelques éléments qui ont contribué à former l'identité nationale mexicaine. Ces angles anamorphiques sont déterminés par le rapport que le roman garde envers la « dystopie critique » ainsi que par sa propre position de littérature marginale. Parmi les éléments identitaires, on trouve ceux qui sont liés à l'ethnicité et à la politique de la représentation des genres et de la sexualité. L'omission d'une analyse et d'une évaluation de ces éléments peut d'ailleurs faire échouer le projet du roman de se constituer en tant que « dystopie critique ».

5. Che Vuoi et la condition post-mexicaine

Dans la partie finale du roman, El Zorro réussit à quitter la surface lunaire à l'aide de la propulsion des armes en atteignant le *Progress* qui entreprend sa fuite vers la Terre. Une fois à l'intérieur du vaisseau, El Zorro règle ses comptes avec les membres de Laboratoires Mariano, parmi lesquels se trouve Luca Mariano en personne. Devant les difficultés techniques du vol et l'irruption vengeresse d'El Zorro, Luca décide de négocier sa rémission. Mais El Zorro s'attarde plutôt à déjouer ses questions au lieu d'avouer ses vraies intentions. Voici l'extrait en question :

> – *He pensado en un contrato irrompible. Nadie podrá dañarte. Todo México para ti… Eres inteligente, nadie se opondría – dice Luca.*

– *Tú mismo estás controlado… Tienes enemigos…*
– *Es cuestión de tiempo, hay quienes no entienden contra lo que se enfrentan*
– *¿Y tú sí?*
– *Sí. El contratiempo fue una subversión del gobierno selenita. Lo quería todo para él… No podemos aceptar eso… Es toda una organización, ¿no lo entiendes?*
– *Tal vez no me importa…*
Silencio. Tenso y cortante.
– Ma che cazzo vuoi ?! – *dice Luca, perdiendo los estribos*.
– *Quiero que me devuelvas a Clara.*
Rioja ríe con locura, un patético intento de sonido diabólico. (Porcayo : 220-221)[29].

La question que Luca pose dans son exaspération, le fait que celle-ci soit en italien – la langue maternelle de ce personnage –, et le rire diabolique du sadique de Rioja, l'homme de compagnie, ne sont pas gratuits si on regarde encore une fois l'intérêt que Porcayo porte au sujet et à son rapport au désir. Dans la dernière scène, El Zorro décide de faire recommencer l'histoire plutôt que de faire exaucer tous ses désirs par l'Asphodèle. La scène de Luca et El Zorro préfigure la rencontre entre ce dernier et l'Asphodèle, mais au lieu d'offrir un mécanisme virtuel et cybernétique par lequel la narration prend la fuite, elle expose la portée du pouvoir économique et financier que possède le cadre italien. Cependant, ce pouvoir s'arrête devant la résistance d'El Zorro, résistance qui est la base même de la formulation de son désir.

[29] – J'ai pensé à un contrat inviolable. Personne ne pourra te faire du mal. Tout le Mexique t'appartiendra… Tu es très intelligent, personne ne s'opposera – dit Luca.
– Même toi, tu obéis à d'autres… Tu as des ennemis…
– C'est une question de temps, il y en a certains qui ne savent pas à quoi ils ont affaire.
– Et toi, le sais-tu?
– Oui. Le contretemps a été causé par une subversion du gouvernement sélénite. Il voulait tout prendre pour lui… On ne peut pas accepter ça… C'est toute une organisation, est-ce que tu ne le comprends pas?
– Peut-être que je m'en fous…
Un silence tendu et coupant.
– *Ma che cazzo vuoi ?* – s'écrie Luca, perdant les pédales.
– Clara, je veux que tu me la rendes.
Rioja rit avec folie, une tentative pathétique de rendre un son diabolique

Le fait que Luca pose la question en italien renvoie encore une fois à un concept lacanien, celui du « Che (me) Vuoi? » (Que (me) veux-tu ?). Empruntant cette expression d'une nouvelle de Jacques Cazotte, *Le diable amoureux* (1772), Lacan en fait l'usage pour la première fois en 1957 dans *La relation d'objet* et continue de la formuler « jusqu'au bout de l'œuvre » (Assoun, 2003 : 69). L'intérêt de Lacan dans la phrase « que me veut l'Autre? » réside dans un renversement de l'acte communicatif tel qu'on le comprend. Le sujet-émetteur reçoit à travers l'Autre-récepteur le message qu'il veut entendre, mais « sous une forme inversée ». Žižek complète ce schéma communicationnel en termes de « désir » et de « réseau intersubjectif »:

> quand Lacan affirme que « la question de l'Autre qui revient au sujet de la place où il en attend un oracle, sous le libellé d'un : *Che Vuoi ?* Que veux-tu? est celle qui conduit le mieux au chemin de son propre désir », il vise quelque chose de bien plus fondamental : l'énigme du désir de l'Autre dans son impénétrabilité, dans la mesure où il élude la symbolisation – bref, le désir de l'Autre me confronte à l'opacité du réel impossible, qui résiste à la symbolisation (1999c : 221).

Le sujet qui se confronte à cette question est un sujet hystérique qui doit répondre à « pourquoi suis-je ce que je suis supposé d'être, pourquoi ai-je ce mandat » (Žižek, 2003 : 361) ou plus simplement, « qu'est-ce que vous voulez de moi? ». Le sujet hystérique ne sait jamais ce que veut cet Autre – grand Autre qu'incarnent les institutions de l'ordre symbolique, mais qui est inconsistant dû à la perte du Réel par le processus de symbolisation. Cette position, comme le remarque Žižek, mène au racisme, car ne sachant jamais ce que veut cet Autre, le sujet se livre à une série de « fantasmes » qui essaient de combler un vide ou un abîme imposé par le désir de l'Autre[30]. Ces

[30]Pour Žižek, un exemple de ce racisme du « Che Vuoi ? » se trouve dans les rapports des sociétés occidentales envers les Juifs à travers des récits qui cherchent à déchiffrer leur mystère – la conspiration, la domination du monde, la corruption morale des Non-Juifs, etc.

« fantasmes » visent à préserver notre « jouissance » de l'intrusion de l'Autre, lequel a accès à une autre jouissance totalement étrangère à la nôtre.

Dans ce va-et-vient de fantasmes intersubjectifs, Luca est le sujet hystérique qui pose la question du « Che Vuoi » à l'altérité rebelle d'El Zorro, tout en représentant un ordre symbolique ou grand Autre qui cherche à interpeller le héros du roman. Il est facile de voir comment Luca est un agent de la mondialisation et du technocapitalisme avancé qui ne comprend pas pourquoi il y a des résistances subjectives dans les marges du système qu'il représente. Si l'on suit la lecture que Žižek fait de la logique universaliste hégélienne – laquelle dit que les parties en dehors de sa totalité, comme les périphéries d'un territoire, sont celles qui la constituent vraiment en tant qu'ombre ou double d'elle-même (Myers, 2003 : 118) –, on se rendra compte que le « Che Vuoi » de Luca obéit plutôt à un système biopolitique foucaultien où les résistances seraient produites par le pouvoir central. De là l'échec de la négociation; Luca croit qu'en lui offrant le fantasme de la nation moderne, « tout le Mexique », il obtiendra la coopération d'El Zorro. Or, dans un premier niveau narratif et du point de vue multinational, « Tout le Mexique » ne renvoie qu'au marché mexicain possédé par Laboratoires Mariano. Cependant, d'un point de vue culturel, l'expression « tout le Mexique » se confronte d'une manière définitive à la question identitaire : le fantasme de l'identité mexicaine.

Il est très important que ce problème soit posé par le personnage qui représente plus clairement la mondialisation, car en adoptant ce point de vue étranger – et anamorphique –, Porcayo réussit à décrire la crise identitaire du Mexique de la fin du XXe siècle. Devant la période de changements qui commence par le scandale électoral

en 1988, qui s'aggrave avec le soulèvement de l'armée de libération nationale zapatiste en 1994, et qui demeure présente de nos jours, l'anthropologue Roger Bartra commente :

> En ce qui concerne le Mexique, je suis convaincu que nous sommes devant le problème de construire, selon la formule de Jürgen Habermas, des formes post-nationales d'identité. Dans ce sens, je crois que nous pouvons parler d'une condition post-mexicaine, non seulement parce que l'ère de l'ALÉNA nous place dans la « mondialisation », mais parce que la crise du système politique a mis fin aux formes spécifiquement « mexicaines » de légitimation et d'identité (1999 :60, ma traduction).

Bartra, qui se trouve déjà à faire le procès de l'anatomie du Mexicain en 1987 avec *La Jaula de la Melancolía* (La Cage de la Mélancolie), analyse les événements qui ont surpris la société bien-pensante mexicaine en les désignant, d'une part, comme « une tentative de s'échapper à son emprisonnement dans la cage de la mélancolie » (1999 : 15), et d'autre part, comme des symptômes « d'une maladie mélancolique de fin de siècle » (Ibid.).

D'après Bartra, la mélancolie apparaît comme l'un des traits fondamentaux de l'identité mexicaine et des formes de subjectivité que la culture politique postrévolutionnaire du PRI a établies tout au long de ses 71 ans de pouvoir et que les études sur le caractère du Mexicain qui ont marqué l'histoire intellectuelle du pays ont constituées (1987 : 19). Des penseurs du début du XXe siècle, depuis José Vasconcelos et sa « race cosmique » en 1925 jusqu'à Octavio Paz et son *Labyrinthe de la solitude* en 1964, ont laissé entrevoir comment la mélancolie est à l'origine d'une série de mythes et de lieux communs de l'entéléchie identitaire mexicaine. Ainsi, on peut voir comment le monde rural se transforme en un « éden bouleversé » où se trouvent des habitants enclins à la nostalgie, à la lenteur et à la solitude. Ce sont les paysans qui restent dans les marges de la modernité et qui prendront des allures fantasmagoriques dans l'œuvre de Juan Rulfo. Cette disposition mélancolique et solitaire de l'esprit mexicain se refléterait

également dans des conceptions totalement étrangères à l'historicité occidentale. Devant la linéarité et le progrès occidentaux, des chansons populaires et d'autres figures de la culture mexicaine (comme le « pelado », « le pachuco » ou la verbosité du comique « Cantinflas »[31]) reflètent la lenteur du temps et l'insouciance envers la mort.

L'ironie de Bartra le conduit à employer également le terme « mélancolie » dans la conjoncture historique actuelle. Le gouvernement cherchant à renforcer l'identité nationale devant la menace de la mondialisation doit aussi poser un « Che Vuoi » aux zapatistes, mouvement que Bartra décrit comme un groupe de paysans indigènes qui « portent des masques, n'ont pas de nom, ne parlent pas bien l'espagnol mais savent dialoguer, sont flexibles et intelligents ». Et surtout :

> Ils sont un mélange étrange et détonant, un cocktail qui produit une explosion de kitsch tropical qui met en question les présupposés mêmes de la modernité. Ils sont une expression de notre postmodernité; avec un mélange de mauvais goût révolutionnaire et d'intelligence critique […] ils ont vaincu la rhétorique progouvernementale de l'intellectualité officielle (1999 : 19, ma traduction).

Le Mexique qui a essayé de se construire une identité occidentale, et surtout nord-américaine, se voit soudainement affronté par sa partie indigène et centraméricaine qu'il a voulu cacher malgré sa politique multiculturelle du « métissage ». Le Métis, en tant que « race cosmique » destiné à accomplir de nobles missions universelles, comme l'a écrit naïvement José Vasconcelos, et tant que symbole adopté par la culture officielle, apparaît comme un métarécit qui a perdu sa crédibilité dans la condition post-mexicaine.

[31] « El pelado » est un terme pour qualifier une sorte de paysan devenu clochard dans les villes mexicaines durant les années 1920. « El pachuco » désigne un jeune immigrant mexicain dans les États du sud des Etats-Unis pendant les années 1930 et 1940. « Cantinflas » réfère à un pelado interprété par l'acteur Mario Moreno (1911-1993) dont il existe une filmographie extensive.

Le roman de Porcayo trouve sa condition topologique dans la représentation qu'il élabore de la condition post-mexicaine. Si l'on prend la partie sociologique de la mélancolie de « l'âme nationale » mexicaine, on voit déjà une volonté d'inscription dans la tradition des études sur le caractère mexicain avec l'un des termes du titre – « la solitude ». Le titre suggère une révision de tout le labyrinthe de la solitude en commençant par sa première rue. Au lieu d'ombres spectrales de paysans comme dans *Pedro Paramo* ou *Le Llano en flammes*, les villes mexicaines de ce futur proche sont possédées par une multitude de fantômes qui circulent par « un trottoir presque vide » (Porcayo : 10), qui laissent des messages de nostalgie juanrulfienne au milieu d'une masse amorphe de graffitis – « *Repto al fondo de un edén clausurado* » (11)[32] – et qui ne sont pas là – « *No hay niños jugando futbol […] Ni siquiera señoras gordas, apresuradas, con las bolsas del súper en sus manos* » (246)[33]. Pourtant, la ville est aussi un « éden » qui se clôture dans le roman. La ville mexicaine, qui appartient plus à l'ordre du symbolique avec ses lois et ses réseaux de signification, paraît éteinte ou « à OFF ». La ville lunaire, par contre, est un endroit habituellement plus fantasmagorique (hors de tout *zoé* et *bios*) et qui se situe plutôt dans l'ordre imaginaire à cause de l'effet miroir déformateur qu'elle a toujours produit sur les sociétés terriennes depuis Cyrano de Bergerac et Francis Godwin[34].

Mais c'est précisément cet aspect plus charnel de la Lune qui aide à figurer l'ordre du Réel que recherche *La primera calle de la soledad*. C'est dans la Lune qu'une

[32] « je rampe dans le fond d'un éden clôturé »
[33] « il n'y a pas de gamins qui jouent au foot. Même pas de matrones qui se grouillent à rentrer les emplettes »
[34] La science-fiction mexicaine peut se vanter d'inclure dans son corpus un récit datant de 1775 où il est question d'un voyage imaginaire sur la Lune. Ce récit du moine Manuel Antonio de Rivas montre la société sélénite comme une utopie qui contraste avec la société novo-hispanique, de laquelle il présente un tableau assez satirique.

multitude hystérique, motivée par de nouveaux métarécits fragmentaires – des sectes religieuses et de la Nouvelle Ère –, accomplit un « acte » révolutionnaire. Avec cet acte, le roman anticipe ce que fera des mois plus tard l'EZLN – la note finale de la première édition du roman date du printemps 1993 et le soulèvement zapatiste a lieu le 1er janvier 1994. Porcayo n'aura pas tort d'écrire dans la deuxième édition : « il paraît que cette année de 1997, *La primera calle de la soledad* est plus adéquate au monde dans lequel nous vivons. Ses codes paraissent plus déchiffrables… Au moins, c'est ce que nous avons pu observer » (251). De cette manière, ce roman réussit à accomplir l'aspect critique que Moylan assigne à la dystopie, laquelle doit avoir un impact dans l'activisme politique qui lui succède. Comme je l'ai déjà mentionné, Bartra qualifie le mouvement zapatiste de « kitsch tropical ». Or, il serait intéressant d'étudier le parallèle entre les héros de ce mouvement réel et les personnages fictionnels de Porcayo: de même que le sous-commandant Marcos gagne du terrain devant le gouvernement, El Zorro réussit à déjouer l'écheveau des compagnies transnationales. Tous les deux ajoutent quelque chose de nouveau à une métamorphose iconographique de la post-identité mexicaine.

On peut faire un autre parallèle iconographique avec les travaux d'art performatif du Mexicain-américain Guillermo Gómez-Peña et de son groupe *La Pocha Nostra.* El Zorro est un exemple littéraire de la performance de l'ethno-cyborg. Ce dernier est un personnage dont l'identité, d'après Gómez-Peña est composée de : « *One-quarter stereotype, one quarter audience-projection, one-quarter esthetic artefact, and one-quarter unpredictable personal/social monster* » (2005 : 81). Les installations multimédias, les happenings, les jeux et toute une série d'objets fétiches servent à mettre en scène « l'ethno-techno », « le robot-baroque », « le Mexterminator », « le cybervato », etc. L'objectif de cette théâtralité est de montrer que « *These "artificial savages" are*

cultural projections of First Wold desire/fear of its surrounding subcultures and the so-called "Third World Other"» (Ibid.). L'ethnicité devient un texte complexe et pédagogique qui doit être « performé » par des artistes et par des spectateurs. Il résulte de cette interaction une décomposition et une réorganisation subversive des icônes, des symboles et des discours qui ont été déterminés par la culture officielle et par le regard d'une autre culture étrangère dominante. *La primera calle de la soledad* donne aussi un exemple d'une performance de l'ethnicité : « les uniformes de mineurs, les caractéristiques raciales assez hybrides et défigurées pour assurer l'origine des cadavres » (Porcayo : 179).

Il est difficile de trouver une formule magique ou un paradigme clair de l'identité techno-génétique d'El Zorro. Cependant, on peut trouver au moins une référence à la culture aztèque[35] lorsqu'il menace l'un des hommes de Mariano avec sa dague:

> – *Quiere tu alma – musita el Zorro, en lo que parece un trance esquizoide, al tiempo que en su palma gira y vuelve a girar el mango con una representación de Coatlicue… Un mero ritual, empatía náhuatl –. Hace mucho tiempo que no prueba una… ¿La sientes ? Palpita…* (Porcayo : 162)[36].

Mais outre cette référence à la culture aztèque, et peut-être celle au personnage stéréotypique et intermédiatique d'El Zorro de la Californie espagnole – celui des magazines de McCulley jusqu'aux films de Douglas Fairbanks et d'Antonio Banderas –, l'El Zorro de *La primera calle de la soledad* n'offre que quelques traits d'une topologie identitaire complexe que les « Che Vuoi » des processus de la modernité et de la

[35] Évidemment, il faut séparer ici l'investissement symbolique d'une ethnicité fondant la fierté nationale mexicaine (les Mexicas ou les Aztèques) et toutes ces autres ethnies indigènes étant restées à l'écart des grandes décisions de la nation.

[36] Elle veut ton âme – susurre El Zorro, en laissant deviner une transe schizoïde, en même temps que dans la paume de sa main il fait tourner répétitivement le manche d'une dague ornée d'une gravure représentant Coatlicue[36]… un simple rituel, empathie nahuatl – il y a longtemps qu'elle n'y a pas touchée

mondialisation veulent réduire en prenant son « âme ». Personnage perceptuel avant tout, El Zorro deçoit et déborde « les affections et les perceptions ordinaires », telle la figure esthétique dans la pensée de Deleuze et Guattari, de même qu'il ne se laisse saisir par « les opinions courantes », tel un personnage conceptuel. Les opinions courantes du stéréotype du « Che Vuoi » sont alors interrogées et détournées par une entité composite, fragmentaire et scandaleuse. La question ethnique et identitaire est l'un des enjeux centraux du roman, mais pour ce qui est de la politique de la représentation du genre et de la sexualité, ces revendications paraissent l'exclure d'une manière presque totale. Une évaluation finale des stratégies du texte jusqu'ici observées permettra de savoir si, sur ce point, *La primera calle de la soledad* reste dans une position antiutopique et traditionnelle.

6. Le macho sentimental et les cybermalinches du kitsch tropical

Le rôle de la femme dans la littérature cyberpunk anglo-américaine est soumis, comme Nicola Nixon l'a démontré, à une vision qui reflète l'idéologie antiféministe de l'ère Reagan (Nixon : 1992). Le héros est un cowboy, symbole de l'Amérique conservatrice, qui « pénètre » une matrice féminisée et qui s'affronte à la menace techno-japonaise des *Zaibatsu*, également féminisées[37]. Malgré l'apparence rude et masculinisée des « razor girl », la femme du cyberpunk est destinée à être la version « software » de ce monde informatique où le « hardware » masculin fait la loi. Nixon

[37] Le terme *Zaibatsu* est employé couramment aux États-Unis dans les années 1980 pour se référer aux enterprises japonaises vues comme des holdings sous la direction d'une famille, alors que le terme est plutôt historique et renvoie aux structures financières avant l'occupation américaine du Japon en 1945. La menace japonaise est aussi perçue avec la figure du Yakuza, membre du crime organisé japonais.

décrit ce mélange de rudesse et de féminité comme : « the soft world of fantasy as a sort of phallic mother: erotic, feminine, and potentially lethal » (Ibid.). Mais cette menace dangereuse doit être au service du cowboy, lorsqu'il échoue dans ses missions, ainsi qu'elle doit être remplacée par la féminité et la maternité lorsque le cowboy décide de se retirer pour faire une famille dans son « ranch ». Cette vision demeure répandue même si une femme, Pat Cadigan, réussit à figurer parmi les auteurs réunis dans l'anthologie de *Mirrorshades* avec sa nouvelle « Rock toujours » et à publier plusieurs romans tels que *Mindplayers* (1987), *Synners* (1991, *Les synthérétiques*), *Fools* (1992, *Mise en abyme*), *Tea From An Empty Cup* (1998, *Vous avez dit virtuel ?*), *Dervish is Digital* (2001). D'autres femmes viendront par la suite contester la représentation de la femme en tant que personnage et sa voix minoritaire en tant qu'auteure dans le cyberpunk : Wilhelmina Baird, *CrashCourse* (1993), *ClipJoint* (1994), *PsyKosis* (1995), *Chaos Came Back* (1996) ; Marge Piercy, *He, She And It/Body of Glass* (1991) ; Justina Robson, *Silver Screen* (1999) ; Melissa Scott, *Trouble and Her Friends* (1993) ; Mary Rosenblum, *Synthesis and Other Virtual realities* (1996) ; Amy Thompson, *Virtual Girl* (1993) ; Laura J. Mixon, *Proxies* (1998) ; etc.

On peut espérer un changement de perspective à cet égard dans un roman comme *La primera calle de la soledad* qui est situé dans le Mexique de la « condition post-mexicaine ». Au lieu des cowboys qui cherchent à chasser les menaces étrangères identifiables comme c'est le cas du Japon pour les États-Unis des années 1980, il y a des personnages comme El Zorro qui se faufilent dans les interstices du système avec une technique de guérilla visant la survie. Ces personnages résistent plutôt à une forme de mondialisation qui se présente diffuse à travers la concurrence de compagnies italiennes, australiennes ou japonaises – en plus de l'ombre états-unienne qui se laisse percevoir

dans les marches triomphales qui sonnent à la radio tous les matins et qui se filtrent dans les rêves (Porcayo : 20). Cependant, le roman de Porcayo peut surprendre de par la ressemblance avec le cyberpunk traditionnel en ce qui concerne le traitement de la figure féminine et de par la présentation d'un macho possédant comme instinct de survie « une paranoïa fonctionnelle » (Porcayo : 92). Pire encore, il faut dire que l'aspect « punk » et « low-life » de *La primera calle de la soledad* dépasse le soi-disant « idéologiquement correct » que Rucker et Wilson trouvent dans le cyberpunk anglo-américain (Nixon, 1992 ; Rucker et Wilson, 1989 : 13) dans la scène où une représentation virtuelle de Clara, la femme aimée d'El Zorro, est violée par les hommes de Laboratoires Mariano et mangée par la vermine.

Dans cette scène, El Zorro se réveille dans une simulation où il se trouve au milieu d'un désert qui lui rappelle un paysage entre Matehuala et Saltillo, région du plateau central mexicain. S'avouant perdu après quelques essais pour s'orienter, il trouve une chaumière où gît le corps nu de Clara rempli de vers et de fourmis. Le cadavre de Clara se lève et lui parle et, tandis qu'il la prend entre ses bras, il voit apparaître une figure diabolique : c'est Bata Blanca (Blouse Blanche) escorté par El Gordo (le Gros) et El Flaco (le Maigre) sous l'avatar des gargouilles. Bata Blanca enlève Clara des bras d'El Zorro et commence à la violer. Voici le reste de la scène :

> *Una erección descomunal surge del bajo vientre de Bata Blanca y se abre paso a través del sexo muerto de Clara.*
> – *¡Óscar, ayúdame! – aúlla Clara.*
> – *¿Otra vez la vas a dejar sola? – canturrean al unísono las gárgolas.*
> *El Zorro trata de cerrar los ojos, de desmayarse, de hacerle comprender a su cerebro que nada de eso es real.*
> *Bata Blanca arranca trozos. Los pezones han dejado de exisitir en el cuerpo de Clara, sus labios también.*
> – *¡Esto no existe, no diré nada! – grita a garganta partida el Zorro, sus palabras nuevamente son nítidas.*

Bata Blanca hace caso omiso de sus reclamos. Poco a poco la voz de Clara ha cesado. Bata Blanca fornica con un esqueleto con sexo. Ha engullido toda la carne.
Los gritos del Zorro dejan de ser entendibles. La locura lo posee.
Ahora incluso, el esqueleto de de Clara ha desaparecido, solo queda un órgano que se mueve arriba y abajo del sexo de Bata Blanca.
– *Sueño eléctrico – dice Bata Blanca con sorna gozosa –, sólo eso… Y no necesitamos ninguna confesión, hemos traducido tus pensamientos. Lo sabemos todo.*
El Zorro recibe con agrado la liberación experiencia de la negura, el obnubilamiento y cese de la consciencia. (Porcayo : 47-48)[38].

On peut comprendre maintenant le rire diabolique de Rioja, alias Bata Blanca, lorsqu'El Zorro répond au « Che Vuoi » de Luca Mariano. Le rire est associé à ce simulacre traumatique. Le fantasme identitaire d'El Zorro est lié à Clara, et non à « tout le Mexique », ce qui peut expliquer pourquoi la performance de l'ethno-cyborg et le morcellement des icônes identitaires dérangent moins à la vue d'El Zorro et celle du lecteur que cette mutilation virtuelle du corps féminin. L'ordre du symbolique qui s'est établi avec les discours et les images identitaires modernes a perdu son « efficacité », sa continuité étant due à un « comme si », d'après la vision que Žižek propose de la postmodernité (Myers, 2003 : 50). Mais avec cette irruption de la violence et de la

[38] « Une érection démesurée sort du bas-ventre de Bata Blanca et pénètre le sexe mort de Clara.
– Oscar, aide-moi ! – hurle Clara
– Est-ce que tu la laisseras tomber encore une fois ? – chantonnent en même temps les gargouilles […]
Bata Blanca arrache des morceaux. Les mamelons ont cessé d'exister dans le corps de Clara, ses lèvres aussi.
– Ça n'existe pas, je ne dirai rien ! – crie à gorge déployée El Zorro, ses mots redevenus compréhensibles.
Bata Blanca ignore ses plaintes.
Peu à peu la voix de Clara disparaît. Bata Blanca fornique avec un squelette qui a un sexe. Il a englouti toute la chair.
Les cris d'El Zorro s'étouffent. La folie le possède.
Maintenant, même le squelette de Clara a disparu, il ne reste qu'un organe qui monte et descend le sexe de Bata Blanca.
–Le rêve électrique – dit Bata Blanca d'un ton goguenard –, c'était ça… nous n'avons pas besoin d'aucune confession, nous avons traduit tes pensées. Nous savons tout.
El Zorro accueille avec plaisir l'expérience libératrice de la noirceur, de l'obnubilation et l'arrêt de la conscience ».

perversité, on se trouve avec un « noyau » (« *kernel* », en anglais) de résistance à toute symbolisation, lequel se situe dans l'ordre du Réel. Comme si ce tableau descriptif du viol virtuel de Clara ne suffisait pas, le Réel, qui pour Lacan est « ce qui revient à la même place » (Assoun : 56 ; Lacan, S VII 53), réapparaît dans une autre scène lorsque les hommes de Mariano, au passage d'un certain endroit de la ville lunaire, se rappellent qu'ils y avaient violé une femme trois ans auparavant, viol qu'ils avaient trouvé « amusant » à cause de la faible gravité de la Lune qui permet de « se fatiguer moins » (Porcayo : 71-72).

Les villes mexicaines presque vides sont remplacées et remplies par des endroits désertiques comme celui où a lieu le viol virtuel de Clara et comme celui des paysages lunaires qui sont surpeuplés de victimes : il s'agit des « déserts du réel » que le roman ne cesse de présenter comme un « rendu ». Emprunt que Žižek fait à la théorie du film de Michel Chion, le « rendu » s'oppose à tout « simulacre (imaginaire) et code (symbolique) » (1999d : 25). Le « rendu » est l'effet produit par les techniques cinématographiques d'enregistrement et de production de son sur la perception auditive habituelle du spectateur. Les moindres détails d'un son ou d'un bruit quelconque apparaissent amplifiés et « rendus » plus réels. À cause de ces « rendus » désertiques, la solitude s'impose dans l'horizon utopique du roman[39]. La solitude, plus qu'une marque identitaire, qu'une « compagne » de la mélancolie, et qu'un résultat de cinq siècles d'isolation et d'exploitation, devient un fantasme que la subjectivité masculine s'invente pour se détourner de la libération et de l'Utopie – tout comme les obstacles que le chevalier s'impose dans l'amour courtois, d'après Žižek, et qui font de la Dame un objet

[39] Cette relation entre le désert et la solitude suggère aussi une allusion à l'autre grand problème du pays : les « mojados » ou les émigrants qui décident de traverser le désert qui les séparent du rêve américain, plusieurs y laissant leur vie.

inaccessible. C'est l'inaccessibilité de Clara qui la rend objet sexuel et « rendu » dans le fantasme que les hommes de Mariano interprètent et performent en fouillant dans le cerveau d'El Zorro. Dans *La primera calle de la soledad*, la femme est la victime parfaite parce qu'elle « n'existe pas », elle n'est qu'un fantasme en décomposition qui annule toutes construction symbolique et imaginaire.

Il peut être fâcheux de partir de discours misogynes comme ceux d'Otto Weininger et de Jacques Lacan, discours habilités par Žižek, pour trouver le fonctionnement des rapports entre les genres. La femme, en tant que vide dans le symbolique et sujet de l'énonciation plutôt que de l'énoncé, est le sujet par « excellence ». La femme existe seulement afin de définir la sexualité du mâle, et son énigme est la négativité et le néant, ce qui constitue la base de tout sujet pour Žižek. En effet, le sujet, étant dehors du monde dans le vide de son cogito, substitue la perte de cette médiation avec le monde à travers l'ordre symbolique et à travers un processus de subjectivisation qui remplie le vide (Myers : 45). Également, la femme, suivant le procédé linguistique de Lacan, est exclue de l'énoncé où le sujet est le sujet grammatical et symbolique de la société patriarcale, mais elle est le sujet de l'énonciation, le je qui parle. *La primera calle de la soledad* est un roman du sujet de l'énoncé patriarcal mexicain qui ne parle même pas d'êtres humains biologiquement féminins, mais de fantasmes de machos sentimentaux qui détiennent une subjectivité hystérique. Ainsi, le viol ne fait que reproduire cette logique et prolonger la solitude :

> *men who actually perform rapes do not fantasize about raping women – on the contrary, they fantasize about being gentle, about finding a loving partner ; rape is rather a violent passage à l'acte emerging from their incapacity to find such partner in real life* (Žižek, 1999e : 97).

Le macho sentimental mexicain se débat entre deux fantasmes féminins qui font de lui un objet intéressant pour l'étude du complexe d'Œdipe, comme le commente Roger Bartra. D'une part, il y a la Mère dans la figure de la Vierge de Guadalupe à laquelle il porte un amour inconditionnel allant jusqu'au fanatisme; d'autre part, il y a la Malinche, la mère indigène et violée, la prostituée païenne, la concubine de Cortez, la traitresse. Bartra propose de « contempler la Malinche et la Vierge de Guadalupe comme deux incarnations d'un même mythe originel. Les deux Maries se fondent dans l'archétype de la femme mexicaine » (1987 : 172, ma traduction). Tout commence par un échange de symboles et de femmes lors de la « rencontre heureuse » entre les Espagnols et les Aztèques : La Mère de Dieu contre un groupe de princesses indiennes. Après, il s'ensuit la transformation de la vierge européenne en vierge indigène au XVIe siècle ainsi que l'extirpation de la Malinche du mythe avec la désacralisation et l'anathématisation subséquente que fait le nationalisme du XIXe siècle. Mais ces deux figures continuent ensemble de marquer l'identité nationale :

> On décrit le culte à la Vierge de Guadalupe comme un sentiment de culpabilité profond chez l'homme, qui demande pardon au symbole de la femme qui est trahie et abandonnée par lui-même ; l'amour à la Vierge est parallèle au culte de la Mère, institutionnalisé mais pratiqué seulement dans certaines circonstances et en certaines occasions. Mais l'homme mexicain sait que la femme – sa mère, son amante, son épouse – a été violée par le macho conquistador, et il soupçonne qu'elle a joui et même désiré son viol. Pour cette raison, il accomplit une domination vindicative sur son épouse et exige d'elle un dévouement total. Il en résulte une relation typiquement sadomasochiste, dans laquelle la femme doit se comporter avec tendresse et abnégation d'une vierge pour expier son grand péché : dans son intérieur habite la Malinche (Ibid. : 182, ma traduction).

On voit déjà chez Clara le modèle de la mère qui est prête à être désacralisée afin que la torture d'El Zorro apporte des résultats pour Mariano. Également, Clara, dont le nom devient anaphorique grâce à l'homophonie avec l'adjectif « clair » dans un certain

passage du roman, est investie de l'image édénique et religieuse. Dans un rêve électrique, le Christo-récepteur extirpe un os de la côte d'El Zorro qui commence à se développer jusqu'à prendre l'apparence du corps « nu et béatifique de Clara » (Porcayo : 190). Clara part derrière le Christo-récepteur comme « un robot, un chien fidèle qui imite ses pas » pour se diriger dans un « verger paradisiaque » tandis que le corps d'El Zorro se consomme dans un feu divin et crie « avec une douleur qu'il ne sent pas » (192). Mais pour compléter le dualisme de la figure féminine, à côté de l'immaculée et inaccessible Clara se trouve l'inconditionnelle et dévouée Nathalie.

Dès ses premières apparitions, Nathalie sait bien jouer son rôle de « razor girl ». Les dialogues montrent une fille « mi-cyborg », confiante, attirante, prête à échanger des coups de poing avec n'importe quel homme. Professionnelle au service des Laboratoires Mariano, Nathalie ne ménagera pas ses efforts pour amadouer El Zorro. Après avoir eu une relation sexuelle avec lui, elle commencera à céder peu à peu à ses émotions jusqu'à devenir totalement éprise du héros, qui la verra toujours comme un obstacle à son plan d'évasion. Ses gestes, ses paroles et ses évanouissements constants font penser à l'une des centaines d'héroïnes des feuilletons et mélodrames qui ont marqué la culture mexicaine. Même si elle ne partage pas l'origine ethnique de la Malinche, car elle est suisse et ses cheveux sont orangés – raison de plus pour penser à une adaptation cyberpunk du format des feuilletons où le rôle principal est presque toujours joué par une actrice blanche –, elle n'est qu'une intermédiaire qui est délaissée après avoir aidé le héros à accomplir l'objectif déterminé. Nathalie doit se montrer souffrante, car la nostalgie ressentie par le héros pour Clara doit être contrebalancée par l'indifférence et la virilité des attitudes guerrières. Mais cet équilibre n'est pas réussi si on considère que le roman est un tableau de machos sentimentaux sadiques.

Aussi, il ne faut pas oublier que le point de vue est toujours celui d'El Zorro. C'est à partir de sa perspective que se construit une négociation des valeurs, lesquelles vont diriger vers une critique de la société les enjeux pris en charge par l'emplacement dystopique du roman et vont motiver une réponse d'une partie de cette société. Cependant, c'est dans la performance que l'on trouve des points aveugles que la vision en soi n'apporte pas. Les réalités alternatives et la conception d'un psychisme vulnérable et pénétrable offrent à la subjectivité masculine du cyberpunk un laisser-aller de ses perversions ainsi qu'une matérialisation de ses peurs. La solitude en tant qu'une « bienvenue au Désert du Réel » (la phrase célèbre de Morpheus dans *La Matrice* et reprise par Žižek pour se référer à la suite des événements du 11/09) et le son « rendu » du traumatisme qui l'accompagne sont à la source de la matérialisation de ces peurs reflétant la porosité de l'ordre symbolique et imaginaire dans lequel s'est construite l'identité masculine et nationale. Au contraire de la performance de l'ethno-cyborg qui permet une certaine catharsis – et qui peut être qualifiée de relation masochiste où il y a un contrat entre deux parties, dans lequel c'est la victime qui donne les ordres (Wright, Elizabeth et Edmond :148) – la performance du genre dans le roman ne fait qu'aggraver la situation du sujet mélancolique et solitaire dans un sadisme indomptable qui a ses boucs émissaires et ses victimes.

Le meilleur exemple d'un sujet topologique masculin se trouve dans le personnage de Balboa. Celui-ci est un autre homme au service de Luca Mariano qui subit une sorte de régression et de transfert lorsqu'il se trouve en présence d'El Zorro. Ce changement de comportement de la part de Balboa est causé par une interface dont le système de sécurité d'El Zorro dispose pour déjouer ceux qui essaient d'obtenir de

l'information stockée. Tandis que les autres hommes de Mariano incitent Balboa à frapper et même à violer El Zorro lorsque celui-ci est attaché et sans défense, Balboa se met à pleurnicher et à confesser son amour pour le soi-disant psychanalyste qui le torture. El Zorro profite de cette situation et joue de son rôle d'autorité pour faire un diagnostic du sujet topologique :

> *Es usted un perfecto estúpido – dice el Zorro entrando en el juego, moviendo las piezas necesarias. Balboa posee una idea extraña de lo que significan las torturas. Tal ve, en algún momento, ingresó a una facultad de psicología buscando atar sus fantasmas, buscando redimirse –, tantas sesiones y usted no aprende nada. Lo que pasa es que es un homosexual reprimido, cuyos miedos lo atorman y lo hacen refugiarse en una religión que sólo le crea conflictos. Acéptelo, usted es un puto de mierda.* (Porcayo : 150)[40].

Devant ces déclarations, Balboa ne peut que faire un sursaut d'incrédibilité et de peur. L'interface d'El Zorro permet non seulement de renverser les rôles du victimaire et du patient, mais aussi de rendre topologique le sujet qu'avait érigé la religion de l'identité nationale. Au lieu d'un sujet masculin transparent et actif, le macho, le sujet qui en résulte est une sorte de ruban de Moebius qui projette une nature non-binaire et imprécise entre sa surface et son revers. Le roman offre ainsi le reflet de ces machos en exposant les figures qui les hantent et envers lesquelles ils ont une dette symbolique : l'Autre ethnique duquel ils ont pris des morceaux pour se construire une image et qu'ils ont exclu en même temps; la Femme qu'ils sacralisent pour bafouer par la suite; et l'Homosexuel qui les terrorise et qui ressort dans leurs actes les plus violents et virils.

[40] « Vous êtes un parfait idiot – dit El Zorro suivant le jeu, déplaçant les pièces nécessaires. Balboa a une idée étrange sur ce que signifient les tortures. Peut-être, à un certain moment, a-t-il commencé des études en psychologie pour assouvir ses fantasmes, pour se racheter – tant de séances et vous n'avez rien appris. Et voilà ce qui arrive réellement : vous n'êtes qu'un homosexuel réprimé, tourmenté par la peur, et votre seul refuge est une religion qui vous cause plus de conflits. Acceptez-le, vous n'êtes qu'un sale pédé ».

7. Conclusion : l'après-coup de la dystopie critique

La dystopie est une modalité esthétique du cyberpunk dans la mesure où elle rend compte des paysages urbains où cohabite une série de types psychosociaux de la postmodernité. Mais en plus d'être un emplacement spatial, la dystopie est aussi un horizon épistemo-critique représentant une série de phénomènes complexes où se rencontrent les récits scientifiques, artistiques et philosophiques. Ce carrefour de disciplines est le foyer d'une entité permettant de prendre le pouls des différents mouvements sociaux et politiques contemporains : le cyborg. *La primera calle de la soledad* se sert de ce personnage en tant que point référentiel et agent de la dystopie critique. Le roman construit avec précision une série de mécanismes d'observation à travers lesquels le cyborg – et derrière lui, le lecteur – va interroger la mythologie identitaire. Ce mécanisme est l'intelligence artificielle fonctionnant en tant que méta-métaphore, l'Asphodèle. L'Asphodèle est le mythe et la manière de le déjouer. Il est circulaire et cyclique, mais il est un échec dans sa traduction de la totalité. Il est également topologique comme un ruban de Moebius, ce qui permet d'effacer les discontinuités qui divisent le monde social : l'ordre symbolique et sa biopolitique, d'une part ; la vie dystopique, de l'autre.

Le roman a été écrit durant une période de grande mobilité des revendications sociales dans la vie mexicaine. Ses charges dystopiques étaient dirigées, d'une manière ou d'une autre, à souligner cette mobilité. Cependant, comme on l'a vu dans la dernière partie de ce chapitre, le roman est confronté par le noyau traumatique du Réel. Une nouvelle réalité mexicaine a attiré l'attention du monde dans ces dernières années : Ciudad Juárez, une ville en comparaison de laquelle toute dystopie fictive paraît

souhaitable. Selon l'article du 24 février 2009 de *Libération*, il s'agit d'une « fourmilière d'organisations criminelles » où 5700 personnes ont perdu la vie la dernière année, où une affiche de vitrine interdit de jeter des cadavres sur le trottoir, où un policier est assassiné suite à la non-exécution de la volonté exprimée dans un « narcomessage », etc. Également, quant à la condition des femmes travaillant dans les *maquiladoras* et traversant quotidiennement la frontière mexico-américaine, les chiffres ne cessent d'être terrifiants : « Depuis 1993, on dénombre 600 disparues, et 380 corps de femmes violées, mutilées, étranglées ou poignardées, abandonnés sur des terrains vagues ». Ciudad Juárez est la dystopie où le Réel a pris position et semble rendre impuissants les appels de dénonciation de toutes les pratiques discursives et culturelles. Par exemple, comme le raconte *Libération* :

> Lors du tournage du thriller *L'Arrière-cour* (*El traspatio*), qui traite des assassinats de femmes à Ciudad Juárez, l'équipe fut sommée de quitter la ville à travers une série de lettres et de colis inquiétants, comme l'a relaté le metteur en scène Carlos Carrera. Une actrice reçut une tête de porc fraîchement coupée en guise d'avertissement. Épouvantée, elle renonça à son rôle.

Cependant, l'épouvante n'a jamais été un motif qui a empêché les œuvres dystopiques et de science-fiction de se poser à partir de leur distance et de leur point de vue perceptif pour se mettre, à côté d'autres formes d'expression engagées, à la recherche d'un horizon utopique.

CHAPITRE 2 :

INFLEXIONS PUNK DE LA SCIENCE-FICTION : SYNCRÉTISME ET MYTHES NATIONAUX DANS *SANTA CLARA POLTERGEIST* DE FAUSTO FAWCETT

Le but de ce chapitre est d'analyser dans une première partie les caractéristiques du tupinipunk (variante brésilienne du cyberpunk) et la problématique du syncrétisme, problématique que le critique et écrivain Roberto de Sousa Causo identifie dans un corpus représentatif de ce sous-genre. Dans mon étude du roman *Santa Clara Poltergeist* (1991) de Fausto Fawcett, j'associerai le syncrétisme du tupinipunk à une conception de la temporalité. Dans cet ordre d'idées, la mondialisation en tant que phénomène socioculturel se définirait comme un syncrétisme de temporalités qui sont représentées d'une certaine manière par le cyberpunk et le tupinipunk. Dans une deuxième partie, je prendrai appui sur le travail de Mary Elizabeth Ginway où la notion de « mythes nationaux » sert à tracer la complexité du phénomène, non seulement du tupinipunk, mais d'une grande partie de la science-fiction brésilienne contemporaine. Le roman de Fawcett, à travers l'esthétique de la violence et de la cruauté, permet d'articuler une vision du corps social édifié par ces mythes nationaux, vision par laquelle il se rapproche, à mon avis, du sous-genre « splatterpunk » (sous-genre de l'horreur contemporaine). Également, dans la dernière partie, je profiterai du parallèle que fournissent ces inflexions du « punk » pour comparer *Santa Clara Poltergeist* au

« steampunk » (sous-genre de la science-fiction recréant l'ambiance et les motifs de l'époque victorienne des pays industrialisés). Cette comparaison qui paraît improbable du point de vue du contenu et de la forme de l'œuvre étudiée s'établira, cependant, à partir d'une définition de la temporalité selon l'idéologie des mythes ethniques et sexuels de la Nation. Ainsi, ces comparaisons entre le tupinipunk et les inflexions de la science-fiction contemporaine permettront de réfléchir à un dépassement de l'ordre identitaire qui est synonyme d'un post-national inquiétant et hétérotopique.

1. Le tupinipunk et le syncrétisme

L'intrigue de *Santa Clara Poltergeist* peut donner une idée précise de ce qu'est le tupinipunk. Le roman met en scène Mateus, un cyborg de race noire résidant à São Paulo, expert en réseaux informatiques et en électronique, proxénète et chasseur de signaux télévisuels flottant dans l'air, les *poltergeist*. Un accident provoquant la perte du fonctionnement normal du cerveau, oblige constamment Mateus à charger d'électricité sa prothèse crânienne afin d'atténuer l'impact de ses attaques épileptiques. Voulant trouver un remède, Mateus attend avec impatience l'appel de la guérisseuse Sainte Clara Poltergeist dans les images d'un téléviseur hors service. Diva de la pornographie pranayama à Rio de Janeiro, Vera Blumenau/Sainte Clara est une jeune femme blanche, blonde aux yeux bleus, ayant des pouvoirs surnaturels. Ces pouvoirs proviennent également d'un accident : enfant, Vera tombe d'une bicyclette qu'elle a trouvée près d'un gisement de métal inconnu, et dans sa chute, la tige de la scelle pénètre son vagin. La rencontre entre les deux personnages arrive très tard, après l'interposition faite par de longues digressions et de longs détours saugrenus. Au lieu de recevoir la convocation de

Sainte Clara, Mateus reçoit la visite d'un faux *poltergeist* de la guérisseuse envoyé par un groupe de jeunes scientifiques, les chiites orgoniques, et se voit confier la mission de trouver un ovaire-missile. Ce mécanisme explosera dans moins de dix heures s'il n'est pas désactivé à travers son introduction dans le corps de Sainte Clara. Cette désactivation de l'ovaire-missile fera également disparaître une faille magnétique céleste ayant provoqué la folie collective de Copacabana.

La partie « tupini- » provient du mot « *tupiniquim* », terme désignant une tribu indigène de l'état du sud-est brésilien d'Espíritu Santo. « *Tupiniquim* » est devenu un synonyme dans la langue courante pour se référer à tout ce qui relève d'un caractère brésilien. Le terme tupinipunk répond donc à un intérêt de revêtir d'une spécificité nationale un genre arrivant très vite au Brésil et produisant un premier roman à une époque où le pays commence à peine à s'ouvrir à une voie démocratique après 21 ans de dictature. En 1985, Alfredo Sirkis publie le premier roman tupinipunk, *Silicone XXI*. Dans ce roman, un officier militaire qui se vante d'avoir un pénis en silicone, commet une série des crimes sexuels. En 1991 apparaît le roman de Fausto Fawcett, *Santa Clara Poltergeist* qui fait l'objet de quelques articles critiques et commentaires[41]. Le troisième roman qui vient à compléter ce corpus romanesque est celui de Guilherme Kujawski, *Pyrites sidérales : romance cyberbaroque*, publié en 1994, lequel présente un mélange curieux de religion afro-brésilienne, d'humour noir et de contes de fées. À côté de ces trois romans emblématiques, Roberto de Sousa Causo mentionne quelques nouvelles écrites par André Carneiro, Braulio Tavares, Ivan Carlos Regina et Ivanir Calado ayant des traits communs à une esthétique tupinipunk et se différenciant d'autres nouvelles

[41] Outre les textes de Roberto Sousa de Causo et d'Elizabeth Ginway, que j'étudierai plus loin, cf. André Lemos, « Santa Clara Poltergeist. Cyberpunk à Brasileira ? » http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/culcyber.html [le 21 juin 2007].

plus proches du cyberpunk américain comme « Feliz Natal 20 Bilhoẽs » (1989) d'Henrique Flory ainsi que « Jugalmentos » (1991) de Cid Fernandez, et « Duelo Neural » (1989), écrit par Causo.

La définition du tupinipunk se fait, en principe, par une opposition au cyberpunk américain. Causo affirme que les deux mouvements sont des réponses formulées à partir deux pôles opposés de la modernité à une situation commune qui est la mondialisation et le multiculturalisme. Tandis que le cyberpunk américain est une tentative d'extrapolation de la mondialisation et de la révolution informatique, le tupinipunk serait « une tendance spontanée à l'intérieur de la science-fiction brésilienne » qui opère selon les critères de sa propre tradition. Par « tendance spontanée », il faut alors comprendre que le tupinipunk n'a pas une conscience de groupe ou de mouvement comme le cyberpunk américain. Ainsi, Kujawsky, écrit Causo, « n'avait pas lu *Santa Clara Poltergeist* quand il a lancé *Pyirites Sidérales*, et n'avait jamais entendu parler d'Ivan Carlos Regina » (1996 : 7, ma traduction). Le tupinipunk, en tant que tendance spontanée, est plutôt le résultat d'un hasard où convergent un style éclectique propre de la littérature expérimentale et postmoderne et la réunion de plusieurs thématiques que ses écrivains trouvent dans la tradition moderniste brésilienne. Également, Causo mentionne d'autres sources d'inspiration : le mouvement musical du *tropicalismo* et la poésie concrétiste des années 1960.

Le modernisme brésilien des années 1920 reste, en tant que mouvement intellectuel et artistique, le modèle culturel par excellence en raison de son assimilation des avant-gardes européennes et de sa recherche folklorique désacralisant le discours identitaire hégémonique de l'époque. Dans ce mouvement, on retrouve la *Revista de*

Antropofagia où Oswald de Andrade écrit la célèbre consigne « tupy or not tupy that is the question », et le roman *Macunaima* (1928) de Mário Andrade qui, d'après Zilà Bernd, accomplit « le dessein de construire un récit épique pour représenter l'origine du peuple brésilien » (1995 : 71) avec l'intégration de l'Amérindien, de l'Africain et du Blanc dans un seul personnage aux facultés mimétiques dignes d'une créature de la science-fiction, quoiqu'en restant dans les limites d'une épopée ou « rhapsodie panfolkloriste ». Faisant l'éloge de l'anthropophagie, la tradition moderniste permet aussi au tupinipunk d'accentuer certaines thématiques du cyberpunk comme le sexe et la violence ainsi que de transformer l'ironie de ce dernier en sarcasme, ce qui le rapprocherait davantage du « freestyle » de Rudy Rucker et de Marc Laidlaw[42]. Cette tendance humoristique du tupinipunk se refléterait dans une parodie de la science-fiction et des sciences dures à travers la citation et la référence plutôt que l'extrapolation (Causo : 6-7).

Le tupinipunk, restant dans une tradition moderniste et dans un modèle syncrétique, et se definissant comme « tendance spontanée », atténue le tribalisme culturel (ou subculturel) caractéristique du cyberpunk anglo-américain. Même si présent, écrit Causo, le tribalisme dans le tupinipunk « est marqué par une faible qualité des mouvements sociaux et culturels brésiliens », lesquels ne sont pas totalement reconnaissables dans la plupart des fictions du sous-genre. Partageant la sensibilité postmoderne du cyberpunk, le tupinipunk se caractérise aussi par le fait de relayer au second plan l'intrigue narrative et la composition profonde des personnages. Ce qui retient le plus l'attention de Causo est la relation entre le tupinipunk et la notion de

[42] « Quand je parle de SF freestyle, je pense à une SF qui résulte d'un usage intense et artistique de figures de la SF classique pour décrire les événements qui ont lieu dans les mondes réels et imaginaires » (Rudy Rucker, http://www.rudyrucker.com/blog/2006/05/08/) [le 21 juin 2007)].

syncrétisme. C. Rivière explique la signification de ce mot emprunté à l'anthropologie des religions :

> Ce terme qui, chez Plutarque, désigne le front uni des cités de la Crète habituellement rivales, engagées ensemble dans la lutte contre un ennemi extérieur, renvoie désormais, non plus au résultat d'un accord volontaire, mais à l'amalgame d'éléments mythiques, culturels ou organisationnels de sources diverses au sein d'une même formation religieuse. Autrefois considéré comme un produit hybride […], ou comme un compromis de décadence, altérant une pureté religieuse originelle […], le syncrétisme est désormais reconnu comme un processus contre-acculturatif impliquant manipulation de mythes, emprunt de rites, association de symboles, inversion sémantique parfois et réinterprétation du message christique (Bonte, Izard, 2004 : 692).

Dans le cas du Brésil, le syncrétisme renvoie au phénomène du candomblé, étudié notamment par Roger Bastide, une religion qui a incorporé à travers les siècles les croyances de plusieurs ethnies africaines déportées au Brésil, les images du catholicisme et quelques déités amérindiennes. Le syncrétisme, dans un sens plus large, sert également à décrire des aspects culturels ainsi que des systèmes politiques.

En partant d'une définition du dictionnaire où le syncrétisme est associé aux idées de « réunion artificielle d'éléments disparates », Causo affirme que :

> La condition périphérique du Brésil se reflète dans le syncrétisme, comme le moyen d'une appropriation culturelle sans racines, sans une compréhension profonde de la culture « contribuable », une culture employée sans que nous lui rendions hommage (3, ma traduction).

La problématique du syncrétisme du tupinipunk réside, d'après Causo, dans la conciliation prônée par la tradition politique qui cherche à souder les éléments hétéroclites de l'ensemble culturel brésilien sans pourtant résoudre les conflits de base. Ainsi, à la fin de son article Causo conclut que :

> La plupart des oeuvres tupinipunk est malheureusement encore du côté de la conciliation, en renforçant des mythes anciens, au lieu d'en créer, en accommodant des tensions sociales et culturelles sous la forme d'allégories carnavalesques et de *batuques* [pastiches] stylistiques, au lieu de les

> examiner à fond dans leurs présences formatrices de la réalité brésilienne, et de leur interface avec la réalité internationale (Ibid. : 12, ma traduction).

L'étroitesse de l'horizon utopique du corpus tupinipunk mène Causo à proposer d'autres modèles, même si ceux-ci viennent en partie de l'étranger. En profitant d'une référence à son terme tupinipunk inscrite dans un compte-rendu du roman de Richard Kadrey, *Kamikaze l'Amour* (1995), pour la revue *Locus – The News Paper of Science Fiction Field*, Causo entrevoit une pratique plus engagée dans un cyberpunk qui dépasserait les frontières états-uniennes et brésiliennes. L'auteur du roman *La stratégie Ender* (*Ender's Game* – 1985) Orson Scott Card, qui a séjourné au Brésil en qualité de missionnaire mormon, a publié la nouvelle « America » (1990), dans laquelle Causo voit une clef de « transformation », plutôt que de « conciliation ». Dans ce récit, l'union d'un adolescent nord-américain mormon et d'une indigène brésilienne permettra la naissance d'un libérateur des peuples exploités par le colonisateur européen, ce qui produira une libération de l'histoire. L'autre texte auquel Causo fait allusion est le roman *Through the Arc of the Rain Forest* (1990) de la Nippo-Américaine et résidante au Brésil, Karen Tei Yamashita. Pour Causo, ce roman « exquis écrit par quelqu'un dont seulement la tierce partie est brésilienne » :

> représente les meilleures possibilités du tupinipunk : un cyberpunk à solutions tiers-mondistes, souffrant pour s'intégrer à un monde marqué par le capitalisme globalisé qui peut engloutir même les préoccupations environnementales, l'identité culturelle et individuelle (Ibid. : 11, ma traduction).

En parodiant des feuilletons de la télévision brésilienne et les *Tristes Topiques* de Lévi-Strauss à travers les mécanismes narratifs du roman, Yamashita substitue les thématiques générales du cyberpunk par des images plus « brésiliennes » : au lieu d'une technologie de la communication, les pigeons voyageurs deviennent la nouvelle obsession mondiale; les drogues perdent leur popularité devant « l'auricupulture » avec

des plumes d'oiseau; et la panacée technologique des implants est remplacée par une sorte de caoutchouc miraculeux.

Mais ces exemples étrangers de « transformation » restent des idéaux à atteindre pour le tupinipunk. Le syncrétisme est loin d'être une stratégie de résistance et de survie culturelle d'un groupe ethnique sous le joug d'un groupe oppresseur[43]. En plus du syncrétisme, d'autres concepts essaient d'expliquer la force cohésive de la conciliation et la faiblesse des stratégies de transformations. Roberto DaMatta, se basant sur les travaux de Louis Dumont au sujet des systèmes de castes indiennes, trouve que la société brésilienne opère par principes de hiérarchie (holisme) et de « personnalisme »; principes qui s'opposent à l'égalité et à l'individualisme des sociétés nord-américaines et européennes (Hess, DaMatta, 1995 : 6-7). L'holisme implique un corps social où chacun occupe une place fixe et prédéterminée par la classe, la race, le genre ou l'orientation sexuelle. Également, la catégorie de « personne » ou de « personnalisme » est fondamentale dans les rapports entre le clan et l'individu lorsque ce dernier se croit, d'une part, investi d'une série de privilèges que d'autres n'ont, ni ne pourront facilement acquérir, et d'autre part, exempt de suivre certaines règles. Par contre, dans une société dite égalitaire et individualiste, la distinction entre ses membres est censée se créer à partir d'une compétition légale, de l'effort mis par chacun afin d'obtenir des résultats et des mérites, ainsi que par un respect des normes et du consensus.

[43] Il suffirait de voir une définition moins courante du syncrétisme pour considérer ce problème. Walter Benjamin dans *Origine du drame baroque allemand* explique : « Comme un malade fiévreux qui traduit tous les mots qu'il entend dans les images déchaînées de son délire, l'esprit du temps se saisit des documents des cultures les plus éloignées dans le temps et dans l'espace pour se les approprier et les enfermer brutalement dans ses phantasmes égocentriques » (1985 : 53).

À côté du syncrétisme, de l'holisme et du personnalisme, un autre concept qui s'encadre dans l'étude de la société brésilienne est celui de « l'englobement du contraire ». La hiérarchie sociale se base, d'après Dumont, sur les significations culturelles plutôt que sur une échelle décroissante de valeurs. L'englobant est hiérarchiquement supérieur à l'englobé, lequel est son opposé dans un autre niveau de signification sociale. Par exemple, dans certaines langues occidentales – comme l'anglais, le français ou le portugais – il y a une continuation du système hiérarchique, lorsque le terme « femme » est englobé par le terme « homme », lequel est aussi un terme générique qui inclut des « hommes et femmes ». Pour le cas du Brésil, DaMatta montre comment le binarisme, qui oppose une société traditionnelle et une société moderne en termes chronologiques (prémoderne et moderne), n'explique pas la nature d'un pays comme le Brésil, qui est en même temps une société holiste et individualiste, une société traditionnelle et une société moderne. La dynamique brésilienne se trouverait, d'après DaMatta, dans une éthique non moderne qui engloberait sa contrepartie la plus moderne (Ibid. : 12).

Le syncrétisme ne se présente pas comme un phénomène d'hybridité complètement délivré des contraintes socioculturelles. Comme sa définition anthropologique le démontre, dans le syncrétisme l'une des deux traditions prendrait la place d'englobant de l'autre. Le syncrétisme religieux du candomblé n'échappe pas à l'idéologie dominante de l'État, de l'Église catholique et des rôles attribués traditionnellement à la race et au genre, comme le montre l'analyse de Leni Silverstein (Hess, DaMatta, 1995 : 134-151). Dans les domaines de la culture, la musique demeure très proche de la nature du tupinipunk. Plus que les formes d'art, la musique favorise les échanges interculturels d'une façon immédiate, mais elle aussi signale les contradictions

et le désenchantement dans les rapports de force entre les divers groupes. Livio Sansone définit le syncrétisme de la musique populaire comme « ce qui insuffle une nouvelle vie à l'intérieur des expressions culturelles » (2003 : 19, ma traduction), même si le marketing invente des étiquettes réductrices comme « musique du monde » ou « musique syncrétique ». Par ailleurs, Martha de Ulhôa Carvalho montre comment s'installe un rapport de prestige des influences musicales dans le processus du cannibalisme culturel de la musique populaire brésilienne (MPB, *música popular brasileira*). Ainsi, des influences provenant de l'Europe ou des États-Unis se situeront par-dessus d'autres rythmes latino-américains ou brésiliens, de même qu'un produit de Rio de Janeiro sera supérieur à n'importe quel autre air de province (Hess, DaMatta : 164-165).

En plus de la MPB, un autre exemple ethnomusical qui s'offre à la problématique du syncrétisme est celui du funk. Style musical étant lui-même un mélange syncrétique de jazz, de soul et de *rhythm and blues*, le funk au Brésil a aidé à affirmer l'identité des Noirs et d'autres minorités au milieu des années 1970, comme le signale Amelia Simpson (1999 : 344). Si la logique de l'englobant et l'englobé se maintient, le funk risque, cependant, de réduire les groupes à des stéréotypes sociaux sous-valorisés par rapport à l'importation d'autres manifestations artistiques plus prestigieuses – comme le rock ou le punk, styles musicaux d'origine blanche anglo-américaine. Dans ce sens, et comme je le montrerai, même la formulation du terme « tupinipunk » n'échappe pas à ces catégorisations et hiérarchisations agissant dans la société brésilienne. En effet, la partie « tupini- » signale la totalité culturelle dans laquelle le tupinipunk s'insère comme discours et pratique textuelle, alors que la partie « -punk » confirme la logique de hiérarchie existant entre les diverses parties de la société holiste. Le tupinipunk, écrit

par des auteurs blancs, englobe la race noire à travers les personnages – les romans *Silicone XXI, Santa Clara Poltergeist, Pyrites sidérales* en font leur protagoniste.

En reprenant les propos de Causo, le tupinipunk, tel qu'il s'est constitué, s'approche de la partie « conciliante » et conservatrice – l'Anti-utopie, dans les termes de Tom Moylan (voir chapitre 1). Il se caractérise par l'englobement de plusieurs éléments dans un rapport hiérarchique, et par le renforcement « des mythes anciens » à travers des « allégories carnavalesques » et des « pastiches stylistiques ». Cependant, ce syncrétisme complice situe le tupinipunk devant un enjeu : accomplissant déjà le dessein de tout produit culturel national lorsqu'il accorde une place à une conciliation, il doit se définir comme un projet à venir qui représente la société brésilienne mondialisée en cherchant des solutions « tiers-mondistes » et « de transformation ». Autrement dit, il faudrait parler, premièrement, d'une condition de « formation culturelle » et non d'une simple « tendance spontanée » à l'intérieur du genre de la science-fiction. À ce sujet, Thomas Foster écrit :

> *Grossberg uses the term "cultural formation" to define how "a set of cultural practices comes to congeal and, for a certain period of time, take on an identity of its own which is capable of existing in different social and cultural contexts" (69). In contrast to a genre, which is organized around "the existence of necessary formal elements", a cultural formation is a historical articulation of textual practices with "a variety of other cultural, social, economic, historical and political practices", and the question raised by moving from the idea of genre to the idea of this kind of formation is "how particular cultural practices, which may have no intrinsic or even apparent connection, are articulated together to construct an apparently new identity"* (2005: xiv-xv).

Foster trouve que le cyberpunk est une formation culturelle grâce à sa survie après avoir été déclaré mort par ses propres auteurs, dépassant ainsi les limites et les contraintes du genre lorsqu'avec sa « nouvelle identité » il se répand dans d'autres médias (film, télévision, bande dessinée, jeux de rôle, musique et mode vestimentaire) et discours.

Ceci explique aussi le caractère transnational du cyberpunk et son arrivée en Amérique latine, et surtout au Brésil. Une fois à l'intérieur du spectre culturel brésilien, le problème pour cette formation culturelle réside dans le fait d'y acquérir une résonance plutôt que de devenir une simple « tendance spontanée ». Inexistant ou non, le tupinipunk se voit confronté, d'une part, à une dialectique de temporalité – l'ampleur d'un moment historique ou la fugacité d'une mode littéraire –, et d'autre part, à sa propre capacité de garantir sa survie en tant que post-tupinipunk pour dépasser le discours identitaire nationaliste.

2. Le syncrétisme de temporalités dans *Santa Clara Poltergeist* : cyberpunk vs tupinipunk

L'opposition entre une partie « cyber- » et « tupini- » dans *Santa Clara Poltergeist* n'est pas complètement nette, car l'une implique nécessairement l'autre, mais elle s'articule à travers la représentation de deux espaces urbains définis : São Paulo et Copacabana, deux mondes parallèles liés par le spectre fantasmagorique et médiatique du *poltergeist*. Tandis que la partie « cyber- » peut se repérer dans un premier plan dans la représentation de São Paulo, elle disparaît pour céder la place à la partie « tupini- » qui se développe à mesure que la narration avance et se situe définitivement dans l'univers de Copacabana. São Paulo, principale ville commerciale du pays et mégalopole de plus de 15 millions d'habitants, est décrite dès les premières lignes de cette manière :

> *Rasteiros cumulus nimbus nublam crateras abertas por motoniveladoras a serviço de um pool de constructoras de edificios inteligentes. Vigas de chips serão enterradas junto com laberintos de fibras ópticas e estratégicos focos de cerâmica superconductora. Na noite de São Paulo*

> *rasteiros cumulus Nimbus escapam de algum laboratório de curshinho meteorológico e, cheios de nitrato, desabam chuva fina em equipamentos hidráulicos de última geração sendo montados e acoplados a giradores de cloro cujo funcionamento informático deriva de millares de leques de energia laser* (Fawcett: 13)[44].

Tous les éléments sont réunis pour que l'on puisse parler d'une esthétique ou d'un style cyberpunk : densité verbale, ambiance urbaine et quadrillage géométrique et tridimensionnel d'édifices, de poutrelles et de labyrinthes de fibre optique. Une matrice est simulée dans la noirceur de la nuit à travers les colonnes « de fine pluie » acide de sel de nitrate. L'absence d'une intelligence artificielle est plutôt compensée par l'impersonnalité verbale des phénomènes météorologiques – des nuages qui s'évadent d'un laboratoire de météorologie (« *escapam de algum laboratório de cursinho meteorológico* ») – et par la voix passive qui met en place une multitude de machines dans l'habitat urbain et qui annule tout sujet humain. D'ailleurs, cette pluie qui tombe de manière continuelle – un temps présent servant à exprimer une sorte de vérité scientifique ou générale – fait l'arrière-plan de l'image de Mateus se déplaçant dans sa motocyclette, et devient envahissante dans un aéroport sans plafonds (lorsque Mateus doit prendre l'avion pour Copacabana).

Dans *Temps et récit*, Paul Ricoeur attire l'attention sur le fait que l'on ne peut dissocier les temps de l'énoncé, les formes verbales telles qu'elles apparaissent dans le texte, et le temps de l'énonciation, un temps qui ne se rapporte pas seulement à l'acte de lecture, mais aussi à une « expérience vive du temps » (1984 : 118). Le temps vécu est

[44] Des cumulonimbus rampants ennuagent des cratères ouverts par des moto-niveleurs au service d'un pool de constructeurs d'édifices intelligents. Des poutrelles de puces seront enterrées à côté des labyrinthes de fibre optique et de centres stratégiques de céramique supraconductrice. Dans la nuit de São Paulo, des cumulonimbus rampants s'évadent d'un laboratoire de recherches météorologiques et, remplis de nitrate, ils laissent tomber de la fine pluie sur les équipements hydrauliques de dernière génération montés et accouplés à des générateurs de chlore dont le fonctionnement informatique dérive de milliers d'éventails de rayons laser

rétabli à travers la fiction grâce à « des ressources grammaticales infiniment diversifiées » (Ibid. : 141). Mais également, il faut rattacher cette production fictionnelle du « temps vécu » à une conception historique du temps dans une époque déterminée. Ainsi, avec ces formes verbales impersonnelles et ces constructions à la voix passive figurant dans les premières lignes de *Santa Clara Poltergeist*, Fawcett partage, du moins à première vue, une vision commune avec l'expérience temporelle du cyberpunk : celui d'un temps vécu présent qui est déterminé par la technologie. Csicsery-Ronay Jr., se référant à la spatialisation du temps et de l'histoire prônée par la théorie du post-modernisme, rappelle que la science-fiction avait déjà incorporé dans la culture cette conception depuis la *Machine à explorer le temps* (1895) de H.G. Wells. Ainsi, cette assimilation de la notion temporelle provenant de la science-fiction présuppose l'idée d'un futur s'effondrant dans le présent (*collapsed time*). Par ailleurs, pour Csiscery-Ronay Jr., le style de l'œuvre de Gibson produit chez le lecteur un effet réaliste et « une sensation de presque vu ». Également, fonctionnant comme un accélérateur linguistique, où les mots acquièrent leurs sens dans la vitesse, le style gibsonien efface la distinction entre *maintenant* et *bientôt* (Cscicery-Ronay Jr., 1992 : 38-39).

Csicsery-Ronay Jr. emprunte la notion de futur effondré à Zoe Sofia, qui souligne le double enjeu de cette vision du temps : d'une part, le futur effondré répond à la nécessité de l'idéologie du progrès exigeant des « réacteurs nucléaires », une « guerre des étoiles » ou des « colonies spatiales »; et d'autre part, il dépouille le présent de toute temporalité en l'investissant d'« un moment pré-apocalyptique » où tout se passe d'une manière simultanée et inévitable (Csicsery-Ronay, 1992 : 29 ; Sofia, 1984 : 57). De cette manière, la téléologie du progrès technique instauré pendant et après l'industrialisation s'écroule dans les réseaux de l'information, les espaces de flux et le

« temps atemporel » (*timeless time*). Le sociologue et cyber-théoricien espagnol Manuel Castells, conçoit le « temps atemporel » comme « une encyclopédie de l'expérience historique » où toutes nos tensions sont vécues en même temps et réorganisées dans un portrait-robot constitué à partir de nos propres fantasmes ou de nos propres champs d'intérêt (1996 : 131). Le « temps atemporel » est ainsi compris comme une expérience exclusive de l'individu immergé dans la dynamique de la société en réseaux, alors que, en dehors de cette dernière, il y a encore des individus vivant dans le temps biologique et la gouvernance de l'horloge.

Mateus et São Paulo sont représentants de toute la dynamique de l'ère informationnelle dont Castells parle. D'une part, Mateus a la possibilité d'ordonner son expérience temporelle d'après ses préférences : «*Mateus gosta de três coisas nesta vida : mulheres, funk esporro gritado misturado como VivaldiBach e tudo que tenha a ver com elecrônica*» (Fawcett : 15)[45]. Ce dernier loisir mène à la première référence temporelle explicite du roman : un *poltergeist* peut être la juxtaposition d'une émission de 1940 et d'un épisode du *Show de Xuxa* – actrice et chanteuse brésilienne devenant un phénomène médiatique à la fin des années 1980 dont Sainte Clara / Vera Blumenau s'avère être une caricature. Le contenu de la première émission n'est pas mentionné par le narrateur, mais son année renvoie au début de la Deuxième Guerre mondiale, époque pendant laquelle le Brésil était sous la dictature de Getúlio Vargas. Ainsi, le *poltergeist* rejoint deux dictatures de nature complètement opposée : une dictature historico-politique marquant l'histoire du Brésil moderne et revenant cette fois-ci sous la forme d'un fantôme sans visage et sans mémoire, et l'autre, plus séduisante, exhibant l'image

[45] « Mateus aime trois choses de cette vie : les femmes, le funk tapageur mélangé au VivaldiBach et tout ce qui est relatif à l'électronique ».

médiatique d'une femme en tenues légères qui chante aux enfants en compagnie d'autres jeunes danseuses d'égale parure.

Mais Mateus semble indifférent à ces images temporelles en profitant de sa propre temporalité subjective. Par rapport au personnage d'El Zorro du roman de G.H Porcayo et d'autres hackers mi-idéalisés mi-démonisés par le cyberpunk, Mateus appartient à une techno-méritocratie, l'un des quatre domaines culturels conformant la société en réseaux, selon Castells. Mateus possède ce que Donna Haraway appelle « des habilités de machine » (« *machine skills* ») (David Bell, 2007 : 85 ; Haraway, 1991) :

> *N.E.I (negão electicista informático), espécie de eletroblack que habita São Paulo. Um autônomo que vive de prestar serviços informáticos e assessoria elétrica a grandes e médias empresas. Também conserta e fabrica aparelhagens televisivas, fiações óticas e supercondutoras, videogâmicas e parabólicas* (Ibid.: 15)[46].

Dans la techno-méritocratie, comme l'explique David Bell, l'acquisition d'une expertise et d'un statut se base sur une ouverture et sur une volonté de partager des idées. Mateus, à l'aide de son « petit album-ordinateur-telex-fax-vidéo-xerox-etc. » peut apprendre des langues, flirter et se divertir avec plusieurs individus « aussi hallucinés que lui ». S'il n'y a pas de voyages de l'esprit dans le cyberespace de *Santa Clara Poltergeist*, tout comme dans les autres romans tupinipunk, c'est parce que la connexion au temps atemporel du cyberpunk se fait d'une manière plus « réaliste ». David Bell lie les idées de Castells à celles d'Arjun Appadurai qui, dans *Global Culture* (1990), décrit les flux qui configurent les « paysages » du monde contemporain : « *ethnoscapes* », « *technoscapes* », « *finanscapes* », « *mediascapes* » et « *ideoscapes* ». *Santa Clara Poltergeist* montre dans ses premières lignes une bonne partie de ces paysages : le techno-paysage des

[46] « N.E.I (Noir Électrico-informaticien), une sorte d'électroblack qui habite à São Paulo. Un travailleur indépendant qui prête des services informatiques et de l'assistance électrique à des entreprises grandes et moyennes. Il répare et fabrique aussi des téléviseurs, des câbles optiques et supraconducteurs, des jeux vidéo et des antennes paraboliques ».

machines mouillées; un tableau de l'ethno-paysage brésilien représenté par l'acte sexuel entre Mateus, un Noir, et Giselle, une mulâtresse qui se passionne pour la Mongolie après avoir fait le tour du monde à côté d'un millionnaire italien, ou par quelques amateurs sadiques de sports extrêmes; des paysages financiers qui s'entrevoient dans l'attention portée par Mateus aux marchés boursiers; et des paysages médiatiques qui apparaissent sous la forme fantasmagorique de *poltergeist* et qui envahissent le ciel de Copacabana avec les visages d'actrices.

Quant au paysage idéologique (*ideoscape*), celui-ci se caractérise par la mondialisation des métarécits occidentaux de démocratie, liberté, droits humains, etc., ou plutôt par l'universalisation de l'idéologie étatique et celle des mouvements réactionnaires autour desquels les États-nations ont configuré leur culture politique (Appardurai, 1996 : 34-36). Le São Paulo de *Santa Clara Poltergeist* est un *ideoscape* de la mondialisation, tous les « *scapes* » le configurant en tant que noyau urbain dans le réseau de l'information et le faisant supporter l'idée d'une « mondialisation de la mondialisation ». Pour Ulrich Beck et d'autres critiques et économistes, le phénomène de « la mondialisation de la mondialisation » réside dans l'accomplissement de la mondialisation en elle-même et dans l'imposition du méta-pouvoir inhérent du capital (2005 : 55). D'ailleurs, il faut se rappeler que la mondialisation est déjà dans un rapport corrélatif avec le cyberpunk en créant les conditions culturelles pour que celui-ci surgisse et en lui fournissant plusieurs thématiques. Parmi ces thématiques, se trouvent, par exemple, le fait que « nation-state is typically replaced by *zaibatsus* or transnational corporations (TNCs), and the result is not just globalization but the internal fragmentation and balkanization of the nation-state » (Foster, 2005 : 204). Ce paysage idéologique de la mondialisation et de la fragmentation subséquente de l'espace national

apparaît de manière plus concrète dans l'opposition que le roman offre entre São Paulo et Copacabana. Loin de se limiter au binarisme traditionnel et régionaliste entre Paulistes et Cariocas, *Santa Clara Poltergeist* présente la tension entre *l'espace*, se rapportant à une expérience abstraite « du *global* » – expérience associée dans le cyberpunk, d'après Foster, aux simulacres du cyberespace (Ibid. : 205) –, et *le lieu*, faisant converger l'attention sur le local et montrant la matérialité des emplacements urbains.

Comme on l'a déjà vu, São Paulo est une cyberville rendue floue par l'atemporalité de la pluie et par l'indétermination des endroits parcourus par la motocyclette de Mateus. Copacabana, par contre, représente une expérience dystopique du lieu qui s'organise en réseaux de résistance. Comme l'écrit Hermano Vianna, cette ville est à la fois « merveilleuse » et « infernale » (Fawcett, 1991 : 8). D'autre part, comme le mentionne Elizabeth Ginway dans son étude séminale sur la science-fiction brésilienne, *Brazilian Science Fiction. Cultural Myths and Nationhood in the Land of the Future* (2004), dans *Santa Clara Poltergeist* il y a une prédominance de la logique spatiale par-dessus la logique temporale (164). Observée par Fredric Jameson dans « Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism » (1984), cette logique spatiale semble expliquer mieux ce phénomène caractéristique de la culture postmoderne :

> *We have often been told, however, that we now inhabit the synchronic rather than the diachronic, and I think it is at least empirically arguable that our daily life, our psychic experience, or cultural languages, are today dominated by categories of space rather than by categories of time, as in the preceding period of high modernism proper (McCaffery, 1991: 220).*

Comme notions temporelles, la diachronie et la synchronie n'expliquent plus les rapports à l'Histoire, à la tradition et à l'état actuel de la culture. Toute médiation s'établit

désormais à partir du rapport à l'espace et à sa matérialité, lesquels se présentent d'une façon chaotique.

La logique spatiale dans le cyberpunk, et par conséquent dans cette représentation de São Paulo, entretient un rapport de proximité avec l'architecture gothique. Dani Cavallaro souligne que la filiation gothique a inspiré l'œuvre de Gibson et le cyberpunk dans leur représentation de l'espace urbain. Ainsi, la fascination qu'ont exercés les ruines, les labyrinthes et les contrefaçons depuis le Romantisme se traduit dans le cyberpunk par les emplacements dystopiques urbains, la décadence, le désordre spatial et les dépotoirs – comme les *gomi* tokyoïtes décrits dans la nouvelle « Le marché d'hiver » de *Gravé sur chrome* (1986). Également, l'espace virtuel est censé reproduire cette logique spatiale :

> *Cyberspace is a dense mass of information that can be penetrated or cruised at random but cannot be grasped by attempting to isolate discrete strands of its fabric. Concomitantly, it does not have one single identifiable shape; to have a clear form it would have to be finite, which clearly it is not* (Cavallaro : *177*).

L'architecture gothique modèle ses espaces à partir des notions de « décentralisation » et de « surimposition » (« *layering* ») (172-173); notions qui se retrouvent parallèlement dans la cyberculture et la mondialisation. D'après Cavalaro, la décentralisation, qui dans le discours de la mondialisation s'opère en faisant ressortir toutes les contradictions socioculturelles voilées par la tradition et la rationalité moderne, s'explique également à travers un modèle d'intelligence artificielle connue sous le nom de « *subsumption architecture* ». Terme crée par Rodney Brooks en 1986, l'architecture de subsomption désigne un automate qui, au lieu d'imiter le système nerveux humain à travers un réseau hiérarchique d'opérations dépendant d'un centre (le cerveau), se constitue par un assemblage de surimpositions (ou couches) d'unités séparées ayant leur propre

fonctionnement et ne répondant pas à des règles imposées d'une partie supérieure (« *from above* »). L'équivalent architectural gothique et la décentralisation prônée par le cyberpunk et le postmodernisme s'expriment également par la superposition de couches, où les ruines du passé sont subsumées dans les complexes architecturaux du présent, mais continuent à agir en termes de nostalgie et de hantise. Le temps est ingurgité dans l'espace, mais il ne disparaît pas, sa subsomption ne signifie pas sa soumission.

La désorganisation spatiale implicite et l'atemporalité de la cyberville de São Paulo sont également présentes dans la logique spatiale reproduisant les endroits réels de Copacabana et les emplacements où s'organisent les résistances dystopiques : Santa Clara est en même temps le personnage et le nom d'une rue (sur laquelle elle habitera après avoir été engagée par le moine Ramayana); des noms de rues se multiplient dans le périple discontinu des trajets en taxi que fait Mateus et dans les courses où il échappe aux coups de feu de ses persécuteurs. Aussi, les réseaux de résistances dystopiques configurent les paysages ethniques de la Copacabana infernale : des communautés souterraines comme les jeunes filles qui sont victimes « *do monstruoso pensamiento induitivo de autoflagelação* » (Fawcett, 1991 : 68 -69)[47] ; des ninjas Semen, « des karatékas, des judokas, des tai-chi-chuans et d'autres sortes d'harmonisés » (Ibid. : 70); des centaines de pèlerins défilant dans les rues en portant des perruques blondes en attente d'une guérison de la part de la Sainte; des réseaux d'espionnage et de contre-espionnage internationaux; etc. Le cyberpunk devient alors une référence extérieure à mesure que la lecture avance et que São Paulo reste au second plan, ou à mesure que les terroristes internationaux cherchant à faire exploser l'ovaire-missile apparaissent comme figures diffuses dans la narration. Plusieurs résistances et subversions ont alors lieu :

[47] « de la monstrueuse pensée inductive de l'autoflagellation »

l'englobé « tupinipunk » déjoue l'englobant « cyberpunk » à travers la disparition de n'importe quelle ressemblance au cyberespace; la pratique locale du lieu l'emporte sur la conception abstraite de l'espace; et la diversité des temporalités et subjectivités renverse la prédominance d'une atemporalité mondialisée, laquelle n'est qu'une actualisation du temps universel du progrès.

Santa Clara Poltergeist est une superposition de temporalités qui essaient de reproduire une expérience historique du temps. Ainsi, de l'atemporalité des *poltergeist*, on passe au temps apocalyptique de Copacabana, qui est un temps de compte à rebours, dans lequel il reste moins de dix heures pour que Mateus suive toutes les consignes qui le mèneront à trouver le missile-ovaire et à rencontrer Vera/Santa Clara. En dépit de cet impératif temporel et narratif qui devrait accélérer le rythme du roman, le narrateur ne cesse d'introduire des digressions à propos de personnages et de scènes sexuelles. On a, par exemple, un interlude au milieu du roman qui décrit l'orgie de Vera et ses amis dans « l'orgiodrome » et qui raconte aussi la vie de Ramayana, alors que l'action principale laisse en suspens la mission de Mateus. Mais ces arrêts au milieu d'un temps qui s'écoule sont au service de la configuration de la temporalité copacabanienne dans laquelle se situe l'enjeu principal du tupinipunk : le traitement excessif du temps biologique et eschatologique (et scatologique). Contrairement à la culture paradoxale « de l'éphémère et de l'éternel » que Castells observe dans la société de réseaux et qui cherche à modifier le cycle de vie à travers les nouvelles techniques de reproduction, d'antivieillissement et de retardement de la mort à travers la cryogénie, *Santa Clara Poltergeist* rend visible la ville qui reste dehors de la transformation virtuelle. Au lieu d'une vision cyborg qui transforme les corps en données volatiles dans le cyberespace, la « cryptoscopie » de Vera/Santa Clara permet de voir « la beauté et la laideur des

humains » en montrant des « trachées blessées par les pointes des balles avalées au complet », « des inflammations sous-cutanées », et plus spécifiquement (et rythmiquement) : « *Cerebelos retraídos superpostos a cólicas pulmonares encostadas numa parade cheia de infiltrações antigas que gelam pelo contato com a pele trechos de cadeia mamária interna de uma garota assim assim em topless* » (Ibid. : 90)[48]. La corporéité échappe ainsi à une construction sémantiquement cohérente de la phrase et elle se laisse difficilement ausculter par l'étymologie du néologisme « cryptoscopie » et par la signification possible de celui-ci, une vision de codes chiffrés. Le déchiffrement de ses codes corporels s'avère être une des caractéristiques les plus importantes du tupinipunk et des mythes nationaux.

3. La FCB (*Ficção científica brasileira*) et les mythes nationaux

En plus de la production littéraire et critique de Roberto Sousa de Causo, le travail qui situe le mieux les problématiques du genre de la FCB (*ficção científica brasileira* ou *do Brasil*) est celui de Mary Elizabeth Ginway. En effet, *Brazilian Science Fiction. Cultural Myths and Nationhood in the Land of the Future* trace l'évolution du genre depuis les années 1960, où les auteurs cherchent à affirmer les mythes de l'identité brésilienne à travers une science-fiction apolitique et anti-technologique ; continue avec les années 1970, où la dictature oblige les écrivains à se servir de la dystopie et des mythes nationaux pour critiquer les méfaits du régime tels que l'industrialisation, l'urbanisation et la répression; et finit avec un panorama des quinze dernières années du

[48] « des cervelets poussés vers l'arrière superposés à des coliques pulmonaires appuyées dans un mur plein d'infiltrations anciennes qui gèlent, au contact avec la peau, les morceaux de la chaîne mammaire interne d'une nana ».

XXe siècle, période dans laquelle l'expérience de la post-dictature apporte une vision plus complexe et extensive des problèmes sociaux. D'après Ginway, cette génération « *begins to deconstruct notions of identity and to provide a broader range of outlooks and approaches to science fiction* » (2004: 34). Parmi un tableau où figurent des écrivains qui cultivent la science-fiction hard traditionnelle ou le fantasy, Ginway se réfère aux cas de Causo et Regina :

> *Roberto de Sousa Causo advocates nationalist themes evoked in straightforward narrative prose, while Ivan Carlos Regina proposes that Brazilian science fiction should cultivate the formal experimentation and literary nationalism characteristic of Brazilian modernist of the 1920's* (Ibid).

Un autre sous-genre de la science-fiction brésilienne contemporaine qui s'ajoute au plan nationaliste est l'histoire alternative, cultivée particulièrement par Gerson Lodi-Ribeiro. Cependant, ce nationalisme, plus ludique que politique ou ontologique, diffère de celui des dystopies de la génération des années 1970 qui prônaient un retour aux mythes identitaires ou à un monde édénique préindustriel.

Le travail de Ginway, étudiant la science-fiction brésilienne en se servant, d'une part, des paradigmes de la science-fiction anglo-américaine et, d'autre part, des mythes nationaux brésiliens, pourvoit un regard unique sur la métamorphose moderne du Brésil (Ibid. : 13-14). Ce constat mène à une recherche à la fois iconographique et symbolique. En effet, Ginway se base sur une définition de la science-fiction qui concerne plus des icônes qu'une notion traditionnelle telle que la « distanciation cognitive » de Darko Suivin. Gary K. Wolfe se penche sur les icônes fréquentes définissant plus clairement l'inscription d'un texte au genre de la science-fiction et la de la dystopie comme ceux du robot, de l'extraterrestre, du vaisseau spatial, de la ville, et du terrain vague. Ces icônes permettent à Ginway de montrer comment les écrivains des années 1960 utilisent le

genre pour résister à la modernisation et réaffirmer une identité « humaniste, féminine et non blanche » (88) à l'égard d'une science-fiction anglo-américaine scientifique, masculine et blanche des années 1930 à 1960. L'autre aspect iconographique et symbolique se trouve dans les mythes nationaux brésiliens. Dans les mythes les plus récurrents apparaît l'image du Brésil comme un paradis tropical, une démocratie raciale, un pays de grandeur (« *grandeza* »[49]) et de gens dociles et sensuels (Ibid. : 16).

Le Brésil édénique entre très tôt dans l'imaginaire européen avec les premières chroniques de la découverte et la colonisation du territoire sud-américain. Cette topique fait référence aux éloges de la nature tropicale et à la disposition de la terre à l'agriculture que font les chroniqueurs portugais des XVIe et XVIIe siècles. Le paradis est aussi celui où règne une harmonie raciale. Durant le Romantisme, José de Alencar écrit *Iracema* (1865), un récit qui évoque la liaison d'un soldat portugais et d'une indigène durant la période coloniale. L'héroïne virginale de cette histoire devient symbole de la fertilité d'une terre qui n'attend qu'à être conquise par le colonisateur lusitanien, rejoignant ainsi une topique de la littérature latino-américaine du XIXe siècle de l'idylle interraciale en tant qu'allégorie de la consolidation nationale. Mais au-delà de cette idylle symbolique euro-amérindienne, l'Histoire montre que la réalité du métissage définit surtout les rapports entre les Européens et les esclaves africains. L'interaction qui s'établit à partir des plantations de cannes à sucre entre les patrons et les esclaves (*Casa Grande* et *Senzala*) jusqu'à l'abolition de l'esclavage en 1888, de même que l'émergence d'une population métisse qui devient l'intermédiaire entre les strates

[49] *A grandeza*, la grandeur, est un discours qui va de pair avec le paradis tropical et racial, mais qui se concrétise pendant le régime militaire et l'accomplissement forcé de projets de modernisation et d'urbanisation. La ville de Brasília, inaugurée en 1960, reste un symbole de cette vision utopique, vision que la littérature dystopique de l'époque s'occupe de critiquer à partir de la mise en valeur du « conflit entre l'expérience individuelle et l'autorité de l'État » ainsi qu'entre « le nationalisme et la perte de l'identité nationale » (Ginway : 134).

supérieures et inférieures de la société consolident le mythe de la démocratie raciale. Dans les années 1930, cette réalité du métissage devient un discours qui est prôné par des intellectuels comme Gilberto Freire et qui s'accommode aux intérêts des élites. Cependant, c'est grâce au « continuum racial » du métissage que les Noirs peuvent atteindre certaines positions sociales et certains emplois, ce qui aurait été improbable aux États-Unis à la même époque. Sansone commente ainsi que les classes défavorisées profitent encore de l'existence du mythe pour minimiser les désavantages que cause la différence de la couleur de la peau à travers des pratiques culturelles et des stratégies individuelles. Malheureusement, dans certaines situations, ces stratégies sont associées à des tentatives de manipuler l'apparence physique dans la vie quotidienne (par exemple, le lissage des cheveux), ce qui confirme la supposition qu'au Brésil existe une incompatibilité entre le fait d'être Noir et les avantages sociaux (2003 : 2). Également, DaMatta explique le mythe de la démocratie raciale en termes d'occultation des injustices sociales commises envers les Noirs, les Amérindiens et les Mulâtres (Ginway : 20).

Un autre mythe qui se fait incontournable pour caractériser la société brésilienne est le carnaval à travers sa représentation de la sensualité et le bonheur des gens qui y participent. Mais, en suivant DaMatta, Ginway écrit à propos du carnaval : « *Although this celebration appears to endorse the centrality of the feminine, the black, and the poor to Brazilian culture, he argues that the latent function of* carnival *is to encourage these segments of society to return to their subaltern position* » (20-21). Le rôle du carnaval, outre l'idéalisation que Mikhaïl Bakhtine fait de sa fonction subversive dans la culture du Moyen-âge européen, a été contesté par Umberto Eco, qui remarque que la comédie et le carnaval mêmes ne sont pas des « transgressions réelles », car ils sont des exemples

de « renforcement de la loi » et rappellent « l'existence des règles » (Erisman, 1995 : 336 ; Eco, 1984 : 6). Contrairement à un monde à l'envers, où tout ce qui était en bas montait au trône en même temps que les figures du pouvoir étaient parodiées par des fantoches, et où les classes aisées couraient des risques – au XIXe siècle, au Brésil, le rituel de l'*entrudo*, consistant à se lancer de l'eau pour purifier le corps, a été interdit à cause sa violence –, le carnaval est une simulation qui reste circonscrite à un espace surveillé et dépendant du calendrier de la religion officielle. Cependant, tout comme la « cryptoscopie » de Vera/Santa Clara, le carnaval renvoie à une étymologie obscure – avaler de la viande, selon certains, ou enlever de la viande, selon d'autres – et entretient un rapport direct avec le corps.

Pour Ginway, la sexualité joue un rôle central dans la différenciation entre le cyberpunk (anglo-américain) et le tupinipunk. Le tupinipunk insiste sur la sexualité et la violence physique d'où résulte que les événements se déroulent dans le milieu urbain plutôt que dans l'espace virtuel. Également, le tupinipunk présente le corps comme un site de résistance culturelle (Ginway : 152), et c'est ainsi que les notions de carnaval et de carnavalesque deviennent importantes dans la critique sociale du mythe de l'identité brésilienne. Ginway s'appuie sur le travail de Stallybrass et White sur la carnavalisation et le corps en tant qu'emplacement d'un conflit entre la culture d'élite et la culture de masse. Dans ce conflit figurent un « impératif politique de rejet » et un « désir de l'Autre ». Elle montre alors que le tupinipunk n'échappe pas à la chosification du corps du Noir telle qu'elle est abordée dans le carnaval au Brésil. Ainsi, d'après Ginway : « *The symbolism of the black body is not lost on (white) tupinipunk authors who emphasize physicality and blackness to identify Brazil as a Third World country in the global world order and to examine social and racial hierarchies in Brazil* » (Ibid. : 155).

Le brouillage momentané effectué par le carnaval dans le binarisme du système de l'ordre social ainsi que le désir de l'Autre racial s'appliquent aussi au traitement de la sexualité féminine dans le tupinipunk. Les trois romans principaux du genre – *Silicone XXI, Santa Clara Poltergeist* et *Pyrites sidérales* –, écrit Ginway, offrent une résistance à la « pénétration du capital et de la culture américaine » ainsi qu'à la structure sociale brésilienne à travers la mise en scène des couples ou duos formés par un personnage masculin de race noire et une compagne blanche ou de carnation plus pâle.

La résistance de ces couples est significative par rapport à un récit d'aventures où ils doivent être des héros ayant comme but faire échouer les plans d'envahisseurs étrangers. C'est du moins ce qui semble être à première vue les schémas narratifs de *Silicone XXI* et *Santa Clara Poltergeist*. La structure narrative de ce dernier roman est résumée par Ginway ainsi :

> *Santa Clara is also a combination of several genres, among them, science fiction, detective and spy fiction, and, to some extent, horror and adventure fiction. In the realm of cultural pastiche, the novel could be categorized as kitsch – it even follows the kitschy plot of boy meets girls, boy loses girl, boy saves girl, they live happily ever after* (163).

Mais également, ces couples permettent aux écrivains tupinipunk d'interroger et de jouer avec le corps politique de l'identité brésilienne. Ainsi, on peut voir un renversement des rôles de l'idylle interraciale du XIXe siècle où la femme était de couleur et l'homme était Blanc, de même qu'un renforcement du mythe de la démocratie raciale lorsque les personnages de Santa Clara et Mateus réussissent à consommer leur union mystique. Mais ce renforcement du mythe de la démocratie raciale et du carnaval est plutôt parodique et référentiel, car un auteur comme Fausto Fawcett, dont le nom même est une parodie du nom de l'actrice américaine Farrah Fawcett, puise dans tout ce que lui offre

la culture pop brésilienne de même que dans le funk et la *youth culture*. Non seulement, il y a les spectacles et les performances chorégraphiques où des chanteurs ou danseurs de race noire se font entourer de femmes blanches, mais il y a aussi les idylles médiatico-nationales comme celle qui s'est formée à un moment donné entre la chanteuse Xuxa (dont on avait déjà parlé) et le footballeur Pelé. Ginway rappelle aussi que certaines paroles de chansons rap de Fawcett utilisent le corps fétichisé de la femme pour critiquer le leurre médiatique et le capital mondialisé. Dans ce geste, on ne peut qu'interpréter ce que Dunn, cité par Ginway, nomme « un mélange de critique et de complicité par rapport à l'objet satirisé » (Ginway : 158 ; Dunn, 2001: 109).

Fawcett mène aussi ce jeu dans le paratexte du roman. Tout au long des pages de *Santa Clara Poltergeist*, le lecteur trouve des images pornographiques mélangées à des simulations numériques et électroniques. La préférence du tupinipunk pour les espaces en trois dimensions et pour les paysages urbains se transfère aussi dans l'espace du livre, héritage probable de la poésie concrétiste qui propose « un espace qualifié, une structure spatio-temporelle, au lieu d'un développement temporel et linéaire » (Stegagno Picchio, 1981 : 108). Cette spatialité du roman détermine l'acte de lecture et de représentation. Malgré l'avertissement au lecteur que fait Hermano Vianna dans la préface de *Santa Clara Poltergeist* et qui dit : « *Não se espante : o objetivo não é chocar, mas sim entreter o leitor* » (Fawcett, 1991 : 8)[50], le roman doit être abordé dans un état d'esprit constamment critique. Le mythe du carnaval s'accomplit non seulement d'une manière textuelle, mais aussi performative : en se servant du récit et du (porno)graphisme, l'intention de l'auteur de revenir à la topique d'un Brésil sexualisé, racialement mixte, et socialement carnavalisé (Ginway : 165) est plus qu'évidente. L'ambivalence du projet

[50] « Ne vous effrayez pas : l'objectif n'est pas de choquer, mais d'amuser le lecteur »

tupinipunk ne permet pas de déterminer si sa politique est moderniste ou postmoderniste, progressiste ou réactionnaire, mais il permet d'ouvrir des discussions sur plusieurs aspects tels que : « *distance between high and low cultures, comparative racial and sexual politics, and the cultural exchange between the center and the periphery* » (Ibid.).

4. Le splatterpunk ou l'inquiétante noirceur

Le tupinipunk rend inefficace les présupposés du cyberpunk parce que, d'une part, il oppose tout un système de résistances à la mondialisation (que le cyberpunk véhicule idéologiquement à travers cette série de « paysages ») et à toutes les fantasmagories du préfixe « cyber- » en présentant une « cryptoscopie » du corps humain; et d'autre part, il propose des considérations théoriques et culturelles (telles que les notions de syncrétisme et de carnaval, observées dans les premières parties de ce chapitre) grâce auquelles il peut aisément se dispenser du suffixe « -punk », car il le dépasse. Dans *Santa Clara Poltergeist*, le narrateur élabore la meilleure définition du tupinipunk : « *Cinco meninas nuas totalmente espetadas por alfinetes acupunturantes tamanho família é o que encontra Mateus. Parecem almofadas de carne punk ou de qualquer tribo indígena chegada a uma espetadela na carne* » (Fawcett : 72)[51]. Également, si le punk du cyberpunk n'est pas strictement musical, mais une attitude; le tupinipunk se réclame d'autres styles et influences[52]. En effet, comme on l'a déjà

[51] « Ce que Mateus y voit, c'est cinq filles nues totalement traversées par des épingles d'acupuncture grand format. Elles ont l'air des oreillers de chair punk ou de n'importe quelle tribu transformées en brochettes humaines ».

[52] Le punk rock brésilien a quand même un développement intéressant dans l'histoire culturelle du pays. En 1982, apparaît le premier album *Grito Suburbano* qui est une compilation de plusieurs groupes comme *DIY*, *Olho seco* et *Colera.* (Pour plus d'information, voir l'article sur

mentionné, le funk figure parmi les goûts de Mateus qui, à l'aide de son épervier *ghettoblaster*, une sorte de radio en forme d'oiseau rapace, fait sonner du « *Funk Bach, Funk Vivaldi, Funk Pachelbel. Vôos razantes de funk barroco nos ouvidos do bairro* » (Ibid. : 82)[53]. Fusionnant avec la musique baroque européenne et le muzak des ascenseurs, le funk reproduit les fonctions syncrétistes du tupinipunk, ou comme il faudrait plutôt dire, « tupinifunk ». Cependant, le fait de renommer le tupinipunk à partir d'un seul texte, si ce n'est pas pour explorer certaines notions qui s'y projettent, ne permet pas de comprendre sa complexité ni d'établir avec clarté un parallèle devant la prolifération de sous-genres, de néologismes et de clins d'œil que les subcultures des pays industrialisés font à partir du cyberpunk[54].

Une forme de littérature plus proche à l'attitude dystopique inhérente à la chair punk « *carne punk* » et s'adaptant le mieux à la corporéité du tupinipunk – représentée dans le cyberpunk non sans impulsions conservatrices – peut se trouver dans ce que l'écrivain américain David Schow a nommé, en 1986, « splatterpunk ». Mieux connu par les romans et les films de Clive Barker, très souvent associé à l'esthétique du cinéaste canadien David Cronenberg et se réclamant d'une tradition qui remonte aux écrits subversifs du marquis de Sade et de l'œuvre de William Burroughs, le splatterpunk est un développement du genre de l'horreur qui met l'accent sur la présentation graphique et détaillée de la violence et la sexualité – de là que sa particule « splatter » suggère le jaillissement précipité des liquides vitaux de cette « chair punk » ou « nouvelle chair » (*New flesh*), comme l'exprime le protagoniste de *Videodrome*, le film de Cronenberg.

Wikipédia qui inclut également une bibliographie : http://pt.wikipedia.org/wiki/Punk_rock_brasileiro.) [Le 20 juin 2007]

[53] « Funk Bach […] Des vols rasants de funk baroque dans toutes les oreilles du quartier ».

[54] On a par exemple le cas de la *steampunk fashion* qui synthétise punk, goth et rivethead (Plus d'information sur : http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk#Steampunk_as_a_subculture. [Le 20 juin 2007]

L'un des premiers à écrire sur ce sous-genre est Paul M. Sammon, qui, dans *Splatterpunks : Extreme Horror* (1990), situe ses enjeux : subvertir, d'une part, le canon (ou l'« *establishment* ») du genre de l'horreur qui est déjà assez conservateur, et d'autre part, la conformité monstrueuse des décennies Nixon/Reagan (McRoy, 2002 : 133 ; Sammon, 1990 : 280-285). Le splatterpunk ou « *new horror* » se distingue de l'horreur traditionnelle par l'excès de sa représentation de scènes comportant la violence corporelle. L'horreur traditionnelle, quant à elle, préférait sous-entendre ou omettre ces scènes, reflétant plutôt la peur de la société nord-américaine devant l'agrandissement des centres urbains, l'immigration et l'impact de la Première Guerre mondiale (McRoy : 135-36). Ceci fait que le splatterpunk, du moins tel que McRoy le conçoit dans l'œuvre de Barker, embrasse l'hybridité et « l'indétermination corporelle et idéologique » engendrée par le corps du monstre (Ibid*).* Pour le cas de *Santa Clara Poltergeist*, la parenté inusitée avec le splatterpunk peut s'établir, en premier lieu, à partir de l'élaboration des éléments d'horreur qui se trouvent dans le roman et, en deuxième lieu, à partir de la manière dont ces éléments questionnent la figuration du corps holiste de la société brésilienne.

Le terme « horreur » appartient à une catégorie plus vaste de la tradition occidentale, le gothique. Dani Cavallaro définit le gothique comme « a discourse, which encapsulates in very literal ways the sense of the original term *discursus* – an incessant back-and-forth motion that corrodes all aspirations to stability » (2000: 167). À l'intérieur de ce *discursus* (ou ce « courir de différents côtés » suggéré par l'étymologie), l'horreur est proche de la notion de terreur. Par contre, tandis que cette dernière, d'après Fred Botting est associée à « une sensation de crainte et d'émerveillement », propre au sublime et à la rencontre individuelle avec quelque chose « d'étonnamment

incompréhensible » (Mulvey-Roberts, 1998 : 123), l'horreur produit des sensations de « répugnance, dégoût, aversion » (Ibid. : 124), bref, des sensations associées au *splatter*. Aussi, tandis que, dans la terreur, l'individu entrevoit l'objet qui l'émeut et peut y échapper, dans l'horreur l'objet reste indéterminé et confus puisque l'individu est dans un état de paralysie, de perte de ses facultés et d'impotence. Ainsi, dans *Santa Clara Poltergeist,* le personnage de Mateus qui, dans la partie cyber du tupinipunk, se présente comme un citoyen de la techno-méritocratie, devient rapidement un agent de l'horreur à cause, ironiquement, de ce privilège informationnel de capturer des *poltergeist* : « *por causa do excessivo contato com radiações elétricas, impedâncias e voltagens, o negão perdeu parte de sua energia cerebral* » (Fawcett : 16)[55]. Après cet incident, Mateus subit une intervention chirurgicale : « *Esse psiquiatra perfurou o crânio de Mateus e instalou um fuzível que há muito queria testar como condutor da potência mental de alucinados, esquizofrênicos, autistas…* » (Ibid. : 18)[56]. Mais le résultat est plutôt médiocre : « *Neurônios desconectados* » (Ibid.)[57].

Ginway signale dans un article consacré à la figure du cyborg dans un corpus de nouvelles brésiliennes de science-fiction que l'aspect physique du héros tupinipunk est haussé par la présence et la menace de l'implant, lequel en tant que « symptôme de la mondialisation » :

> *Introduz um elemento invasor que simboliza a violação do corpo social. Nos contos de cyberpunk brasileiros, vemos como os implantados, sem poder agir contra as forças da globalizão, acabam ou destruindose ou*

[55] « À cause d'un contact excessif avec des radiations électriques, des impédances et des voltages, le Noir perdit une partie de son énergie cérébrale ».
[56] « Ce psychiatre perça le crâne de Mateus et installa un fusible qu'il voulait essayer en tant que conducteur de la puissance mentale des aliénés, des schizophréniques, des autistes… ».
[57] « les nerfs déconnectés ne se sont jamais reliés, les décharges électriques filtrées par le fusible ne rétablissent les nerfs de Mateus que pour un temps. [Le fusible] est une cure pour plusieurs dysfonctions cérébrales, des souffrances mentales. C'est seulement qu'il faut le recharger et qu'il va se briser un jour ».

> *perjudicando seus conterrâneos e atos de violência escessiva*. (2007 : 791)[58].

L'implanté Mateus est, à la fois, un sujet qui se dissout dans la paralysie de l'horreur et l'agent/objet qui produit ces actes de violence excessive. Mateus n'appartient pas seulement à la catégorie « des aliénés, des schizophrènes, des autistes… »; il performe aussi sa monstruosité dans l'assassinat d'autres personnages marginaux. Ainsi, après avoir senti des fourmillements dans la tête, Mateus cherche un garage pour se recharger et pouvoir continuer sa mission, mais lorsqu'il est en train d'effectuer la recharge, la faille magnétique intervient. Mateus commence à voir passer dans sa tête un film qui passe:

> *vontade de rasgar quem aparecesse na frente e depois mijar nas tripas e cagar no buraco do olho arrancando e depois berrar como um Tarzã escatológico. É o filme de um eletricista IML que costuma botar cadáveres para trepar entre si com eletrochoques* (Ibid. : 78)[59].

Mateus assimile « le message » et tue une mendiante, en même temps que le lecteur voit dans la page d'à côté une figure humaine dont la tête saigne en abondance (Ibid. : 26). L'autre victime est un enfant que Mateus tue afin de lui enlever un trophée qui contient dans son intérieur un aimant spécial qui va aider à attraper le missile-ovule. Voici la touche splatter :

> *Com um alicate, ele arranca o umbigo do garoto e depois o estômago, que vem junto, depois esfola o reto beliscando o cu com o alicate já escorregadio de sangue. Com o menino desfalecido, ele coloca o pau na garganta de cabeça pendente e bate uma bronha como a laringe do ninfeto até ver o esperma badalar as amídalas mortas. Deixa o menino*

[58] «iIntroduit un élément envahisseur symbolisant la violation du corps social. Dans les contes du cyberpunk brésilien, nous voyons comment les implantés, sans pouvoir agir contre les forces de la mondialisation, finissent par se détruire ou nuire à ses concitoyens à travers des actes de violence excessive »

[59] « l'envie de torturer le premier qui se met sur son chemin, pour lui pisser ensuite sur les tripes et chier sur les orifices de l'œil enlevé, et puis brailler comme un Tarzan scatologique. C'est le film d'un électricien IML qui a l'habitude de provoquer des orgies entre des cadavres qu'il fait bouger à l'aide d'électrochocs ».

> *transformado em pasta de carne no elevador cheio de risadinhas eletrônicas espalhadas* (Ibid. : 113)[60].

Pour faire un contraste avec cette scène, Mateus court dans la rue et s'arrête pour pleurer « *desesperado, como desesperados estão muitos em Copa por causa dessa face negra da falha magnética* » (Ibid. : 113-114)[61].

Fawcett joue avec les éléments d'horreur par l'avilissement de son personnage, en travaillant ainsi une figure de la littérature gothique et romantique, le héros-vilain, un bourreau-victime et qui, d'après Botting, provoque « le respect et la compréhension », les causes du mal étant identifiées dans la société – l'aristocratie, le gouvernement, l'Église – et ses conditionnements idéologiques (Mulvey-Roberts, 1998 : 113 ; Botting, 1996). L'horreur de la période romantique attribue l'obnubilation des facultés morales et mentales à une cause diabolique, comme l'écrit Botting, mais plus tard, apparaissent des tentatives qui expliquent le mal en termes criminologiques et scientifiques. *Santa Clara Poltergeist* permet d'associer dans un premier degré de lecture cette « face noire de la faille magnétique » à un phénomène surnaturel et apocalyptique dans les domaines de la terreur et du sublime. Mais l'intention « fawcettienne », comme on le verra plus en détail dans les prochaines sections, laisse voir que la cause du mal, la faille magnétique sur le ciel de Copacabana, reste dans les domaines de l'horreur et d'une immanence appartenant à une économie de la dépense des corps célestes; économie que Georges Bataille – dont Hermano Vianna rappelle l'influence chez Fawcett (Fawcett : 7) –

[60] « Avec une pince, il arrache le nombril du garçon, puis l'estomac, qui vient avec, puis il lui écorche le rectum en lui pinçant le cul avec la pince déjà souillée de sang. Avec le garçon défailli, il met le pénis dans la gorge de la tête pendante et il se branle dans le larynx du gamin jusqu'à ce que le sperme fasse vibrer les amygdales mortes. Il laisse le gamin transformé en pâte de viande dans l'ascenseur rempli de risettes électroniques éparpillées ».

[61] « désespéré, comme désespérés il y en beaucoup à Copacabana à cause de cette face noire de la faille magnétique ».

comparait aux actes excessifs de l'être humain ainsi qu'à une libération par le biais de la mort (Bukatman, 280).

L'investissement de Mateus en tant que héros-vilain le situe dans une zone limite entre l'acceptation et le rejet. D'une part, Mateus est un corps culturellement bien déterminé au centre de l'univers symbolique de la société brésilienne à travers ses mythes de terre édénique, de démocratie raciale et de carnaval. Si l'implanté reflète la peur envers l'invasion étrangère et externe, la figure du cyborg, pour Ginway, construit l'idée de ce corps social brésilien. Ainsi, commentant la nouvelle de Cid Fernandez, « Julgamentos » (1993, « Jugements »), où une mulâtresse cyborg désire avoir des enfants avec un homme blanc, Ginway mentionne une différence fondamentale entre le cyborg nord-américain et sa conception brésilienne. Le cyborg nord-américain est un être post-biologique et post-genre : « *Pelo esforço do ciborgue na sua autocriação e autodeterminação, Haraway insite que o ato de regerar do ciborgue é diferente do "renacer" do ser humano por ser contingente e relativizante, e não determinado por padrões establecidos* » (2007 : 794)[62]. Par contre, le cyborg brésilien, imitant les rôles sexuels traditionnels, déjoue l'identité « authentiquement brésilienne », à travers « *o enraizamento de conceitos de família et tradi*ção *na consciência coletiva brasileira* »[63], et permettra de vaincre « *o medo da tecnologia, como a assimila*ção *de negros dentro da cultura branca diminuíra as tensões raciais no Brasil* » (Ibid)[64].

[62] « Dans l'effort du cyborg dans son autocréation et auto-détermination, Haraway insiste que l'acte de régénération du cyborg est différent de la « renaissance » de l'être humain, de par sa contingence et sa relativité, et de par le fait de ne pas être déterminé par aucun modèle établi ».
[63] « l'enracinement des concepts de famille et de tradition dans la conscience collective brésilienne ».
[64] « la peur de la technologie, tout comme l'assimilation des Noirs dans la culture blanche diminuera les tensions sexuelles au Brésil.

D'autre part, l'esthétique splatterpunk faisant de Mateus un « sociopathe » semble le situer dans une optique proche de l'abject, une zone en dehors de la symbolisation et dénotant tout ce que le corps rejette – précisément tout ce qui fait une esthétique *splatter* : sang, urine, excréments, sperme, menstruation, etc. Mais, contrairement à la définition de Julia Kristeva de l'abject, la figure de Mateus ne remet pas en question les notions d'identité, de système ou d'ordre; tout au contraire, il est intégré au corps cyborgien brésilien. Il s'agirait d'une intégration renvoyant à la fonction de production de l'abject de ce corps. Ceci signifie que Mateus, Vera, Ramayana et quelques autres faisant partie du corps social et symbolique brésilien, occupent la fonction d'organes d'excrétion, c'est-à-dire, des parties se situant dans les limites entre la normalité constitutive d'un corps composite et ses déchets. Cette fonction pas si distinguée, mais vitale, fait que le regard social du narrateur met ces organes ou corps limites dans une optique *unheimlich* ou d'inquiétante familiarité, une anxiété envers quelque chose qui fait partie du patrimoine symbolique national. Pour Sigmund Freud, l'inquiétante familiarité est une sorte de sentiment « se rattachant à tout ce qui provoque angoisse, [et qui] renvoie à notre intimité foncière, donc à ce refoulé individuel qui constitue l'inconscient : le plus étrange vaut comme le plus familier » (Seitnmetz, 1990 : 18).

Concept flou très répandu dans l'analyse des manifestations artistiques contemporaines[65], *das Unheimliche* se réfère à des zones d'indicibilité et de malaise dans la représentation. Parmi les plusieurs exemples et variations qui rendent extensif et complexe ce concept freudien, on peut en citer quelques-uns qui s'appliquent au cas de

[65] l'« *Unheimliche* » pose aussi des problèmes pour la traduction dans d'autres langues : « u*ncanny* » ou « *unhomely* » en anglais ; « inquiétante étrangeté », puis sa reformulation par « inquiétante familiarité » ; « *lo onimoso* », « *inquietante extrañeza* », calque de la traduction française, ou « *lo siniestro* »; « *inquietante* » en portugais; « *il perturbante* », en italien, etc.

Santa Clara Poltergeist : les organes génitaux féminins qui provoquent ce sentiment chez les hommes névrosés et qui rappellent inconsciemment « l'antique terre natale [*Heimat*] du petit homme » et la localité ou le paysage « bien connu » (Freud, 1993: 252) ; la crainte de la perte des yeux comme crainte de la castration; et les animaux qui ne sont ni sauvages ni domestiques. Ceci est plus clair dans l'extrait qui présente Mateus et Gizelle lors de l'acte sexuel : « *Cabeça de piroca é cabeça de peixe sem olho. E a trolha black desliza pro centro vazado do cu. Negão de nome Mateus. Parde de nome Gizele* » (Fawcett : 13)[66]. La sodomie occulte pour un instant le sexe féminin qui reviendra pourtant plusieurs fois sous des noms populaires et des périphrases qui parodient le langage savant – « *clitóris, mas popularmente denominado grelaço de dois dedos de largura e quatro de altura, autêntica alavanca de carninha rosada pulsando* » (14)[67] –, et la transposition de l'image d'un poisson sans yeux et du pénis de Mateus, présentent une fragmentation symptomatique du malaise culturel – du nom propre (Mateus, Giselle) on passe à la nomination raciale (*Negão, Parda*) jusqu'à la métonymie génitale – et de la peur de tout ce qui reste sous le *splatter* et l'abject.

5. La machine à explorer la sexualité : l'allégorie du (post)national

Art de l'anachronisme technologique, le steampunk est, selon Stan Barets, « une curieuse évolution spontanée du courant *cyberpunk* où la composante "cybernétique" se trouve remplacée par des évocations de l'ère de vapeur (*steam*) » (Girardot, Méreste, 2005 : 58 ; Barets, 1994). La préférence pour un cadre narratif situé dans le Londres

[66] « La tête d'une bitte est une tête de poisson sans œil. Et la queue black glisse au centre ouvert du cul. Noir qui s'appelle Mateus. Mulâtresse qui s'appelle Gizele ».
[67] « clitoris, mais populairement nommé pousse de deux doigts de largeur et quatre de hauteur, une avalanche authentique de chair rose palpitante ».

victorien, bien que non exclusif, se justifie parce que cette époque contient un domaine vaste d'idéologies et de contre-idéologies qui déterminent encore les sociétés contemporaines (le mouvement féministe naissant, l'industrialisation, le darwinisme, l'expansion du capital, le colonialisme britannique, etc.) et parce que c'est aussi l'époque qui voit naître la science-fiction moderne avec Jules Verne, J.-H Rosny aîné et, spécialement, H.G. Wells avec *La Machine à explorer le temps* (1895)[68]. Ce serait une suite imaginaire de cette œuvre qui marquerait la naissance du steampunk : en 1979, K.W Jeter dans *Morlock Night* fait revenir les créatures mangeuses d'Éloïs au Londres victorien. Postérieurement, le steampunk se consolide avec *The Steampunk Trilogy* (1995) de Paul Di Filippo, *La Machine à différences* (1990) de William Gibson et Bruce Sterling, et dans le film d'animation, *Steamboy* (2004) de Katsuhiro Ôtomo.

Une différence opère nettement dans un premier niveau entre le tupinipunk et cette dérivation rétrofuturiste du cyberpunk. Le tupinipunk est, par excellence, le monde de la débauche tropicale du carnaval, alors que le steampunk se veut une évocation pudique de l'époque victorienne. Également, le steampunk crée un temps déterminé, alors que le tupinipunk, comme on l'a vu, situe son action dans le « temps atemporel » de la mondialisation et dans l'atemporalité des mythes nationaux et des techniques narratives qu'il puise dans les années 1920. Cependant, tous les deux ont des caractéristiques plus ou moins similaires les faisant apparenter, d'une part, par le tronc commun de la formation culturelle du cyberpunk, dont ils sont des branches; et d'autre part, par le fait d'être ce que Fredric Jameson appelle une « historiographie fantastique postmoderne » (1991 : 367). Partant de la logique temporelle qui s'impose dans le

[68] Un vrai steampunk brésilien se retrouve dans le roman de Gerson Lodi-Ribeiro, surtout dans son roman *O Vampiro de Nova Holanda* (Le vampire de la Nouvelle Holande, 1996).

postmodernisme, Jameson explique la portée des historiographies fantastiques dans les généalogies imaginaires comme celles du Boom latino-américain, l'auto-référentialité du « nouveau roman », le relativisme nietzschéen appliqué à l'historiographie, la découverte d'histoires alternatives des minorités dans les archives, etc. Ainsi, Steffen Hantke montre comment le steampunk s'ajuste partiellement aux deux variantes de l'historiographie fantastique : la sensation d'un passé réel meilleur que le passé décrit par la fiction et par la multiplicité des événements et des personnages imaginaires se mêlant aux vrais faits historiques (Hantke, 1999 : 246). Autrement dit, le steampunk crée l'illusion d'un « passé réel » à travers le détail historique, le pastiche de la rhétorique de la littérature victorienne et moderniste, et l'introduction de technologies fantastiques qui « n'auraient pas pu exister il y a cent ans mais qui créent une vraie sensation » (Ibid. : 247).

Santa Clara Poltergeist produit une technique d'historicisation fantastique qui inclut ces images rétro-futuristes du steampunk des machines volantes et à vapeur, comme on peut voir dans cet extrait :

> *Mateus fica sentado olhando Verinha levantar a cabeça procurando com seu criptoscópico olhar as cinzas magnéticas da memória de Ramayana no atalho do luar. Vê renas de documentário siberiano transpassarem Big Boys e Zeppelins incendiados meio assim tremidos em nebulosas de reverberações humanas* (Fawcett : 155)[69].

L'Histoire devient un palimpseste à travers le pastiche de la rhétorique carnavalesque. La différence par rapport à l'historiographie fantastique du steampunk se trouve dans le

[69] « Mateus reste assis en train de regarder Verinha qui lève la tête pour chercher avec son regard cryptoscopique les cendres magnétiques de la mémoire de Ramayana dans le sentier de lumière lunaire. Elle voit des rennes d'un documentaire sibérien en train de passer au travers de Big Boys et de Zeppelins qui brûlent à moitié et qui ondulent dans les nébuleuses de réverbérations humaines »

fait qu'un roman tupinipunk comme *Santa Clara Poltergeist* ne transmet pas une « sensation d'un passé réel meilleur que la fiction », mais un présent « meilleur que celui de la fiction ». Cette observation renvoie alors à une question importante dans la portée politique du tupinipunk : celle de l'allégorie, terme qui apparaît fréquemment dans la théorisation du marxiste américain Fredric Jameson. En principe, l'allégorie peut s'avérer, comme écrit Imre Szeman, épistémologiquement et politiquement suspecte, à cause d'une corrélation unilatérale et réductrice d'éléments impliquant un passage du texte au contexte (2001 : 805). Mais l'idéal de Jameson est de mettre en mouvement ce processus de signification et de le rendre discontinu, hétérogène, polysémique afin de dépasser le symbole et d'atteindre un principe de totalité qui permet de tracer « l'inconscient politique » d'un produit culturel, c'est-à-dire, la relation entre la médiation que le récit fait de la réalité sous-jacente du texte et l'Histoire. Dans *Santa Clara Poltergeist*, ce processus d'allégorisation et de totalité est recherché à travers la sexualité.

Si le steampunk s'engage à représenter le rapport complexe qu'entretiennent les sociétés occidentales avec le développement technologique, le tupinipunk se tourne vers sa propre technologie : la « technologie du sexe ». Empruntant à Michel Foucault cette formulation, Teresa De Lauretis définit cette technologie comme une série de techniques ou de processus régulateurs qui « produisent le sexe et le désir du sexe comme le résultat final» (Chaudhuri, 2006 : 65 ; De Lauretis, 1994 : 86). Fawcett semble bien connaître la composante discursive et de pouvoir qui se tisse autour de la sexualité. Ainsi, dans *Santa Clara Poltergeist* on trouve cet exposé :

> *Todos os sonhos metafísicos provocados, cutucados pela ciência via acidente tecnológico provocado pelos orgánicos. Todos os budistas, platônicos, taoístas, cristãos, espíritas, muçulmanos, evangélicos, pranayâmicos, judeus, aristotélicos, humanistas, marxóides, freudianos, junguianos, críticos lógicos, modernos, criptos, pós, pré, místicos de todos os naipes humillados e como a Tampa da alma/Corpo solta pela fúria da falha magnética baixa trouxe, escancarou obscenamente as portas da percepção, fazendo as pessoas sentirem na carne a aderência do invisible ao visível, do que se pode entender ao que não se pode entender. A aderência na carne de tudo o que se pode sentir e o que não se pode sentir, tudo o que se ponde pensar e o que não se pode pensar. Como diria Novalis. Todos os misticismos humillados pela promiscuidade quântica, todas as criações paliativas do homem em termos de consciência e moral humilhadas. Sobrou a tecnologia pra se agarrar a esse dimensão* (129)[70].

Avec ces rennes qui passent à travers les plusieurs strates historico-institutionnelles, avec cette défaite du savoir du visible et de l'énonçable par la technologie du sexe dont les tropiques semblerait rendre un surplus, Fawcett cherche à produire ce que Gilles Deleuze trouve dans la philosophie de Foucault : la nécessité de « conjurer l'illusoire intériorité pour rendre les mots et les choses à leur extériorité constitutive » (1986 : 50); extériorité constitutive du cyborg social brésilien qui s'accomplit avec l'exposition constante des organes génitaux de ses implantés marginaux ainsi que de par un langage scientifique rendu charabia.

[70] « Tous les rêves métaphysiques provoqués, touchés par la science à travers un accident déclenché par les orgoniques. Tous les Bouddhistes, les Platoniciens, les Taoïstes, les Chrétiens, les Spirites, les Musulmans, les Pranayamiques, les Juifs, les Aristotéliciens, les Humanistes, les Marxoïdes, les Freudiens, les Jungiens, les critiques logiques, les modernes, les cryptes, les post, les pré, les mystiques de toutes les couleurs humiliés et avec l'enveloppe de l'âme/corps déchirée par la furie apportée par la faille magnétique basse qui ouvrit avec obscénité les portes de la perception, en faisant ressentir dans la chair des gens l'adhérence de l'invisible au visible, de ce que l'on peut comprendre à tout ce que l'on ne peut pas comprendre. L'adhérence dans la chair de tout ce que l'on peut ressentir et ce que l'on ne peut pas ressentir, tout ce que l'on peut penser et ce que l'on ne peut pas penser. Comme dirait Novalis. Tous les mysticismes humiliés par la promiscuité quantique, toutes les créations palliatives de l'homme en termes de conscience et de morale humiliées. Il y a trop de technologie pour s'accrocher à cette dimension et pour essayer de maîtriser la situation ».

Montrant comment il existe encore des discours institutionnels prétendant réglementer le sexe, Fawcett célèbre la portée allégorique de cette énergie qui se transforme constamment : de la « faille magnétique » à « la promiscuité quantique », du fer instable « pré-Big-Bang » au corps (in)discipliné de l'être humain. Fawcett ne suit pas seulement Foucault, mais aussi, comme on l'a vu, la vision cosmique de l'érotisme de Bataille; la mystique vide et complètement syncrétique de Rajneesh; la considération de l'allégorie comme « fond obscur » et « forme d'expression primitive » de Walter Benjamin (1985 : 173) – dans ce cas-ci, il faudra dire assez abusivement, le sexe en tant que *physis* ou Histoire de la nature; et surtout, la philosophie du devenir deleuzien. Il n'est pas seulement question de « machines désirantes », de passages d'une strate « moléculaire » à une strate « molaire », mais aussi de « Corps sans Organes » s'insinuant dans les opérations érotiques que réalisent les mulâtresses de l'Oba Oba, lesquelles introduisent l'ovaire-missile dans le corps de Verinha. Là où Deleuze et Guattari suivent le programme de coutures d'anus et de bouches pour obtenir un « CsO » dans *Le Festin nu* de Burroughs (Deleuze et Guattari, 1980 : 186), Fawcett offre la possibilité aux clients de « frotter leurs queues au bout de la digestion des mulâtresses, où naissent les premières fécès » (171). Fawcett ne manque pas d'imagination pour embrasser l'hétérogénéité, mais il s'agit d'un projet assez ambitieux pour une littérature de « surface » et d'une portée politique si conformiste.

La première faille de l'allégorie dans *Santa Clara Poltergeist* se trouve dans l'absence d'érotisme, ou dans la méconnaissance d'un problème qui est déjà complexe en soi. La distinction entre érotisme et pornographie est très mince et son interprétation relève de l'intervention provenant du domaine politique, juridique, culturel, etc. Une définition peut quand même apporter un éclaircissement : Alain Robbe-Grillet a écrit

que : « la pornographie est l'érotisme des autres » (Ferreira-Pinto, 2004 : 50). Au Brésil, le sociologue Carlos Roberto Wrinckler a précisé le rôle du phallus et de sa domination des Autres : « le phallus est le symbole du pouvoir capitaliste patriarcal » (Ibid. : 51, Wrinkler, 1983 : 81 [11], ma traduction). Entre l'érotisme « des Autres » et le pouvoir capitaliste patriarcal du phallus, Fawcett utilise la distance que lui confère son narrateur plus préoccupé à agencer le collage et à parsemer de clins d'œil sexuels le texte. Cette distance par rapport à l'objet pornographique peut faire paraître érotique n'importe quel écrit de tendance plus conservatrice, même si Fawcett semble être à l'avant-garde avec sa représentation du corps de Mateus, rendant ainsi étranger le phallus symbolique et attisant la perversité légitime du capitalisme patriarcal blanc post/néovictorien. Dans *Santa Clara Poltergeist*, le regard social masculin préfère rester dans une contemplation distante où il peut jouir du fantasme du sexe interracial de l'Autre-Noir et de l'Autre-Femme ainsi que du démembrement et de la passivité de Vera. Le démembrement de Vera produit l'allégorie unilatérale à laquelle Jameson s'oppose, et consiste non seulement dans l'exposition graphique et verbale des organes génitaux d'une femme blanche, mais aussi dans la préfiguration de la vraie sainte « patronne des coïts » sous plusieurs vocables : la jeune fille qui se fait rentrer la tige de scelle dans le vagin ; la stip-teaseuse des camionneurs; le faux *poltergeist* qui fait jouir Mateus; l'élève modèle de Ramayana; la Santa Clara des légendes du Moyen-âge; les femmes proto-vikings qui habitent dans un monde parallèle; les mystérieuses poupées que Mateus retrouve dans son chemin; Xuxa, Madonna, Olivia Newton-John; des « chansons pop de chanteuses blondes »; etc. Et malgré cette mobilité allégorique, on ne peut pas dire s'il s'agit d'un « devenir-femme ».

Comme réaction à la séparation du public et du privé dans le premier monde, Jameson a proposé le terme « d'allégorie de la nation » pour se référer à une fonction exclusive des littératures du tiers-monde[71]. Malgré le geste réducteur de telle proposition, celle-ci peut être lue à côté d'un autre énoncé proposé par Hermano Vianna dans la préface du roman : « *a maioria dos escritores cyberpunks (menos, talvez, Rudy Rucker) é constituída, no fundo, por individualistas ingênuos que acreditam na seguinte moral da História : cada pessoa deve ser dona do seu nariz. Fausto, ao contrário, é um escritor que não quer dar nenhuma lição moral para os seus leitores* » (8)[72]. Dans une théorisation politique du corps, un nez n'appartient pas uniquement à l'individu, car les discours et les pratiques sont toujours en train de construire et façonner la corporéité. L'écrivain ne peut pas faire une morale de l'Histoire par lui-même, car l'allégorie de la Nation est toujours en train d'inscrire ses propos dans un cadre sociopolitique. C'est le cas de l'allégorie dans les travaux artistiques du *tropicalismo* et dans les textes dystopiques durant le régime militaire (Dunn, 1999 : 243). À travers des histoires allégoriques, des jeux de langage, de l'absurde et des catachrèses[73], les artistes déjouent l'exégète officiel. Pourtant, la réflexion de la Nation était présente dans le fait de proposer une idée de nation différente à celle du groupe au pouvoir[74]. Dans *Santa Clara Poltergeist*, l'allégorie de la Nation est également fonctionnelle, bien que différemment; elle peut se lire ainsi : l'allégorie de la nation dans *Santa Clara Poltergeist* montre,

[71] Csicsery-Ronay Jr. voit une fonction qu'on pourrait juger pareille à celle d'allégorie de la nation de Jameson dans le rôle de littérature de science-fiction pendant l'expansion impérialiste dans les lecteurs des nations occidentales et dans les spectateurs du cinéma de SF hollywoodien à l'ère de l'Empire (2003)

[72] « la plupart des écrivains cyberpunk (à l'exception, peut-être, de Rudy Rucker) est constituée par des individualistes naïfs qui croient à cette morale de l'Histoire : chacun est propriétaire de son nez. Fausto, au contraire, est un écrivain qui ne veut pas faire la morale aux lecteurs ».

[73] Figure rhétorique consistant dans un éloignement abusif du sens originaire d'un mot ou d'une idée.

[74] Pour Roberto Schwartz, le *tropicalismo* produit une « idée atemporelle du Brésil » (Dunn, Ibid.).

d'une part, que l'allégorie n'est pas efficace en termes sexuels, car elle se stagne dans le symbole – son contraire moderne – et dans le mythe – son contraire historique. D'autre part, le national, c'est-à-dire, l'objet symbolique inclus dans la démocratie raciale de la Nation mais socialement exclu (le Noir, la Femme), est devenu une source d'inquiétante familiarité à cause des principes démocratiques à l'ère de la post-dictature et des paysages idéologiques de la mondialisation obligeant le sujet de la Nation à regarder autrement cette réalité.

D'un point de vue déconstructionniste, *Santa Clara Poltergeist* est une allégorie de la lecture de l'histoire du national à travers le symbole de la femme. La théorie de la textualité explique qu'un récit raconte sa propre lecture et ses lectures erronées ainsi que sa propre déconstruction à partir d'une figure ou une série de tropes (De Man, 1989 : 250). Dans *Santa Clara Poltergeist*, cette figure est la femme; figure qui est réduite, non à une subjectivité, mais à un statut de sexualité et de textualité : le roman raconte l'histoire de Santa Clara Poltergeist comme en témoigne son titre ; titre qui, par ailleurs, ne porte ni le symbole du phallus – *Silicone XXI* – ni celui du capital – *Pyrites sidérales*. Les lectures erronées – la mienne y comprise – s'approprient le texte et sa sexualité pour inscrire l'interprétation dans un cadre historico-institutionnel. C'est précisément l'histoire que Fawcett raconte malgré lui : l'histoire de l'appropriation d'une figure à travers l'impossibilité de la lecture de son roman. L'ovaire-missile qui parcourt les rues de Copacabana raconte l'histoire de la transformation d'un mythe national : la fertilité de la terre incarnée par la femme indigène dans le cadre historico-institutionnel (post)colonial devient une métonymie du capital technologique et médiatique. Santa Clara Poltergeist, sainte et putain en même temps, est une institution de la société du spectacle et de la domination dont le texte fait une historiographie fantastique de

l'eutopie/dystopie afin d'oublier un instant la « normalité médiocre » (Fawcett : 174) du présent réel – celui de la vraie violence, de l'exclusion, de la prostitution infantile, des favelas, etc.

L'ironie de Fawcett pousse à l'extrême le principe de conciliation que Roberto Sousa de Causo voit dans le tupinipunk. Étant donné que la critique principale de Fawcett se fait à l'intérieur du système – dans l'ovaire et dans le modèle médiatique qui doit reproduire la femme et l'identité – et que cette critique reste à l'intérieur, il situe le mythe de l'idylle interracial et de la conciliation hors de l'Histoire, dans l'atemporalité. Les amants réussissent à sauver le monde; ils s'adonnent à la consommation de leur amour dans une sphère – « une cabine d'autisme » dans un « parc de divertissement cérébral » – mathématique, fractale, abstraite. Après avoir parcouru tous les registres cyber-, splatter- et steam- (en tant qu'historiographies fantastiques), on se trouve dans une fin qui parodie la « beauté fantasmagorique » du romantisme : un poème de Novalis s'entrecroise à un poème d'un poète symboliste brésilien, Cruz e Sousa, poète de race noire qui entretient une obsession avec la couleur blanche de la femme rêvée. Un gardien intertextuel assure la tranquillité de l'idylle impossible : l'évocation d'un golem qui porte toute la lourdeur de la « *contra-realidade típica gerada pelo Verbo que faz do mundo seu refém simbólico* » (177)[75].

L'auteur prend toute la distance possible pour sublimer l'union de Mateus et de Vera, et pour faire de ces personnages des éléments d'une terreur permettant d'entrevoir la transcendance, plutôt que de les transformer en vrais sujets de l'horreur, comme on l'a vu, où ils risqueraient de se dissoudre dans l'immanence du monde. Cette distance évite,

[75] « contre-réalité typique produite par le Verbe qui fait du monde son référent symbolique »

d'une part, l'apocalypse et, d'autre part, ce que le roman promettait comme expérience de pensée potentielle : la faille magnétique et son effet dévastateur. Dani Cavallaro rappelle que l'étymologie du mot apocalypse garde un sens de « révélation », « d'ouverture » et « un nouveau commencement », plutôt que l'acception populaire de « fin du monde » (2000 : 167). Le cyberpunk, écrit Veronica Hollinger, se désinvestit de cette acception populaire parce qu'il « est plus engagé dans le processus historique qu'attiré par la transition abrupte des scénarios apocalyptiques qui évitent un tel investissement du changement historique » (Cavallaro : 166, ma traduction). Mais, précisément, si par l'usage populaire l'apocalypse garde cette connotation de catastrophe, cette indifférence du cyberpunk, de même que celle du tupinipunk, doit se lire comme un symptôme du cas contraire : ces genres punks souhaitent plus rester dans leur propre monde esthétique (cyber-, splatter-, steam-) que se soucier des changements historiques. Le tupinipunk en est la preuve : il est plus facile de continuer à réprimer la réalité sous-jacente du national en célébrant ses contradictions que d'éviter l'avènement d'un post-national chargé de différences et d'incertitudes.

6. Conclusion : syncrétismes d'historiographies, hétérotopie et post-tupinipunk

Comme on l'a vu, l'effort de systématisation mène Roberto Sousa de Causo à trouver les caractéristiques constituant un corpus tupinipunk et à indiquer, en même temps, sa défaillance à laquelle il oppose des modèles qui tiennent compte d'une « transformation ». Cette systématisation permet de forger un ensemble homogène à partir de produits très hétérogènes en soi. Même si le syncrétisme est l'élément que l'on retrouve autant dans la vue de l'ensemble que dans le traitement d'un cas en particulier,

le survol de Causo ne permet pas de regarder à l'intérieur de quelques-uns des « pires travaux tupinipunk » (1996: 11) afin de déterminer s'ils présentent certaines tentatives de poser une recherche du post-identitaire à partir leur soi-disant syncrétisme, ou de confirmer d'une manière plus approfondie ses affirmations. D'une part, le syncrétisme est une problématique qui renvoie à une façon de concevoir l'Histoire et les temporalités. Jan Nederveen Pieterse mentionne parmi les exemples de l'hybridité, le syncrétisme et l'Histoire en tant que collages (2001 : 222). Ainsi, le syncrétisme impliquerait la conciliation de plusieurs historiographies et temporalités – celles du colonisateur, des colonisés, des Noirs, des femmes, etc. – et cosmogoniques (religieuses ou laïques) – dans une Histoire commune et nationale. D'autre part, en tant que notion esthétique, le syncrétisme, lequel peut s'accompagner de mots comme « pastiche » ou « collage », peut agir comme un effet de déformation qui cache certains agencements et tentatives de dépassement historico-identitaire. Ainsi, un programme de dystopie critique dirigeant le tupinipunk vers un horizon utopique devrait nuancer la portée d'un préfixe comme celui de « tupini- ». Les écrivains revisitent les mythes nationaux, sans pourtant réussir à trouver des solutions et des transformations. Les notions de syncrétisme et de carnaval ont donc une fonction amoindrie dans un système si hiérarchique qu'il conditionne le point de vue des écrivains – des hommes appartenant à une classe sociale et à une « visibilité raciale » non défavorisées – et leur manipulation des éléments d'une réalité externe. Le problème réside également dans un sous-genre littéraire privilégiant un certain élitisme dans une société comme le Brésil, même si la culture populaire et visuelle offre constamment des images du cyberpunk et de la cyberculture mondiale.

Le début du roman crée une opposition claire entre une ville cyberpunk et un registre tupinipunk, lequel finit par s'installer au cœur du récit à travers la représentation

d'un monde carnavalesque. Mythe récurrant de l'identité brésilienne, le carnaval n'offre pas non plus une perspective utopique au tupinipunk. Comme l'a écrit Wendy E. Erisman dans son étude sur la fonction du carnaval dans les romans *Triton. An Ambiguous Heterotopia* (Samuel Delany, 1976), *Child of Fortune* (Norman Spinrad, 1985) et *The Gate to Women's Country*, (Sheri Tepper, 1988), « l'Utopie et le carnaval sont incompatibles » à cause de l'illusion de liberté que ce dernier crée afin de cacher une société répressive de contrôle (chez Tepper) ou de la pratique de transition qu'il réserve aux individus avant qu'ils assument leurs places dans la société (chez Spinrad). Par contre, le carnaval et l'hétérotopie partagent un certain degré de compatibilité, comme le montre l'analyse de *Titron*, un roman donnant libre cours à la formation de la diversité et à l'hétérogénéité sexuelle et des genres. Dans le tupinipunk, on ne peut pas parler d'une prolifération de devenirs sexuels et subjectifs, un renforcement des stéréotypes agissant dès le debut. Mais à cause de sa constitution textuelle, de sa prose cubiste, de la parodie d'autres genres populaires, et surtout à cause de sa filiation au cyberpunk, le tupinipunk s'érige comme une hétérotopie du monde contemporain. Évidemment, cette opposition entre l'utopie et l'hétérotopie renvoie à la préface de *Les Mots et les Choses* (1966) de Michel Foucault. Dans celle-ci, Foucault fait référence à un texte de Borges qui présente une taxinomie farfelue des animaux dans une encyclopédie chinoise. Ce qui attire Foucault est l'impossibilité que le texte expose d'un lieu de rencontre entre les choses ou « le tableau qui permet à la pensée d'opérer sur les êtres une mise en ordre, un partage en classe, un groupement nominal par quoi sont désignées leurs similitudes et leurs différences » (Foucault, 1966 : 9). Les utopies « consolent » parce qu'elles permettent d'opérer dans un « espace merveilleux et lisse » ces classifications et hiérarchisations de la pensée, que ce soit l'utopie orientale que

l'Occident fait de la Chine ou l'utopie tropicale que les mythes identitaires du Brésil ont édifiée. Par contre, les hétérotopies « inquiètent » parce qu'elles présentent un monde que le langage ne réussit pas à nommer et à capturer.

Les romans tupinipunk tentent de miner le langage à travers un charabia pseudo-scientifique comme dans *Santa Clara Poltergeist*, ou un mélange de langues comme dans *Pyrites sidérales.* Se construisant également en tant qu'hétérotopie langagière, *El Goto : cuasi, cuasi, Señor de Madureira* (José Eduardo Alcazar, 1998. *Le Goto : quasi, quasi, seigneur de la Madureira*), un roman paraguayen que l'on pourrait qualifier de post-tupinipunk, est écrit dans une langue hybride du portugais et de l'espagnol, le *portuñol*, qui incorpore aussi des expressions de l'anglais familier et du français académique. Ce roman noir futuriste, mettant en scène un policier (un *go to*, dans cette langue) qui se voit confier la mission de trouver la femme d'un dictateur dans la région de la Madureira, pousse à l'extrême la réflexion sur le langage et l'hétérotopie, lorsque le narrateur, un docteur de la « *Realizante Academia de la Lengua Luso-Hispánica* » de l'année 2098, inclut une note au début du roman qui réagit à l'utilisation d'idéogrammes asiatiques « *en nome de una discutible eficiencia máxima en la comunicación planetaria*» (1998 : 9)[76], parce que tout « *es un gran bulshit apostrofante* »[77]. Ce narrateur prône plutôt l'utilisation du portugnol ou espangais qui a été la langue que lui et ses lecteurs fictionnels ont héritée de leurs ancêtres, même si un jour cette langue risque d'être assimilée à la nouvelle langue orientale planétaire. Au lieu d'une utopie techno-orientaliste à la *Blade Runner*, le narrateur de ce roman techno-noir préfère faire la description d'une hétérotopie d'une région frontalière du futur entre le Brésil et le

[76] « au nom d'une discutable efficience maximale dans la communication planétaire »
[77] « est une grande bullshit apostrophante ».

Paraguay, une frontière « tupini-guarani-punk », une possibilité post-nationale du tupinipunk.

Plutôt que de proposer une structure narrative se fermant dans la rencontre des amants et dans la conciliation nationale des conflits, *El goto* se termine par un simulacre dans lequel Carmen, la *femme fatale* du récit, se trouve mariée depuis cinq ans au policier. Ce dernier est en train d'agoniser à cause d'une grande angoisse métaphysique (a-t-il un créateur? Est-il un être contingent ou virtuel?). Tandis que l'ex-policier s'adonne à ces méditations sombres, Carmen lui rappelle le monde du corps : *« Si o creador no está, no echiste, murreu, aidongivedam: eu vivo y me cosquillean las carnes, si tu quer saber* » (1999 : 229)[78]. Le policier meurt et Carmen, au lieu de fondre en larmes, se met à danser au milieu des onomatopées joyeuses après que le lait ait brûlé sur le poêle. L'absurdité de la scène résiste à une interprétation claire : la femme fatale, devenue maîtresse de maison, déjoue peut-être avec sa danse les tâches ménagères imposées par la tradition au genre féminin et célèbre la mort du macho sentimental latino-américain et *hard-boiled*. Également, toute intention politique peut se dissoudre dans cette stratégie d'opacité et de catachrèse – s'agit-il d'un état d'hébétude dans lequel tombe la cérébrale Carmen ? Une punition à son intelligence ?–, mais les vraies possibilités du carnavalesque et de l'hétérotopie sont déjà mises en marche pour attirer l'attention des nouvelles générations d'écrivains et de critiques.

[78] « S'il n'y a pas de créateur, il n'existe pas, il est mort, je n'en ai rien à foutre : je vis et ma chair me chatouille, si tu veux savoir »

CHAPITRE 3 :

VIRTUALITÉ, TRAUMATISME ET ESTHÉTIQUE DU GÉOPOLITIQUE DANS *YGDRASIL* DE JORGE BARADIT

J'envisage d'étudier, dans la première partie de ce chapitre, la représentation de la virtualité dans le roman Y*gdrasil* (2005) de Jorge Baradit. La virtualité, telle que je l'entendrai ici, renvoie : aux représentations contemporaines des innovations apportées par l'informatique ; à un code culturel de la médiatisation (simulacre) ; et à une conception particulière de la spatialité (espace virtuel). Dans un contexte comme celui du Chili démocratique et néolibéral, la virtualité doit se lire selon son intégration et son adéquation aux thématiques de la littérature et de la culture chiliennes contemporaines. Caractérisé par une « poétique du désenchantement », comme l'affirme Guillermo García-Corales (2005 : 5) le courant esthético-idéologique des auteurs chiliens écrivant depuis les années 1990 confronte les traumatismes légués par la dictature et constate une « crise de grande ampleur » se rattachant fortement aux fissures d'un modèle de modernité néolibérale basé sur la libre concurrence, la consommation démesurée, le succès individuel et l'échec des idéaux collectifs.

Le traumatisme et la crise *de grande ampleur* de la mondialisation, qui définissent dans ce cas-ci la politique de la mémoire et de la représentation collective du Chili post-dictatorial, sont aussi une caractéristique qui concerne les dispositifs du cyberpunk : la représentation dystopique des modes de vie de la masse urbaine à l'ère de

la mondialisation et le rapport violent au corps. Cette représentation dystopique de la vie urbaine et du corps a nécessairement un rapport au traumatisme. Cependant, la virtualité crée dans un bon nombre de cas un conflit entre cet aspect traumatique de la dystopie et le décharnement (*disembodiment*) qui fonctionne comme une évasion ludique allant à l'encontre des principes métaphysiques de réalité et d'identité. Si l'on insère cette problématique au programme culturel chilien de la post-dictature, on doit ajouter une dimension historique différente à celle des pays industrialisés qui ont vu apparaître le premier cyberpunk.

La particularité historique du processus chilien montre des défaillances du simulacre et de la simulation en tant que notions théoriques opérant dans les sciences humaines et en tant que modalités esthétiques et narratives dans le cyberpunk post-industriel et classique. Empruntant à la fois les notions théoriques du simulacre et son esthétique, le cyberpunk chilien se distingue par son rapport au passé dictatorial et transitionnel, plutôt que par le constat, devenu aujourd'hui plus que réitératif, qu'il ferait de la crise de la représentation et du signe. Ainsi, après avoir procédé à un examen des divers types de virtualité opérant dans la formation d'un cyberpunk chilien ainsi que dans le processus historique de la post-dictature, je m'attarderai à confronter les théories du traumatisme dans le roman *Ygdrasil.* Ce roman offre des figures où la virtualité et le traumatisme se rejoignent : les « perras », des femmes qui, après avoir été mutilées, sont vendues comme des marchandises sexuelles dans les bidonvilles de Santiago. De cette manière, avec cette figure incorporant la virtualité et le traumatisme, je discuterai l'idée exprimée par Martin Holz dans *Traversing Virtual Spaces. Body, Memory and Trauma in Cyberpunk* (2006), sur le traumatisme virtuel : « *an equivalent of psychophysiological*

trauma that is not only induced in virtual space and by its entities and scenarios but that is also manifested and acted out in that space » (191).

Dans la deuxième partie de ce chapitre, je m'attarderai à analyser le deuxième volet de l'affirmation de Garcia-Corrales, celui de la crise mondiale. *Ygdrasil* offre la possibilité de réfléchir sur des figures du nouveau système-monde. Le système-monde est une façon de concevoir les transformations des échanges culturels, commerciaux et politiques à travers l'Histoire, et surtout, à partir de la modernité. Il est également une manière de penser la totalité, laquelle subsume tous les processus historiques des peuples qui se trouvent dans les périphéries de l'Europe. La complexité du roman de Baradit révèle une tension entre une esthétique du fragment ou du « résidu » et les figures de la totalité que suppose ce système-monde. D'une part, le résidu, en tant qu'espace de résistance, selon Nelly Richard, et en tant que contribution de la pensée latino-américaine à la critique de l'idéologie, selon Alberto Moreiras, apparaît dans le roman comme articulation de ces théories et les réunit dans l'esthétique mondiale du cyberpunk. D'autre part, les figures de la totalité hantent le texte à tel point qu'elles semblent défaire toute stratégie de résistance, laissant ainsi place à des figures d'anxiété et de peur. Mais, comme j'essaierai de démontrer, c'est dans cette tension qu'*Ygdrasil* crée une esthétique de résistance dans la crise du nouveau système-monde.

1. Les prédécesseurs du cyberpunk chilien et *Ygdrasil*

L'apparition du roman *Ygdrasil* (2005) de Jorge Baradit, comme en témoigne le numéro de la revue *Science Fiction Studies* consacré à la science-fiction latino-américaine, fait date dans la science-fiction chilienne (Molina-Gavilán, Yolanda et coll.,

2007 : 387). À côté des contes « Reflets » (2004) et « Exerion » (2005) de Pablo Castro Hermosilla[79], *Ygdrasil* accomplit la formation d'un projet de cyberpunk chilien que l'on peut faire commencer avec le roman de Diego Muñoz Valenzuela, *Flores para un cyborg* (1997), et la nouvelle de Darío Oses, *El Virus Baco* (2002). Diego Muñoz Valenzuela s'approche d'une sensibilité cyberpunk à travers un mélange de roman policier et de science-fiction. D'une grande portée réflexive sur les conséquences éthiques de l'engagement politique dans le contexte de la post-dictature, et inscrit dans un appel à la justice, ce roman, cependant, n'incorpore pas une représentation de la virtualité ni une vision approfondie des subcultures du Chili contemporain, ce qui rend difficile un classement direct dans une catégorie générale du cyberpunk. D'ailleurs, le cyborg de ce roman n'est pas un cyborg homme/machine dans le sens strict du terme[80], mais un androïde qu'un exilé politique fabrique aux États-Unis et amène au Chili afin de l'utiliser pour perpétrer une série de crimes contre les anciens membres de la dictature se cachant dans la nouvelle façade démocratique et conservant des positions de pouvoir politique et économique. L'inventeur pourvoit son androïde d'une peau synthétique par laquelle il peut prendre l'apparence des proches de ses victimes. Ainsi, l'androïde se fera passer pour un jeune punk afin d'assassiner un narcotrafiquant. Cependant, ces bas-fonds de la culture chilienne des années 1990 et 2000 restent dans la périphérie du texte, dont le récit est surtout centré sur les retrouvailles nostalgiques et la vie érotique d'un exilé qui, malgré lui, se voit octroyer une place privilégiée dans la société.

[79] Contes traduits et publiés en français par Sylvie Miller dans *Dimension Latino - Anthologie de SF latino-américaine*, (2007). Également, le conte « Exerion » a été traduit en anglais dans *Cosmos Latinos : an Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain.*

[80] Évidemment, on peut accorder au titre du roman de Muñoz Valenzuela l'extension anti-taxonomique qu'accorde le concept cyborg dans le manifeste de Donna Haraway.

La nouvelle de Darío Oses, *El Virus Baco*, étiquetée avant tout comme littérature de jeunesse, présente une ville chilienne qui s'apprête à organiser un salon international d'informatique, mais qui se trouve dans le chaos dû au mauvais temps, à une grippe réduisant le personnel et à un virus informatique prenant une ampleur apocalyptique lorsque celui-ci se met à changer les lois du monde physique. Le protagoniste, un jeune homme un peu paresseux, part à la recherche de son frère aîné qu'il soupçonne d'être le créateur du virus et le responsable de sa propagation. La nouvelle décrit les conséquences qui découlent de l'illusion et de l'effondrement du principe de réalité en faveur d'une impulsion utopique lorsque le virus s'attaque aux institutions bancaires et boursières et redistribue le capital parmi les moins favorisés. Darío Oses associe la nouvelle à l'anarchisme, qui « est une caractéristique constante de notre culture nationale » (García-Corales, 2005 : 193, ma traduction). Tandis que ce virus bachique réussit à renverser momentanément l'ordre social du monde, l'androïde de *Flores para un Cyborg*, quant à lui, constitue plutôt un modèle éthique aux yeux de son créateur, un sceptique des tendances politiques, qui dichotomise pourtant l'univers social entre les justiciers et les coupables dans le contexte de la post-dictature et des politiques de réconciliation[81]. *Flores para un Cyborg* et *El Virus Baco* reflètent par leur dichotomie apolitique les problèmes qu'affronte la société chilienne des années 1990. Après le retour de la démocratie en 1990, une coalition de plusieurs tendances politiques doit partager le pouvoir et gérer l'impact provoqué par le rapport Rettig en 1993. Ce rapport rend publique une liste de crimes et de violations aux droits de l'homme commis durant

[81] *Flores para un cyborg* prend parti dans ce dilemme d'oublie et de vengeance que Brett Levinson décrit comme « one of the commonplaces of postdictarship cultural production and political controversies » (2002 : 212)

le régime d'Augusto Pinochet[82], qui jouit d'amnistie et de continuité dans le pouvoir en tant que commandant en chef de l'armée et sénateur jusqu'à son arrestation à Londres en 1998.

Apparus durant les dernières années de la vie du dictateur – moment qui est encore accompagné de scandales et de batailles juridiques pour entamer un procès au Chili[83] – et durant la période marquée par une succession de deux gouvernements socialistes – Ricardo Lagos (2000-2006) et Michelle Bachelet (2006-) –, « Exerion » et *Ygdrasil* dépassent la dichotomisation de l'univers social entre les justiciers et les coupables de l'œuvre Muñoz Valenzuela et du renversement apparemment utopique de la nouvelle d'Oses. « Exerion », le conte de Pablo Castro, transforme toutes les formalités du cyberpunk et de la réalité virtuelle en un exercice de remémoration et d'identification avec les victimes disparues. Un enfant qui joue fréquemment *Exerion*, un jeu vidéo des années 1980 consistant dans une guerre entre vaisseaux spatiaux et oiseaux mécaniques, se rend à peine compte de la tragédie familiale : son père vient de disparaître, les militaires en étant les responsables. Par un effet symétrique et métanarratif, on retrouve l'enfant, 46 ans plus tard, devenu un adulte mutilé qui est connecté à des câbles et à un terminal. Assujetti à une société dystopique acharnée à effacer toute trace de mémoire concernant la dictature et à maintenir les individus dans un espace virtuel sophistiqué où ils sont en guerre, le protagoniste réussit à conserver un souvenir : le jeu de l'*Exerion*, et derrière lui, les circonstances de la disparition de son père, la décomposition de sa famille et sa complicité avec le régime en se faisant engager comme consultant tactique pour les archives d'État. Des années plus tard, désirant

[82] Pour plus d'information, voir : http://fr.wikipedia.org/wiki/Rapport_Rettig. (Page consultée le 5 mai 2008)
[83] Voir : http://fr.wikipedia.org/wiki/Augusto_Pinochet. (Page consultée le 5 mais 2008)

retrouver son père et l'identité d'autres disparus, vivant maintenant en tant que « reflets » – constructions cybernétiques ou avatars qui conservent les principaux traits du défunt selon les souvenirs de sa famille[84] –, le protagoniste se met à fouiller dans les labyrinthes d'archives virtuelles faisant échouer le système de sécurité des militaires, ceux qui devront arriver dans une vingtaine de minutes pour le tuer et le transformer en un autre de ces « reflets ».

Dans *Ygdrasil*, le personnage principal, Mariana, une droguée et tueuse à gages chilienne de 36 ans, se fait enlever des bas-fonds de Puebla, au Mexique, par le gouvernement de ce pays afin de trouver l'information concernant une technologie étrangère qui a été utilisée illégalement dans le territoire national. Cette technologie est à l'origine de la découverte dans le désert de Sonora d'un homme dont l'âme a été dissociée et fragmentée, la même journée où la Banque de Mexico a enregistré des mouvements d'argent inusuels. Avec un implant dans le cerveau pour recevoir des ordres et pour se brancher au système informatique, Mariana s'introduit dans les égouts de l'édifice « vivant » de la banque. Mais c'est là que les renversements de situation ou coups de théâtre incessants commencent à se produire : Mariana est trahie par les militaires mexicains et abandonnée à une fraternité qui la torture et fait disparaître son corps; elle est sauvée et reconstruite par un « *selknam* », un chaman extra-dimensionnel qui a besoin d'elle pour résoudre le mystère des âmes qui ont été détournées d'un circuit vital pour Dieu; Mariana retourne chez les militaires mexicains, part à Cuba avec une autre mission de cyberespionnage et fait la rencontre de son nouveau compagnon Günther le fantôme ; recevant la nouvelle information, les Mexicains obligent Mariana à

[84] Son autre conte, « Reflets », raconte l'histoire d'un père qui essaie de payer le service d'entretien des « reflets » de sa femme et sa fille.

partir vers l'État-nation de la compagnie Chrysler, où elle est kidnappée par l'Imbunche, le chef religieux d'une section rebelle; devenue guerrière d'une guerre sainte, Mariana tombe dans le piège de la compagnie Chrysler en rentrant dans l'arbre de l'Ygdrasil et en prenant le Saint Graal : Mariana était la pièce manquante d'un projet qui fera incarner des âmes humaines en machines de guerre pour préparer ainsi la rébellion contre le Dieu agonisant.

2. Le simulacre et la théâtralité du cyberchamanisme

Un résumé basé sur les changements de situation dans *Ygdrasil* permet de voir comment ce roman utilise la stratégie cyberpunk « des jeux sur la notion de réalité de Philip K. Dick » (Sterling, 1996 : 8), consistant à modifier constamment le cadre de faits que l'on prétend stables et « réels ». Également, suivant cette idée de jeu, *Ygdrasil* adopte une stratégie héritée de la tradition cervantesque lorsqu'au début de chaque chapitre s'inscrit une longue épigraphe cherchant à diriger l'attention du lecteur vers l'anticipation des événements s'annonçant « vrais » : chapitre 1, « *Relato fidedigno del hallazgo de un cuerpo extraño en el estómago del desierto* […] » (2005 : 7)[85] ; chapitre 2, « *Crónica verdadera de cómo la mujer entra la caverna del dragón mésico* […] » (23)[86] ; chapitre 3, « *De cómo el selconamo se apercibe de los padecimientos de la mujer Mariana* […] » (33)[87], etc. Mais ces « jeux sur la notion de réalité » (*reality games*) et cette prétention ludique à présenter la vraisemblance (« récit digne de foi », « véritable ») renvoient à une pluralité d'autres significations qui dépassent le cadre d'une

[85] « Récit digne de foi sur la trouvaille d'un corps étranger dans l'estomac du désert »
[86] « Chronique véritable sur comment la femme rentre dans la caverne du dragon mésique ».
[87] « De la manière dont le selkman s'aperçoit des douleurs de la femme Mariana ».

virtualité de portée cyberculturelle et sa représentation dans le roman de Baradit. En effet, en prenant le seul exemple de Philip K. Dick, les jeux sur la réalité mènent à une longue liste qui va de l'usage de mises en abîme[88] – en passant par l'emploi de la folie, les drogues hallucinogènes, le voyage dans le temps, la cryogénisation, les mondes parallèles, la manipulation de la mémoire, les quiproquos, etc., – jusqu'à la représentation d'un monde où cohabitent les hommes et leurs simulacres, sans compter les histoires sur les poupées qui incarnent la culture d'hyperconsommation[89], et évidemment, les répliquants de *Blade Runner*.

La virtualité se trouve au sein d'une distinction de concepts déterminants pour un fondement ontologique de la réalité qui peut remonter jusqu'à la distinction des « modalités de possibilité, contingence et nécessité » chez Aristote ou jusqu'à la théorie des mondes possibles chez Leibniz (Holz : 12). Mais ce n'est qu'au XXe siècle que plusieurs discours viennent à éclore. Ainsi, Holz présente, d'une part, l'essai philosophique *Summa Technologiae* (1964) de Stanlisław Lem qui anticipe les enjeux éthiques de la réalité virtuelle en faisant une opposition classique et une hiérarchisation entre le réel et le virtuel à travers la pratique d'une série de techniques qu'il nomme « fantomatique ». D'autre part, à l'opposée du binarisme de Lem, Holz, abordant le travail de Jean Baudrillard, élabore une réflexion du virtuel à partir de sa distinction avec l'actuel, lequel correspond à « *the empirical given* hic et nunc *designated by the*

[88] Voir la comparaison établie par Kenneth Krabbenhoft entre Philip K. Dick et Cervantès dans son article « Uses of Madness in Cervantes and Philip K. Dick », dans *Science Fiction Studies*, Vol 27, 2000.

[89] Comme dans les nouvelles « Au temps de Poupée Pat » (« The days of Perky Pat ») (1963), « Au revoir, Vincent » (« Good bye, Vincent ») (1988) ou le roman *Le Dieu venu du Centaure* (*The Three Stigmata of Palmer Eldritch*) (1965).

traditional concept of reality » (10) [90] . Baudrillard développe les concepts de « simulacre » et de « simulation » pour rendre compte d'un processus qui s'effectue entre les mutations de la « loi de la valeur », c'est-à-dire les principes qui régulent l'échange d'un objet, et le système des signes qui est censé représenter cet objet. Ainsi, Baudrillard situe deux premiers ordres du simulacre où le référent et l'objet entretiennent un rapport de transparence. De l'automate de la « contrefaçon », qui mime l'univers de la loi naturelle de la valeur dans la Renaissance, on passe au robot de la « production » qui instaure une hégémonie « du travail mort sur le travail vivant » (84) pendant la Révolution industrielle. Après ces deux premiers ordres du simulacre, les sociétés occidentales arrivent à l'ordre de la simulation et de l'hyperréalisme où la virtualité prend son envol à travers l'élargissement du pouvoir médiatique, l'avènement de l'Internet et de la réalité virtuelle, et une économie basée de plus en plus sur la spéculation. Produit des changements introduits par la cybernétique, la simulation se veut une loi structurale de la valeur qui, en anticipant et en ordonnant le « réel » dans toute l'extension de la culture, le remplace par son propre excès, « l'hyperréel », le simulacre pur.

Déjà au début de sa carrière, Baudrillard déplace l'intérêt que portait le marxisme sur les modes de production vers une analyse sur les modes de consommation des sociétés qui sont régies par l'ordre de la simulation et du simulacre pur. Ces sociétés subissent un déplacement d'un régime symbolique à un régime sémiotique ainsi qu'une sortie de l'Histoire, ce qui mène Baudrillard à concevoir plus tard dans ses écrits sur le

[90] Cette distinction se trouve également chez Gilles Deleuze. Dans *Différence et répétition*, Deleuze décrit le virtuel comme une partie de l'objet réel (1968 : 269) qui est « l'insistance de ce qui n'est pas donné » (Zourabichvili, 2004 : 89) tandis que l'actuel, ce qui est donné et son champ de possibilités, est l'autre partie. Agissant dans le plan de l'immanence, le virtuel se veut un complément de l'actuel en amplifiant la multiplicité des impossibles de l'objet réel.

terrorisme contemporain (*Power inferno*, 2002) une entité indifférenciée et universelle, définie par son mode d'hyperconsommation et son éparpillement géographique, qui s'affronte à une série de singularités et d'altérités irréductibles. Cependant, plus que sur les conflits et les constats de faits dans un régime de signes vides auquel Baudrillard veut réduire toute la complexité de l'expérience historique, la construction théorique de la simulation et du simulacre est basée sur une différence idéologique tangible et délimitée à un espace géopolitique binaire. L'œuvre de Baudrillard est remplie d'exemples qui démontrent l'opérativité de l'eurocentrisme dans sa pensée qui s'acharne à construire un Autre, soit comme l'antinomie de l'Occident[91], ou soit comme la mort, en tant que hantise symbolique. Il s'agit d'une pensée qui, à un moment donné, doit reconnaître, sinon ses failles, du moins ses limitations, comme il est arrivé lors de l'entrevue entre Nelly Richard et Baudrillard pendant le séjour de ce dernier au Chili :

> N.R : Vous avez élaboré une théorie-fiction pour un pays de masse médiatisé ayant été complètement nivelé et aplati par l'effet homogénéisateur d'un code transparent. Cette théorie-fiction ne s'accommode pas du tout aux formations historiques et sociales de l'Amérique latine, marquée par une hétérogénéité multiculturelle de références disparates […] et par des signes qui contiennent des mémoires et traditions différentes, à cause d'un procès compliqué de syncrétisme, de métissage, d'hybridation, etc. […] Vous pensez que ces intersections d'horizons culturellement discordants, situées à l'intérieur du signe qu'elles forment, en Amérique latine, sont incompatibles avec votre illusion d'une transparence homogène du code?
> J.B : Il est difficile de répondre à cela parce que je trouve que c'est déjà difficile pour moi de me situer dans un cas unique de complexité des mémoires du signe, tel qu'il est produit dans une culture particulière comme celle de l'Amérique latine. (Richard, 1993 : 11, ma traduction)

[91] Par exemple, il suffit de voir ce commentaire dans *L'échange symbolique et la mort* (1976) : « Ainsi, les peuples du tiers-monde (les Arabes, les Noirs, les Indiens) jouent comme l'imaginaire de la culture occidentale (aussi bien en tant qu'objet/suppôt du racisme qu'en tant que support de l'espoir révolutionnaire). Inversement, nous l'Occident technologique et industriel, sommes leur imaginaire dont ils rêvent dans leur séparation » (206).

Le simulacre et la virtualité en tant que stratégies artistiques et « imaginaires » ne sont pas l'apanage de l'Occident, de même que la science-fiction – dans laquelle Baudrillard voit un exemple des trois premiers ordres du simulacre (*Simulacres et simulation*, 1981). Mais le défi pour une société en dehors de l'économie productrice du simulacre pur – société subissant quand même les conséquences de cette économie en tant que consommatrice du simulacre à un deuxième degré alors qu'elle continue d'en être une productrice dans les trois premiers ordres du simulacre – est de représenter cette « complexité des mémoires du signe » dont parle Nelly Richard. Ainsi, le projet d'un cyberpunk chilien servirait spécifiquement à effectuer des opérations au niveau de la représentation de la virtualité et de ses phases dans l'Histoire. Comme on l'a vu, l'androïde du roman *Flores para un cyborg* s'accommoderait aux deux premiers ordres du simulacre, en reproduisant l'univers social grâce à sa peau synthétique – ainsi qu'à son désir d'avoir un pénis afin de pouvoir devenir un homme commun et compléter finalement son mimétisme social –, et en permettant de voir à travers le lieu de sa construction – une université nord-américaine – l'écart technologique et économique entre les États-Unis et le Chili. Avec *El Virus Baco*, le cyberpunk chilien arrive à une certaine maîtrise du simulacre du troisième ordre. Ce que propose cette nouvelle n'est pas simplement un « jeu de réalité » dans une tradition de métafictions ou de simulacres littéraires, mais également l'impact que peuvent avoir l'installation et la propagation réelle d'équipements informatiques et de réseaux dans la littérature et la culture latino-américaines.

Dans « Exerion » et *Ygdrasil*, par contre, il n'est pas question d'automates ni de robots. Les ordinateurs sont omniprésents dans les deux récits. Dans le conte de Pablo Castro, ils sont le support matériel et les archives de la dictature/dystopie. Au lieu de

simulacres et de simulations de l'ère post-industrielle et du divertissement hypermédiatique, les « reflets » sont une matérialisation émotionnelle des disparus qui ne sont pas disponibles dans l'espace public, mais dans un espace rhétorique de dissimulation étatique. Quant aux ordinateurs dans *Ygdrasil*, ils ne sont pas seulement installés dans l'espace physique ni ne servent d'accessoires périphériques à l'organique et au corps, comme on pourrait le penser avec les implants de Mariana, mais ils incorporent l'organique à leur architecture. En plus d'assimiler les organes et les corps, les ordinateurs donnent accès, à travers des claviers-ouija, à une interface de cyberespace et d'espace psychique[92] où circulent des âmes diffuses. Contrairement, à la construction précise et émotionnelle du « reflet » chez Castro, les âmes dans *Ygdrasil* se trouvent dans un flux universel qui les mène tranquillement vers Dieu. C'est du côté d'un principe spirituel ou magique où le roman performe à sa manière le concept d'hyperréel. Lors de sa guérison, Mariana se trouve dans une caverne où elle fait l'expérience d'être en face de trois entités chamaniques – Reche, le selknam qui l'avait sauvée; Pedro l'Hermite, un agent du gouvernement mexicain qui doit capturer Mariana; et la projection de Tangata Manu, un être supérieur qui orbite autour de la Terre à trois cents kilomètres d'altitude (64). Grâce à un « enchantement » du selknam, Mariana fait la connaissance de Tangata Manu dans un endroit extérieur à la caverne, après quoi elle réapparaît et demande si ce qu'elle a vu et entendu est « réel » et « vrai ». Le selknam répond : « *Más real que lo que nos ocurre* ahora » (Baradit : 58)[93]. Baradit reprend l'utilisation de l'allégorie de la caverne platonicienne, laquelle est devenue une topique

[92] Un peu comme le « psiberspace » des romans de Catherine Asaro, *Primary Space* (1995) et *Cacth the Lighting* (1996).
[93] « Plus réel que ce qui nous arrive en ce moment »

dans les interprétations des films cyberpunk comme *La Matrice* (Partridge, Bénatouil, etc.), pour montrer le travail qu'effectue l'idée du simulacre dans la culture.

Cependant, s'il s'agit de faire encore un parallèle entre cette scène d'*Ygdrasil* et les doctrines de Platon et de Baudrillard concernant le simulacre, on trouve également une adéquation à travers les figures des chamans. Ce n'est pas une coïncidence si Baradit et quelques autres écrivains ont décidé de nommer par « cyberchamanisme » le genre auquel *Ygdrasil* appartiendrait [94]. En effet, les chamans sont des figures intermédiaires entre Mariana et la virtualité qui se déploient dans un plan cosmique et cybernétique. La description physique de ces chamans montre quelque chose de visuellement indiscernable. Ainsi, le selknam Reche, devant les yeux de Mariana, est « une image de vidéo figée plate, de mauvaise définition, en pause » (36) qui peut jouer avec le temps et l'espace. Mariana aura beau tourner autour du selknam, elle n'arrivera jamais à trouver son visage (84). Aussi, elle aura beau le dévisager, elle aura toujours l'impression de le voir pour la première fois (48). Pedro l'Hermite a un corps difforme qui « *no está del todo en nuestro espacio: se remueve y vibra como una imagen de video deteriorada* » (51-52)[95], et Tangata Manu n'est qu'une projection astrale qui contemple dans l'espace son image dans une rune géante située au sud du Chili. Dans *Le Sophiste,* Platon donne l'exemple d'une statue gigantesque d'un homme qui ne respecte pas en elle-même les proportions anatomiques humaines, mais qui les adapte au regard lointain d'un spectateur pour lui faire voir une statue d'un homme presque réel (235^{E}). La

[94] À part le terme « cyberchamanisme », Baradit associe également son œuvre à un « réalisme magique 2.0 ». L'article du journal *El Mercurio* datant du 30 mars 2008, rédigé par Jennifer Abate reprend l'idée du « réalisme magique 2.0 » pour qualifier l'émergence d'une nouvelle littérature chilienne de science-fiction et du fantastique qui promet des publications et des projets éditoriaux. (Voir : http://www.flickr.com/photos/rmundaca/2373168733/sizes/o/).

[95] « n'est pas totalement dans l'espace : il bouge et vibre comme une image vidéo détériorée »

logique du simulacre pour Platon se sert dans cet exemple de l'anamorphose[96] qui présuppose une position de l'observateur et d'un effet d'illusion que le travail du philosophe doit démasquer afin de faire prévaloir « la différence irréductible de l'intelligible » (Lavaud, 1999 : 234).

D'une part, le cyberchamanisme d'*Ygdrasil* suit de près la logique ou le procès du simulacre pur et de la simulation en effectuant un brouillage dans la représentation et en désincarnant historiquement la figure des chamans. Les traits sont trop imprécis pour que l'on puisse parler d'une sorte d'indigénisme ou d'une idéalisation positive des ces chamans, même si Mariana, en contemplant un lever de soleil sur le sol mexicain dit au selknam :

> *Aquí decían que el oro eran las lágrimas del sol. Cuando llegaron los europeos, los indios superion por qué éste lloraba…- Mariana suspiró -. En mi tierra no había oro pero estaban los mapuches. Espero llevar algo de su sangre en las venas. Si es así, no tengo nada que temer* (63)[97].

Les chamans ne sont que des agents qui accomplissent une mission et qui obéissent à une « morale esthétique » (111), comme dit Selknam à Günther, un fantôme qui voyage à l'intérieur de Mariana durant l'expédition à Cuba et à la compagnie Chrysler. La morale esthétique est précisément cette logique amorale du simulacre et ce qui donne une spécificité au cyberchamanisme, car, à part les noms d'origine amérindienne – « selknam » (ethnie originaire de la Patagonie), Tangata Manu (titre octroyé au gagnant d'une compétition que célébraient les Rapa Nui des îles de Pâques), Lautaro, etc. –, les

[96] Dans le chapitre sur *La Primera Calle de la Soledad*, je relie le phénomène de la trouvaille de l'angle que donnerait une image fixe à l'anamorphose à la dystopie critique.

[97] Ici, on disait que l'or était les larmes du soleil. Quand les Européens arrivèrent, les Indiens comprirent pourquoi il pleurait. – Mariana soupira – Dans mon pays, il n'y avait pas d'or, mais il y avait les Mapuches. J'espère avoir un peu de leur sang dans les veines. Si cela est le cas, je n'ai rien à craindre

chamans auraient bien pu être remplacés par d'autres créatures fantastiques – elfes, faunes, extraterrestres ou un autre être provenant des registres fantastiques.

D'autre part, le cyberchamanisme s'éloigne de la simulation baudrillardienne et s'approche plus de virtualité que peut produire la fantomatique de Stanlisław Lem. L'auteur polonais fait une distinction entre un usage central et périphérique de la fantomatique. Dans la fantomatique centrale, la stimulation toxique, les implants électroniques et la nanotechnologie sont censés permettre un accès non recommandé aux mondes virtuels, le risque de confondre les niveaux de réalités étant imminent. Par contre, Lem préconise la fantomatique périphérique qui cherche à développer l'appareil sensoriel de l'être humain à travers d'autres pratiques. Ainsi, Holz donne l'exemple de « rituals that involve dancing and music, where the rhythm translated into motor activity, which in turn affects the emotional states, is exploited as a mean of transcending the here and now » (2006 : 62). La « morale esthétique » du selknam est le résultat d'une danse qu'il doit faire en harmonie avec les événements cosmiques qui ne se soumettent pas « aux ordres d'un magicien » et que l'on peut trouver aussi dans « les jardins japonais » (Ibid.). La danse de ce « chaman » s'accomplit dans un espace virtuel qui prédétermine tous les autres espaces dans lesquels évolue le reste des personnages et qui s'impose au-dessus des fantomatiques centrales. Par exemple, la drogue du maïs, à laquelle Mariana était dépendante au début, est coupée par le gouvernement mexicain; la perception du selknam n'implique aucune technologie intermédiaire ou drogue hallucinogène; et les implants de Mariana servent seulement de moyen de communication entre Mariana, les militaires et le fantôme Günther.

La fantomatique périphérique que l'on retrouve dans la danse du chaman est aussi un dispositif virtuel que le cyberpunk littéraire et cinématographique a su exploiter à travers l'orientalisme comme pratique esthétique, ainsi qu'en témoignent la « danse » du ninja Hideo dans *Neuromancien* (Gibson, 1985 : 313) ou la fascination pour la chorégraphie des arts martiaux et la technique du « Bullet-Time »[98] proche de la philosophie Aikido – en même temps que de la durée bergsonienne – dans la série *La Matrice* (During, 2003 : 144). Mais la virtualité de la fantomatique d'un roman comme *Ygdrasil* doit supposer un dépassement de ces pratiques décoratives et orientalistes si celle-ci veut offrir une articulation permettant sortir de la logique close du simulacre pur et de la simulation. Même si le chamanisme pourrait être une pratique aussi exotique que les « jardins japonais » pour une subjectivité chilienne ou latino-américaine qui se construit à sa manière dans le cyberpunk, il est important de souligner que ce chamanisme accomplit la fonction d'octroyer une « mémoire » au signe. Ce chamanisme obéit à ce qu'Alicia del Campo définit comme « théâtralité sociale » et qui est très présent dans la littérature chilienne de la post-dictature. Dans son étude sur les rituels de réconciliation dans le Chili de la transition, Alicia del Campo signale le besoin de traduire à l'aide des études sur le théâtre les espaces et les différentes pratiques discursives qu'une société cherche à configurer avec les versions officielles de l'Histoire ou avec les expressions légitimes de la mémoire collective qui sont chargées d'un certain dramatisme (2004 : 12). Dès le début de la transition, la société chilienne se voit confrontée à des actes et des gestes qui n'ont pas lieu sans une certaine « spectacularité » : les nouvelles funérailles de Salvador Allende le 4 septembre 1990, et

[98] Technique qui « permet d'associer à un ultra-ralenti (de l'ordre de 12 000 images / seconde) toutes les possibilités dynamiques de la prise de vue habituelle : il s'agit moins de geler l'image que d'immobiliser le sujet tout en conservant la libre mobilité d'un œil de caméra lancé à grande vitesse » (Badiou et coll., 2003 : 161).

celles du sénateur de droite, Jaime Guzmán, assassiné par un front guérillero en 1991. Également, il faut mentionner la trouvaille à Pisagua en 1990 des cadavres conservés par le sel marin et se présentant comme des « mummified bodies still showing the expressions of horror on victim's faces » (Unnold, 2002 : 3). Le paysage aride de Pisagua, où il se tient un camp de concentration durant le régime de Pinochet, n'est pas loin d'être évoqué par le désert mexicain du roman, lorsque « l'homme transposé » y est retrouvé.

Tous ses « jeux sur la notion de réalité » à la Philip K. Dick dans *Ygdrasil* se situent dans une métaphore plus théâtrale. Alicia del Campo, mentionnant l'aspect spectaculaire du théâtre du Baroque, fait ressurgir la métaphore de la vie sociale comme « Le Grand Théâtre du Monde ». Mais au lieu d'insister sur le fait que « chez Calderon la métaphore induit à un élément divin supérieur dont nous ne sommes que des marionnettes », del Campo redéfinit le Grand Théâtre du Monde dans la modernité en termes de « rôles sociaux, attitudes, gestualités assumées devant un pouvoir bureaucratique, économique et culturel, qui manipule les relations sociales et nous oblige à agir selon ses règles » (44). Cependant, en suivant une chronologie qui place la postmodernité comme la prochaine étape de transformation de la métaphore du Grand Théâtre du Monde, Campo mentionne le simulacre de Baudrillard sans en exposer les conséquences politiques et culturelles pour l'Amérique latine, comme on a tenté de le faire jusqu'ici. De manière plus importante encore, pour le cas d'*Ygdrasil*, une autre caractéristique postmoderne de cette métaphore théâtrale baroque, d'après Campo, se trouve dans la « possibilité libératrice et subversive de la performance individuelle dans la quotidienneté, assumant une multiplicité de rôles à travers des performances

corporelles et scripturales » (Ibid.). C'est dans ce dernier aspect qu'il faut diriger l'enjeu du roman de Baradit; la mise en scène des traumatismes qui sont restés après le régime.

3. Traumatisme national et sa figure décisive

D'après Hal Foster, le concept de traumatisme apparaît, dans le cadre de la critique de l'art postmoderne dans les années 1990, comme suite aux théories textuelles des années 1970 – l'art en tant que texte – et à celles du simulacre des années 1980 (Thomas Foster, 2005 : 174). Cela signifie, à première vue, que ce nouveau modèle de production et d'identité culturelle basé sur l'abject et le retour au réel, est une réponse à l'insatisfaction envers le modèle de la représentation textuelle de la réalité et celui de l'éloge d'un sujet désirant et mobile. Également, ce nouveau modèle opposerait une résistance aux fantasmes du décharnement et de la plasticité sans limites qu'acquiert le corps grâce aux interfaces virtuelles. Cependant, pour Thomas Foster, cet intérêt suscité par les études sur le traumatisme produit, à son tour, «*fantasies of metamorphosis, performative freedom, and escape from bodily and subjective limits that the rhetoric of trauma sets out to reject or to ciritique* » (Ibid. : 175). Ces fantasmes sont un phénomène qui peut être observé dans le média visuel du cyberpunk plus que dans l'imprimé. Aussi, Thomas Foster se réfère à un vidéoclip de Billy Idol inspiré des émeutes de Los Angeles en 1992[99] et au film *Robocop* (1987) pour mentionner comment la rhétorique du traumatisme est appropriée par des représentations cherchant à affirmer la position

[99] Il s'agit d'une série d'actes subversifs commis par une partie de la population pendant six jours, en réponse à l'acquittement de quatre policiers accusés d'avoir maltraité un homme de race noire, surnommé « Rodney King ». Le bilan a été de « 38 morts et 4 000 arrestations, en plus des dommages matériels s'élevant entre 800 millions et un milliard de dollars ». (http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89meutes_de_1992_%C3%A0_Los_Angeles.)

universaliste de l'homme blanc devant les mouvements multiculturels et féministes dont les revendications sont perçues comme une menace à l'ordre. En effet, ces représentations dans les médias visuels mettent en valeur une cyborgisation du sujet masculin nord-américain et qui en fait une victime face à l'hétérogénéité hors de son autorité.

Pour revenir à la scène de la caverne dans *Ygdrasil*, le personnage de Pedro l'Hérmite permet de tracer un parallèle entre, d'une part, le roman et sa mise en contexte du concept de traumatisme et, d'autre part, la critique de la construction du sujet masculin nord-américain dans le cyberpunk visuel. Comme on l'a déjà vu, les chamans dans *Ygdrasil* sont présentés comme figures du simulacre – malgré l'irreprésentabilité du simulacre –, mais leur présence évoque aussi chez Mariana le plan cosmique auquel elle est condamnée ainsi que son passé. En effet, lorsque Pedro l'Hermite apparaît dans la caverne pour kidnapper la femme, l'une des façons qu'il trouve pour la torturer, c'est à travers une image mentale de sa mère. Jusque-là, le roman a déjà raconté le passé traumatique de Mariana : la transformation de sa mère en « perra », une prostituée aux extrémités mutilées, par l'action de son père, qui viole aussi Mariana lorsqu'elle atteint l'âge de 12 ans et qui la prostitue par la suite; la transformation de Mariana en assassine d'hommes, dont le père est la première victime; le périple qui conduit Mariana du Chili au Mexique et qui se termine par l'enrôlement dans la mission du gouvernement mexicain et dans le viol et la mutilation de son corps que font les Parfaits de la Banque de Mexico. Pedro l'Hermite devient le porteur d'une ancienne menace que le commandant Ramirez avait faite à Mariana, lorsqu'il lui dit : « Maintenant tu t'en vas avec moi en Colombie, Mariana. Quelle sacrée jolie *perrita* tu vas être ! Mais, comme j'ai un bon sens de l'humour, tu vas en être consciente tout le temps, ma chouette » (55).

La peur de devenir une perra tout comme sa mère et d'être vendue en Colombie, qui n'est pourtant pas la seule dystopie dans le roman[100], est la raison qui oblige Mariana à coopérer avec les agents du pouvoir et à montrer tout son héroïsme et tout son abnégation devant les preuves qui se présentent dans l'espace actuel et virtuel. Si dans l'ordre chronologique, pour le cas des théories culturelles de l'académie nord-américaine, le simulacre aboutit au traumatisme, dans le cas d'*Ygdrasil* les cyber-chamans sont une façon de conduire au traumatisme national.

Thomas Foster affirme que le vidéoclip de Billy Idol, « Shock to the System », « *uses the metaphor of social body to slide from a celebration of the riots as a national trauma […] into a celebration of the effects of bodily trauma on the white male subject* » (177). Le traumatisme national implique une métaphore du corps social qui le subit et un agent qui le produit. Les œuvres visuelles qu'analyse Foster mettent en évidence la complexité de l'histoire des relations ethniques et raciales des États-Unis à travers la position ambiguë qu'entretient un spectateur blanc devant les images du vidéoclip et des émeutes, et devant la position réelle de l'Autre, l'Afro-américain battu, qu'il transforme en son fantasme, mais dont il est responsable de la marginalité. Cette problématique peut se transférer au traumatisme national chilien et au rapport qu'*Ygdrasil* – œuvre imprimée, mais fortement influencée par le cyberpunk visuel – établit avec le besoin de créer une métaphore du corps social et des agents/patients historiques de la configuration narrative de ce traumatisme. En principe, il y a une ressemblance entre ce traumatisme national racial américain et le traumatisme national politique chilien, si on considère que l'élément déclencheur est le même, c'est-à-dire, le projet universaliste qui s'attache à la

[100] Baradit emploie l'image de la Colombie comme un stéréotype de la violence politique encore présente en Amérique latine, le Chili néo-démocratique étant un peu plus pacifique. Voir entrevue en annexe.

catégorie spécifique d'un sujet occidental, démocratique et capitaliste – en plus d'être blanc –, qui s'arroge paradoxalement le privilège d'une élasticité et d'abstraction afin de construire d'autres catégories plus englobantes comme celle d'humain. Même si la violation des droits humains pendant le régime dictatorial est sanctionnée par la communauté internationale, écartant ainsi le souhait des militaires chiliens d'un projet universaliste, le coup d'État de 1973 et l'application de cette force sont des mesures pour assurer les valeurs capitalistes et occidentales dans la région pendant la guerre froide et pour garantir une modernisation du pays dans le secteur économique.

Cependant, cette accélération du processus capitaliste au Chili, commencée par le régime, mais atteinte pendant la post-dictature, attribue une condition particulière à son traumatisme national. Comme l'affirme Brett Levinson, le néolibéralisme chilien ou latino-américain ne fonctionne pas de la même manière que le libéralisme établi aux États-Unis depuis Roland Reagan jusqu'à George W. Bush (Richard, 2001 : 41). Ce dernier est une transition « relativement uniforme », tandis que dans le néolibéralisme chilien « la situation se transforme à une vitesse maximale : de l'état dictatorial puissant jusqu'à l'état faible actuel qui abandonne presque toutes ses responsabilités publiques » (Ibid). Le traumatisme national se constitue dans cette temporalité « étrange » (Ibid. : 315), comme Alberto Moreiras qualifie la période de temps écoulé entre le moment où un intellectuel chilien reconnaît dans une réunion universitaire en 1988 à Santiago l'un de ses tortionnaires durant la dictature et le moment qu'il décide rédiger une lettre 2001 pour accuser ce professeur qui enseigne à l'Universidad Católica de Chile[101]. Moreiras signale l'enjeu de cette lettre : elle peut s'avérer une lettre de dénonciation où le sujet trouve une consistance, par un investissement traumatique de préservation, en sollicitant

[101] Il s'agit du cas des professeurs Felipe Agüero et Emilio Meneses.

une compensation dans l'ordre symbolique, suivant ainsi les postulats lacaniens à travers Žižek, et faisant du coup d'état un trésor dont « le sujet a dû conserver comme une substance même du temps dans le temps » (316, ma traduction). Mais la lettre peut être aussi une lettre de renoncement à un silence, à une privation de la parole, et surtout, à « un masque du réel en tant que violence traumatique », « un masque de la quotidienneté qui couvre le coup ». Renoncer à ce masque, poursuit Moreiras, siginfie renoncer à un « regard anamorphique qui maintient le monde dans le voilement protecteur, dont le dévoilement est risqué et destructuralisant » (Ibid., ma traduction).

Les conditions du traumatisme national chilien dans *Ygdrasil* se présentent alors en termes d'une temporalité accélérée par l'implantation du processus néolibéral où doivent avoir lieu d'autres processus parallèles dans une production culturelle d'un cyberpunk vernaculaire comme ceux de la répétition, de l'après-coup et de la mise en récit, termes associés au traumatisme dans la psychanalyse et dans les études culturelles. Cette temporalité du traumatisme national comporte également des figures que le roman fournit à juste titre. Pour Moreiras, le sujet de la post-dictature a le choix de renoncer au « regard anamorphique », à ce voilement idéologique qui se crée entre la conciliation et le néolibéralisme, et que les figures des chamans performent à travers leur versatilité et leur « morale esthétique ». Le chaman, comme on l'a vu, permet de déjouer la logique néolibérale du simulacre en se rapprochant des pratiques spectaculaires qui cherchent à ressembler la culture en espaces d'extériorisation et d'expiation, mais il est aussi le producteur d'autres masques et jeux de réalités – militaires, prophètes et communautés secrètes – auxquels il faut renoncer. Comme contre-figure de ces masques anamorphiques, le roman élabore, à partir de la perra, sa résistance comme réminiscence d'une Histoire qui, de la même façon que la lettre de l'intellectuel chilien, doit se

débattre entre la dénonciation – impliquant ainsi toutes les tensions qui se créent entre l'ordre symbolique et la honte provoquée par le Réel – et la renonciation aux structures universalisantes, ainsi qu'au plan cosmique qui assujettit le personnage de Mariana.

La figure de la perra s'adapte aux théories culturelles sur le traumatisme dans la mesure où celle-ci dépasse, d'une part, le paradoxe initial que Hal Foster voit dans le fait que l'expérience « n'est pas vécue comme telle » et qu'elle doit par la suite être extériorisée de manière compulsive ou reconstruite après l'évènement; et d'autre part, l'inaccessibilité du traumatisme à l'expérience historique tel que le théorise Cathy Caruth. D'après E. Ann Kaplan, Caruth « *argued that just because the traumatic experience has not been given meaning, the subject is continually haunted by it in dreams, flashbacks, and hallucinations* » (2005: 34). Le roman paraît prendre, en effet, cette ligne de pensée sur le traumatisme en tant que forme de mémoire affective, dépourvue d'une signification historique, lorsqu'il intercale répétitivement dans la narration une série d'analepses/prolepses et rêves/hallucinations qui reproduisent une atemporalité proche de celle de l'inconscient et dans laquelle on voit, par exemple, Mariana crucifiée en train d'enfanter l'humanité au même moment qu'elle est examinée par des insectes robotiques (Baradit : 10). Également, les allusions à la scissure et à la dissociation, qui a marqué l'orientation des études culturelles sur le traumatisme depuis Caruth, apparaissent aussi avec une certaine fréquence : *De pronto, sintió un dolor agudo en el cuello e instintivamente se llevó la mano a la garganta. Recogió una aguja; un mareo la invadió y al minuto siguiente observaba, a tres metros de altura, lo que*

ocurría con su cuerpo abjao en el callejón. Había sido dividida. Químicamente dividida (11)[102]. Ou, dans le processus de la fabrication de la perra :

> *Secuestran mujeres, les extraen las cuerdas vocales, las córneas, la médula espinal, un riñón y todo lo aprovechable para el mercado negro de órganos. Luego les fríen el cerebro mediante un proceso muy lento y doloroso: inducen pavor límite a través de punciones directas en la masa encefálica, inundan la corteza con pulsos eléctricos, provocan el suicidio químico del yo* (43)[103].

Mais le roman suit aussi les remarques d'E. Ann Kaplan qui, se basant sur les études de Joseph LeDoux (1996) et Martin L. Hoffman (2003), ainsi que sur les travaux de Freud sur l'hystérie et les conséquences traumatiques de la première guerre mondiale sur les soldats, affirme qu'il y d'autres processus différents à celui de la dissociation. Dans le cortex cérébral, d'après Kaplan, il peut arriver :

> *First, the dissociation function (which so attracted humanist) in which the trauma is not accessible to cognition or memory, and where the event is understood to come from outside, not mediated by the unconscious; second, the circuitry just referred to, which involves both dissociation and cognition, thus allowing for the trauma to be in conscious memory; and finally, a function not discussed by neuroscientist and which goes back to Freud's "seduction theory" where the victim of trauma involving perpetrators and their victims partly identifies with the aggressor* (38).

Ces trois processus peuvent confluer dans un cas traumatique qui, en plus, doit être pris en considération selon son contexte culturel, politique et selon la nature des événements, comme argumente Kaplan en se référant à la mise en garde contre l'universalisation du terme traumatisme faite par David Becker (2001) (39). Cette conscience des événements,

[102] « Tout à coup, [Mariana] sentit une douleur aiguë dans son cou et posa sa main par instinct sur sa gorge. Elle arracha une aiguille; un étourdissement l'envahit et, une minute plus tard, elle observait, à trois mètres d'altitude, tout ce qui se passait avec son corps dans le cul-de-sac. Elle avait été divisée. Chimiquement divisée ».

[103] « Ils kidnappent des femmes, ils leur extraient les cordes vocales, les cornées, la moelle épinière, un rein et tout ce dont ils peuvent tirer profit dans le marché d'organes. Après, ils font frire le cerveau à travers un processus très lent et douloureux : ils induisent de la terreur à travers des pulsions directes sur la masse encéphalique, ils inondent le cortex avec des pulsions électriques, ils provoquent le suicide chimique du moi ».

telle qu'elle est exprimée dans la menace de Pedro l'Hermite, fait que la Colombie en tant que dystopie porte une signification dans la vie de Mariana et que le présent progressif de la violence qu'est dans la réalité la Colombie peut se voir en parallèle avec le passé récent du traumatisme national chilien. Dans ce passé récent il y a aussi le processus de la conscience traumatique, comme l'explique Mariana au selknam après que celui-ci lui ait demandé si les personnes qui utilisent sexuellement les perras n'ont pas des risques de contagion :

> *Sí, claro. Todo el proceso es artesanal y muy sucio. La posibilidad de adquirir una perra infectada no es baja. Aunque la infección más común no es biológica: cuando hay torpeza en la manipulación de la psique en el momento de freírla, la perra queda efectivamente inmóvil, pero consciente. El horror que siente la hace sudar en exceso, su musculatura vaginal se tensa y todo es un desastre* (44)[104].

Après quoi, Mariana expose un autre exemple de « produit » qui se fait dans ce marché – des femmes avec « un plus grand potentiel, c'est-à-dire, les jeunes et belles » qui ne sont pas mutilées, mais lobotomisées. Et pour compléter le cadre des possibilités du traumatisme, l'identification de la victime avec l'agresseur s'accomplit avec l'assassinat du père : « *Luego me bañé con su sangre, devoré con recogimiento sus testículos y lloré hasta perderme* » (47).[105]

Contrairement au cyborg masculin dans le cyberpunk visuel américain, on retrouve ici toute la problématique du corps de la femme comme territoire de guerre et de violence. Si le roman de Baradit se veut postmoderne et avant-gardiste dans le contenu, le traitement de la femme reste ancré dans les symboles de la modernité et de

[104] « Oui, bien sûr. Tout le processus est artisanal et très sale. La possibilité d'acquérir une perra infectée n'est pas mince. Même si l'infection la plus commune n'est pas biologique : quand il y a une erreur dans la manipulation de la psyché au moment de la frire, la perra reste effectivement immobile, mais consciente. L'horreur qu'elle sent la fait suer en excès, sa musculature vaginale se tend et tout devient alors un désastre ».

[105] « Après, je me suis baignée avec son sang, j'ai dévoré avec recueillement ses testicules et j'ai pleuré jusqu'à me perdre ».

l'imaginaire de la nation – ce n'est pas un hasard, par exemple, si le prénom de Mariana renvoie à *Marianne*, la figure allégorique de la République française, modèle culturel et politique pour la plupart des nations latino-américaines après leur indépendance de l'Espagne au XIXe siècle. En plus, le rapport aux expériences qui sont à l'origine du traumatisme est encore lié à la symbolique de la nation latino-américaine : la naissance de Mariana grâce à une absence temporaire du père rappelle le processus de l'indépendance qui s'enchaîne au même moment où l'Espagne doit s'occuper de la présence des troupes napoléoniennes dans son territoire, baissant ainsi la garde dans ses colonies; et le retour violent du père avec ses répercussions imaginaires, symboliques et réelles. Mais la figure de la perra – malgré tous les efforts de Mariana pour échapper à son destin, elle en devient une – s'avère une nouvelle contribution à la compréhension du cyborg en tant que corps social dans le sens où, même si elle ne fait pas emphase sur les prothèses technologiques, elle le fait sur la partie du corps qui lui sert de limite, le moignon.

Déjà présent dans quelques nouvelles de *Gravé sur chrome* (1986) de William Gibson, le moignon est la trace traumatique de la technologie sur le corps et la partie du corps qui l'accueille. Mais le moignon ouvre, en plus, un problème d'ordre philosophique à l'intérieur du corps social sexué et ethnique – homme blanc américain ou femme chilienne désirant avoir du sang mapuche – qu'il veut incarner (ou désincarner). Il peut bien être une attitude limite, une critique qui serait « l'analyse des limites et la réflexion sur elles », comme dirait Michel Foucault sur l'*éthos* philosophique hérité de la question de l'*Aufklärung* posée par Kant, où il faut s'intérroger constamment sur le caractère nécessaire de l'universel et sur le caractère contingent du singulier. Évidement, de là résulte le besoin de déterminer jusqu'à quel

point le traumatisme peut se particulariser et jusqu'à quel point on peut généraliser ses causes. Si le traumatisme se particularise, la lettre de l'intellectuel chilien, dont parle Moreiras, et la perra restent alors des figures de renonciation et de résistance contre les signes de dissimulation et les simulacres; si on cherche les causes universelles du traumatisme, il s'agit de dénonciation et d'une demande de restitution symbolique et du trésor subjectif. Le moignon reste indéterminé, d'une part, par son caractère visuel et dénonciateur (voici l'homme dont la technologie lui a arraché une partie de son corps), et d'autre part, par l'invisibilité qui se projette à partir de sa couture (acte de renonciation à l'extrémité fantôme et au « reflet » du disparu, comme on l'a vu dans les contes de Pablo Castro).

La perra est en soi un moignon humain qui par sa visualité est une marque du traumatisme national chilien. Mais l'aspect visuel de la perra n'est pas révélateur de la trace du passé terrifiant et dictatorial dans la mesure où il frappe uniquement la sensibilité du lecteur dans un acte spectaculaire de dénonciation, héritage esthétique du cyber/splatterpunk, et en consonance avec une politique de conciliation et d'expiation nationale. Cet aspect visuel risque de cacher l'aspect fantomatique de la perra et sa production artisanale et douloureuse. Contrairement à la prison politique, comme le signale le *Rapport de la Commission nationale sur l'emprisonnement politique et la torture, et les réponses institutionnelles* (2005, *Estudios públicos* 97, « Informe de la comisión nacional sobre prisión política y tortura, y respuestas institucionales »), « la torture ne laisse pas de traces visibles après les années s'étant écoulées depuis les faits connus par la Commission et, évidemment, elle n'a pas de preuves documentées» (2005 : 302, ma traduction). Pratiquée principalement durant les premières années du

régime et non certifiée par une autorité médicale quelconque auprès des prisonniers, la torture s'avère impossible à archiver et à classer en termes de gravité :

> Après trente ans, il n'est pas possible d'évaluer la douleur par une personne selon une qualification de son récit ou d'examiner en détail ses souvenirs sans que se produise une nouvelle victimisation. Pour cette raison, en reconnaissant la souffrance des personnes, la Commission a considéré raisonnable une catégorisation commune des victimes (Ibid.).

Cette catégorie générale de la victime s'établit à partir de plusieurs témoignages coïncidant dans les « méthodes, lieux, institutions et périodes » de la torture, définie alors comme « une pratique à caractère systématique » dénoncée « d'une manière cohérente » par les prisonniers politiques. C'est une ainsi que la torture, terme qui se construit entre la généralisation et les dénonciations particulières – mais cohérentes – permet d'accéder au noyau traumatique national chilien.

4. Du traumatisme ontologique au traumatisme partagé

Le lien entre la virtualité et le traumatisme constitue l'une des caractéristiques du cyberpunk. Martin Holz, contrairement aux discours critiques sur le cyberpunk, trouve que la dimension corporelle pénètre et modèle l'espace (la conception de l'espace virtuel en tant qu'espace euclidien tridimensionnel) ou des pratiques culturelles (la modification et la virtualisation du corps à travers le bodybuilding, la chirurgie esthétique, les diètes, le bronzage, etc). Également, cette dimension corporelle devient plus que présente dans les technologies de la réalité virtuelle dont le fantasme est de transcender le corps et l'identité, ce qui crée une impossibilité de couper les liens entre l'esprit et le corps matériel et ce qui entraîne « the imminent threat of a disentegration of the body or the mind, or both simultanesously, which is a crucial constituent of trauma » (20). Des

interactions entre la virtualité et le traumatisme s'installent alors à partir de ce noyau corporel. Holz distingue ces interactions selon trois modalités : la première, où la virtualité aide à gérer et neutraliser les événements et les expériences traumatiques; la deuxième, où l'espace virtuel sert à stimuler des incidents qui produisent une jouissance et un désir collectif de catastrophe suivant ainsi les raisonnements baudrillardiens sur l'hyperrel; et la troisième, où il y a le traumatisme ontologique qui « *consists in a person's confusion and disorientation to the point of existential insecurity and physical as well as mental paralysis when she can no longer decide whether the sourrounding environment is actual or virtual* » (22).

La première interaction, située entre une tendance évasionniste et possiblement thérapeutique, est impossible dans le récit d'*Ygdrasil.* L'espace virtuel que Mariana et Günther doivent traverser est aussi dangereux et tragique que l'actuel où Mariana doit se débrouiller seule à l'aide de la bonne volonté de selknam Reche ou de l'armée d'anciens combattants de la guerre de Corée incarnés dans des mouettes envoyées par le gouvernement mexicain. Le virtuel double l'actuel de la même façon que les avatars de Mariana se reproduisent : « *la mujer se rajó el estómago, metió la mano y sacó una Mariana idéntica a ella […] La Mariana segunda abrió la boca para que Günther, Reche et la femme entraran por ella* » (Baradit : 112-113)[106]. Pour ce qui est de la deuxième interaction, celle de produire la jouissance et le désir collectif de catastrophe à travers le traumatisme virtuel, on peut voir que cette difficulté à distinguer entre ce qui est virtuel et réel, ce qui est déjà un traumatisme ontologique comme Holz identifie la troisième option, va de pair avec la hantise du passé dictatorial dont il faut, soit faire son

[106] « la femme se fendit l'estomac, mit sa main et retira une Mariana lui étant parfaitement identique. La deuxième Mariana ouvrit la bouche pour que Günther, Reche et la femme entrassent par elle ».

deuil, soit le perpétuer dans une attitude mélancolique, comme le signale Moreiras. La question reste à savoir si cette position de hantise d'un passé permet aussi une jouissance et un désir de catastrophe des pays industrialisés. Comme on l'a vu, les points de vision anamorphiques de même que les figurations symboliques de la modernité encore opérante – la perra en tant que figure du traumatisme national – démontreraient que la jouissance et la catastrophe ne sont pas un cas qui peut s'appliquer directement à *Ygdrasil.*

Plus que la jouissance devant la douleur de soi et celle de l'autre, et plus que le souhait inconscient d'un retour de la catastrophe, *Ygdrasil*, malgré l'impossibilité d'échappatoire à la dystopie, offre une vision du traumatisme virtuel qui ne dépasse pas seulement le cas individuel du traumatisme ontologique – confusion et perte momentanée des paramètres de la réalité et de la mémoire à cause d'un état psychédélique produit par la consommation d'une drogue, comme l'exemplifie Holz – mais cherche aussi à accéder à l'Histoire. Cet accès à l'Histoire se fait à travers la figure du fantôme Günther. Moreiras dit que le fantôme encourage l'être et la pensée en même temps qu'il « est un fantôme de temps […], le temps étant une substance animique et contre-fétiche en disparition » (315) qui comporte une lutte contre le traumatisme. Le fantôme est témoin de l'Être dans la mesure où il peut voyager à son intérieur et peut connaître ses topologies, comme le fait Günther en se déplaçant à l'intérieur de Mariana et en pénétrant l'habitation de son moi, laquelle « ressemblait à l'instance où sa mère était morte » (107). Le temps et le fantôme ne peuvent être qu'incarnation dans l'Histoire tout comme le souhaite Günther, qui accepte de coopérer avec le

gouvernement mexicain en échange de pouvoir se réincarner dans un corps vivant[107]. En tant qu'expérience de pensée, le fantôme et son espace fantomatique – plutôt que virtuel – s'offrent comme le partage d'expériences traumatiques. Ainsi, lorsque Mariana ouvre avant l'heure l'accès à la mémoire de Günther, elle fait l'expérience du traumatisme d'un jeune soldat allemand qui, étant isolé à Stalingrad durant la Deuxième Guerre mondiale, se voit clouer une baïonnette dans l'œil et perforer le cerveau par un ennemi soviétique (89). *Ygdrasil* crée ainsi un vase communicant entre son traumatisme national et d'autres traumatismes comme celui de la nation allemande et ouvre en même temps une voie comparatiste dans les études sur le cyberpunk et la science-fiction contemporaine[108].

5. Le résidu de l'anima mundi : comment se situer dans le nouveau système-monde avec une cartographie cyberpunk

J'ai mentionné avant l'importance de Günther, le fantôme qui accompagne Mariana dans la mission de l'Ygdrasil, comme un lien fantomatique entre le traumatisme national et une filiation à d'autres traumas dans l'histoire de l'humanité. Cette figure de

[107] Il y a toute la question de « out of joint » de l'écriture derridienne, écriture qui guidait déjà Moreiras dans *Tercer espacio :literatura y duelo en América Latina.* (1999). Également, Holz se réfère au commentaire que Žižek fait à propos de l'être chez Schelling comme l'Esprit « out of joint », pour parler de l'impossibilité de séparer le corps et l'esprit (20). Cela mènerait à proposer la lecture de la figure de Günther comme une manifestation du spectre et de la hantise dans la culture contemporaine.

[108] Le travail de Holz aurait pu partir dans cette direction, mais il se limite à un corpus du cyberpunk anglo-américain et à un cadre théorique déjà très classiques, à l'exception de quelques films étrangers (*Avalon*) et de la présentation de l'essai de Stanlisław Lem dont il n'y a pas encore une traduction complète en anglais ou en français. Holz ne profite pas pour faire connaître à un public plus vaste les manifestations du cyberpunk en langue allemande et le rapport que ce cyberpunk garderait précisément avec les notions d'espace virtuel, de mémoire et de trauma, qui ont une résonance profonde dans les cultures germanophones.

fantôme amical[109] autorise un transfert non seulement aux générations qui héritent le traumatisme vécu par leurs parents ou grands-parents, comme pourrait être le cas de la post-mémoire, telle que la décrit Marianne Hirsch, mais aussi dans un champ culturel plus ample qui transcende les barrières ethniques ou nationales (2001 : 9). Günther fonctionne, d'une part, comme une technologie fantomatique qui remplace la fonction communicative de l'implant de Mariana et qui devient un réseau ou un « disc dur virtuel » (107) par lequel l'information qu'obtient Mariana est transmise aux Mexicains. D'autre part, c'est dans le sens propre du terme fantomatique que le fantôme se constitue comme une figure de cette post-mémoire qui, plus qu'empathie ou identification au traumatisme de l'Autre, demande une articulation en tant que condition de la pensée dans certains contextes. Tel serait le cas de voir en Günther un « résidu culturel », un concept qui incarne bien les conditions de la post-dictature et de l'écriture latino-américaine.

Le roman présente des références au résidu qu'il convient de regarder, en premier lieu, dans le contexte des lignes générales de l'eurocentrisme. Mariana et Reche sont envoyés à Cuba où, selon l'information fournie par le chaman cosmique Tangata Manu, se trouvent les installations de la Nato – clin d'œil très clair à l'Otan –, laquelle détient l'archive Empalme Patmos. Cet archive rend compte des projets visant à numériser des âmes pour les transformer en armes et machines de guerre. Mais afin d'obtenir cette information, Mariana doit entrer en communication avec Günther, qui lui transmet des images fragmentées – « *son trozos de un rompecabezas que solo se arma*

[109] Embêté par la présence de Günther qui s'oppose à ses plans, Reche le surnomme avec méchanceté à un moment donné « Casper » (118), comme le dessin animé crée dans les années 1930 par Seymour Reit et Joe Oriolo et rendu populaire par la Paramount Pictures.

en su mente »[110] – et codifiées dans l'interaction avec sa mémoire (102). Après cette disposition virtuelle de Mariana, s'ensuit une incursion physique dans les égouts de déchets astraux qui finit à l'intérieur du terminal de déchets, qui est décrit comme :

> *Similar a la planta de una catedral gótica. La vorágine de basura avanzaba por la nave central a través de finas mallas cargadas de estática a 60 Hz, una baja frecuencia asociada a la resurrección de Cristo. Almas, espíritus, reverberencias y otras entidades eran arrastradas por movimientos peristálticos hacia la cámara de disolución. En ese punto, equivalente a la ubicación del altar católico, una parrilla reproducía electrónicamente el rito de exorcismo varias veces por segundo, pulsando descargas eléctricas con valores de voltaje, amperaje y frecuencia asociados a una secuencia cabalística extraída de la Torá. Tales descargas destrozaban y arrojaban al vacío las formas psíquicas, pero la energía liberada por el terror de estas entidades al enfrentarse a su disolución era demasiado gruesa, y debía almacenarse en un colchón de estática suspendido en barras de ferrita altamente tóxicas. A eso se le conocía como « miedo residual »* (105)[111].

La « peur résiduelle » qui, avait déjà introduite dans le roman lorsque le Pablo Ramirez, le militaire mexicain, explique à Alvarado que Pedro l'Hermite se nourrit des barres de peur résiduelle, s'avère être le prochain état de Günther s'il se laisse entraîner par la lumière produite par la grille de décharges électriques et s'il ne s'attache pas aux pensées charnelles que le corps de Mariana – ses « seins » ou ses « cuisses » – lui inspire.

Ygdrasil semble fonctionner à partir du dualisme chrétien du corps et de l'âme. La comparaison du terminal de l'Intranet de la Nato avec une cathédrale, d'une grille

[110] « des morceaux d'un casse-tête qui seulement se construisent dans son esprit ».
[111] « semblable au plan d'une cathédrale gothique. Le tourbillon de déchets avançait par la nef centrale à travers d'une maille fine chargée de statique à 60Hz, une basse fréquence associée à la ressuscitation du Christ. Des âmes, des esprits, des réverbérations et autres entités étaient traînés par des mouvements péristaltiques vers la chambre de dissolution. Dans ce point, correspondant à l'endroit où se trouve l'autel catholique, une grille reproduisait électroniquement le rite d'exorcisme plusieurs fois par seconde, en émettant des décharges électriques ayant des valeurs de voltage, intensité et fréquence associés à un extrait d'une séquence cabalistique de la Tora. De telles décharges déchiraient et jetaient dans le vide les formes psychiques, mais l'énergie libérée par la terreur de ces entités lors de la dissolution était très épaisse, et devait se stocker dans un matelas de statique suspendu à des barres de ferrite hautement toxique. C'est ce que l'on appelait ''peur résiduelle'' ».

électronique à l'autel catholique, ainsi que l'idée d'une fréquence de ressuscitation ou celle de la déviation des âmes qui devraient se diriger vers Dieu, appuient ce point. Cependant, la présence de ces fantômes, ces âmes, ces esprits ou ces réverbérations doit se lire précisément comme un acte de résistance au dualisme traditionnel de l'âme et le corps et dans le système-monde. Le philosophe argentin, Enrique Dussel, en commentant sur la crise contemporaine qui se présente dans la « gestion » (*management*) de la centralité planétaire qui s'est constituée durant les cinq siècles après la découverte de « l'Amérinde » et qui aboutit à la forme de production économique du capitalisme et à la supra-idéologie de l'eurocentrisme, donne l'exemple des simplifications dans lesquelles une éthique de la libération doit faire face (2001). Parmi ces simplifications opérées par la modernité, Dussel se réfère à « the de-corporalization of subjectivity (with its alienating effects on living labor –criticized by Marx –as well as on its drives– analyzed by Freud) (108). Comme on l'a vu dans la première partie, Holz suivant les lectures lacaniennes de Žižek, démontre que le cyberpunk ne décorporalise pas complètement la subjectivité dans l'espace virtuel. Mais son analyse s'arrête à un moment où le cyberpunk demande une explication en tant qu'esthétique transnationale et produit culturel d'un nouveau-système monde.

Même si l'on prend les films de *La Matrice* qui semblent avoir renversé la devise du cyberpunk des années 1980, lequel affiche deux réalités nettement différenciées, voire hiérarchisées – l'une étant la prison de l'autre –, on peut identifier que les liens supportant l'idéologie capitaliste et l'eurocentrisme sont encore présents. Le « désert du réel » dans lequel dorment des hommes servant à nourrir des machines rend encore plus cynique l'attitude d'accepter les différences de classe, de sexe et de race se trouvant dans ce « rêve simulé » qu'est le monde et ses plaisirs, comme le demande le personnage

Cypher dans son entrevue clandestine avec l'agent Smith. Mais Cypher étant un traître, l'autre option reste dans la figure messianique et superhéroïque de Néo qui mène à la sortie fictive du système et à la réconciliation « momentanée » entre les hommes et les machines, ce qui confirme également l'insignifiance de la première « vie simulée » et la consolidation des valeurs religieuses, ethniques et symboliques du sujet de la modernité. Dans *Ygdrasil*, la dualité corps-âme n'est pas éradiquée, mais elle n'est pas située dans un seul plan d'opposition narratif. Tout au contraire, la dualité est déjouée constamment par les jeux de réalité et l'agglutination de l'organique, la machine et le spirituel. En effet, on peut trouver un discours semblable à la structure narrative de la *Matrice* lorsque le narrateur raconte l'origine du culte de la section 14 de la Chrysler, lequel promet une « existence en extase permanente » et prône que « *El cuerpo es ilusión, la verdadera existencia es digital*» (77)[112]. Également, le plan des conspirateurs est de créer l'*anima mundi* artificiel à travers, « *una mente planetaria que le agregue a la Tierra conciencia de sí misma*» (206)[113], qui n'est qu'une pièce –« la pièce 369 » - à l'intérieur d'une autre pièce où l'univers sera réduit l'univers aussitôt que le Tangata Manu fera fonctionner un système qui créera le « golem imposteur » (270) et mettra fin aux jours du dieu agonique.

Contre ces mises en abîmes et réflexions des niveaux totalisants, le résidu situe l'ampleur politique et corporelle du texte, qui aiderait à effectuer un changement dans la pensée du système-monde de la modernité et de sa binarité. À côté de la figure de la « perra », espace résiduel d'un changement de système mondial – le néolibéralisme comme nouvelle *anima mundi* artificielle dépendant de sa connexion au corps terrestre – et national – la dictature et la transition –, le fantôme et l'âme sont des liens charnels qui

[112] « le corps est illusion, la véritable existence est numérique ».
[113] « un esprit planétaire donnant à la Terre la conscience d'elle-même ».

permettent d'articuler une matérialité culturelle. Cet espace résiduel peut avoir lieu dans l'esthétique du cyberpunk, car, comme l'affirme Fredric Jameson, *« what is significant are the priorities of global cyberpunk, in which technological speculation and fantasy or the old Toeffler sort takes second place to the more historically original literary vocation of a mapping of the new geopolitical imaginary* » (2005 : 308) Ainsi, le cyberpunk devient « *a kind of laboratory experiment in which the geographical-cultural light spectrum and band-widths of new system are registered* » (Ibid.). En même temps, le résidu chez Jameson peut être un « indice » ou un « fil conducteur » de l'émergence tardive d'une sorte de modernisme dans les pays en développement, alors que les soi-disant pays avancés se noient dans la pure et pleine postmodernité (1992:1). Cependant, le propos de Jameson ne rend pas compte de cet effondrement binaire entre la totalité du cyberpunk des pays « avancés » et les résidus modernes s'inscrivant dans le cyberpunk latino-américain.

Le discours sur le « résidu » dans la philosophie et les études culturelles latino-américaines a une certaine signification de résistance dans le cadre de la critique de l'idéologie. Alberto Moreiras, en rendant compte de la problématique de penser l'eurocentrisme à partir de l'articulation historique et des formations littéraires de l'Amérique latine, suit de près les observations de Roberto Schwarz sur les élites culturelles brésiliennes – des observations qui peuvent s'appliquer pour le reste du continent. Cette problématique se manifeste dans une polarisation intense lorsque l'on assume la pensée de la production culturelle locale. D'une part, depuis leur constitution au XIXe siècle, les élites bourgeoises et intellectuelles, croyant jouer un rôle de subalternes, ont adhéré aux discours critiques et esthétiques de la métropole d'une manière si outrancière qu'elles ont supprimé l'expression d'autres subjectivités. D'autre

part, à l'opposé de cette tendance, les nationalistes autant de droite que de gauche ont voulu éradiquer toute considération critique et esthétique provenant de l'extérieur, en contribuant, d'après Schwarz, « à rendre prestigieux un niveau intellectuel très bas et une crudité idéologique » (Moreiras, 1999 : 19, ma traduction). Schwarz continue son propos en disant que ces deux tendances « s'attendaient à atteindre leur but à travers l'élimination de tout ce qui n'était pas indigène. Le résidu, dans cette opération de soustraction, serait l'essence du Brésil » (Ibid.). Moreiras diffère de la proposition de Schwartz, en premier lieu, dans l'interprétation des œuvres, telles que celles de Borges ou du Cubain Lezama Lima, qui sont jugées d'imiter l'eurocentrisme et de tomber dans un certain nihilisme – produit de la crise de la raison dans la Métropole. En deuxième lieu, Moreiras récupère l'idée de « résidu », en tant qu' « irréductible à l'ontologocentrisme », dans lequel il pourrait y avoir « la possibilité d'une certaine contribution latino-américaine à la critique de l'idéologie, dont dépend en dernier ressort la valeur idéologique de la pratique esthétique et de la pratique critique » (21).

De même que Nelly Richard, pour qui les résidus signalent « des formations instables de dépôts et de sédimentations symboliques et culturelles où se concentrent toutes les significations morcelées que la raison sociale tend à omettre ou à écarter » (1998 :12), Moreiras invite à regarder l'écriture latino-américaine dans un tiers espace (« *tercer espacio* »), un espace entre les discours théoriques qui s'élaborent dans le premier monde et les discours identitaires des élites nationales. Ainsi, le tiers espace, le résidu, « n'est jamais l'espace de l'identité, car l'identité n'admet pas par définition être pensée en termes résiduels » (41, ma traduction). Le résidu pose alors un problème de définition identitaire. Dans la première partie, on a vu que les théories du simulacre et du traumatisme, produites dans la métropole, ont une application indirecte lorsque l'on

considère le contexte culturel de la post-dictature chilienne, mais en même temps, on a accordé que la figure de la perra et de Mariana, en tant que perra en devenir, se laissaient lire comme des allégories de la nation, faisant ainsi correspondre l'analyse à la théorie métropolitaine de Fredric Jameson sur l'allégorie et le résidu. Cependant, le résidu oblige à voir, d'une part, qu'une théorie de la représentation comme celle du simulacre agit d'une manière partielle, car l'expérience de la post-dictature ne peut que se faire à partir de la fragmentation[114]. D'autre part, le résidu est une expérience traumatique, « un *punctum,* une blessure, un déchirement intérieur de force suffisante pour émouvoir toute construction académico-institutionnel prétendant enterrer cette expérience » (45, ma traduction), dit Moreiras, qui ajoute : « la pratique du tiers espace suppose renoncer à l'appropriation du texte, suppose permettre au texte d'entrer, en tant que tel, dans sa propre mort, son obscure jouissance ».

6. La mer est un résidu : la subjectivation de la baigneuse

Le tiers espace résiduel apparaît dans le roman dans les allusions à l'océan, ce qui équivaut à une esthétique de résistance et d'un imaginaire transnational[115]. Reche transporte Mariana pendant son sommeil à la côte mexicaine. Après quoi, elle entreprend son voyage à Cuba en branchant son corps à un véhicule sous-marin, qui ressemble à un cercueil. À son réveil, une fois arrivée à l'île, elle ne peut qu'exprimer son

[114] Il suffirait de faire ce constat avec l'un des textes clés de la littérature chilienne, *El Padre Mio*, dans lequel Damiela Eltit rend compte d'un témoignage qui révèle une conscience fragmentée, schizophrénique, que l'écrivaine identifie au Chili.

[115] Rob Wilson et Wimal Dissanayake se réfèrent à un assemblage global/local qui, en tant qu'agent tardif du « système-monde » et en tant qu'un imaginaire transnational, reconfigure les modèles de domination dans des formations sociales, dans la création des régions qui dépassent les frontières des nations, et qui affectent les pratiques de la vie quotidienne et les pratiques subjectives de l'espace (1996 : 2)

émerveillement devant la mer des Caraïbes : « *Comenzó a sentir su respiración hipnótica recostada ante ese umbral. «El mar es el inconsciente del planeta», pensó distraída. «El cerebro del mundo, lleno de animales extraños como pensamientos navegando por debajo.»* » (Baradit : 70, je laisse les guillemets de la citation tel quel)[116]. Plus tard, Mariana répétera : « la mer est l'esprit du monde » (143). Il est intéressant de voir dans le premier exemple, une fragmentation typologique que Baradit propose à travers les guillemets qui séparent la pensée de Mariana de la voix du narrateur. La conscience d'un système-monde est atteinte, mais paradoxalement, la seule façon dans laquelle Mariana peut y penser, c'est à travers la topologie mouvante de l'inconscient. En outre du sentiment presque maternel que Mariana ressent pour Günther, la mer est la seule source de joie que trouve le personnage durant la mission, non seulement dans la contemplation de la grandeur et des couleurs océaniques, mais aussi dans l'immersion de son corps nu, qui est décrit comme une cartographie conformée par « *cicatrices de cortes y quemaduras* »[117], et qui, ayant « *hombros anchos y caderas angostas* » [118] et des seins « petits et beaux », ressemble à « *un hombre afeminado, o una niña asustada en el cuerpo de un guerrero curtido* » (69)[119]. Mariana court, se jette contre les vagues, ramasse des pierres de couleurs, et invite avec ingénuité Reche à nager en lui criant qu'il sent « la merde de cheval ». Reche est curieux devant la nudité de la jeune femme, mais il est plus occupé à réfléchir au moment où il se voit forcé à la tuer.

Cette scène de la mer permet de voir, d'une part, une Mariana qui se subjectivise à travers sa pensée sur la mer et sur son activité ludique dans l'eau. D'autre part, le

[116] « Elle commença à sentir sa respiration hypnotique penchée contre ce seuil. ''La mer est l'inconscient de la planète'', pensa, distraite. ''Le cerveau du monde, plein d'animaux étranges comme des pensées qui naviguent au-dessous'' ».
[117] « des cicatrices de coupure et des brûlures ».
[118] « des épaules larges et des hanches étroites ».
[119] « un homme efféminé, ou à une fillette effrayée prise dans le corps d'un guerrier basané »

regard du Selknam est là pour la surveiller et la rendre objet de son regard, même si son caractère non humain ne lui permet pas de saisir Mariana dans sa nudité entière. Ce regard où se mélangent curiosité et calcul que le Selknam dirige vers Mariana partage les caractéristiques du rapport de pensée occidentale à la mer. La mer peut se voir comme un résidu qui résiste la compréhension logique. Ainsi, comme Christopher L. Connery commente, elle est facilement un trope du sublime – « *limitless, unfathomably deep, indefinite* » (1996 : 289) –, un sublime qui, pour Freud, doit être démythifié en tant qu'un sentiment océanique dont il ne peut pas faire l'expérience et qu'il juge comme étant un résidu d'une étape infantile du développement du moi, résidu qui doit être sublimé dans l'adaptation du moi adulte aux névroses de la « civilisation ». Également, Roland Barthes, dans ses *Mythologies,* voit dans la mer une résistance à la signification, et Gaston Bachelard trouve un caractère inhumain dans l'élément aquatique qui la compose. Cette ambiguïté que la mer et l'eau provoquent chez les penseurs mène aussi à l'associer à une sexualité féminine, aussi maternelle qu'inquiétante et visqueuse – « s(ub)lime » comme dit Rob Giblett, cité par Connery – que l'imaginaire masculin et capitaliste doit pénétrer (296). Il n'est pas étonnant, comme raconte Connery, que la fascination pour la natation et la nage commence au même moment que le capitalisme industriel – le romanticisme et le modernisme. Pareillement, l'union de la femme et l'eau reçoit un traitement dans les arts plastiques et littéraires du XIXe qui pourrait s'expliquer ainsi :

> Au cours du XIX^{e} siècle, les représentations littéraires et picturales font apparaître une constante thématique que l'on pourrait appeler « le corps-déchet ». Un mouvement de continuité est sensible par exemple dans la dégradation de la figure traditionnelle de Vénus sortant de l'onde, au cours de la seconde moitié du XIX^{e} siècle. Elle devient une noyée : la fille-fleur de l'étang, résidu des enjeux de l'idéalisme, se fera corps-déchet, charrié par des eaux saumâtres et usées qui symbolisent la mort et non la naissance. (Massonaud, 2000 : 125)

Le caractère résiduel de Mariana en tant que baigneuse dans les eaux cristallines des Caraïbes, plutôt que les eaux saumâtres de la pensée picturale des Européens, échappe donc au regard du selknam, déjà figure partiellement capitaliste du simulacre, qui reste sur la plage et qui médiatise son corps par la mort qu'il doit lui donner s'il les circonstances le poussent à agir de la sorte. Il s'agit d'une résistance qui se développe entre ces guillemets typographiques de la pensée de Mariana et dans cette mer qui s'étend dans l'inconscient du monde. Mais l'océan est aussi un espace transnational qui favorise une pensée théorique de la (post)identité. Avant de se situer dans cet espace intermédiaire entre l'Amérique latine et les territoires impérialistes de la Nato et de la Chrysler, Mariana a fait un déplacement de sa patrie d'origine –le Chili –[120] vers une sorte de patrie de l'identité latino-américaine – le Mexique – sans oublier d'autres espaces aussi symboliques que caricaturaux comme le dernier bastion des utopies communistes dans le Continent – Cuba, occupé ironiquement dans le récit par l'Otan– et la narcoguérilla dystopique – la Colombie. Mais il s'agit aussi d'un retour vers un lieu imaginaire qui fonde l'identité latino-américaine : les Caraïbes[121]. Endroit qui a permis à Alejo Carpentier de penser le réel merveilleux et de rêver à une certaine unité culturelle se différenciant du centre européen; unité qui sera également représentée et poursuivie

[120] Distanciation du Chili qui est également temporaire et historique à travers la fiction. Navigant dans les archives de la Chrysler, Mariana se rendra compte de la construction d'une énorme rune de cuivre en construction dans les bois du Sud chilien destinée à créer les circuits qui produiront l'*Anima Mundi* par les forces obscures internationales. En 1971 le gouvernement d'Allende fera la découverte de ce projet et l'interrompra – sous prétexte de la nationalisation du cuivre. Allende sera éliminé de la carte, les circonstances fictionnelles rejoindront ainsi l'histoire officielle. Baradit continuera cette spéculation sur l'Histoire chilienne dans un roman, l'uchronie, *Synco* (2008).

[121] Dans son article « culturas del mar » (*Anales de literatura Hispanoamericana*, 1999, 28), Juan Manuel García Ramos signale l'importance de l'espace des Caraïbes dans l'écriture de Saint-John Perse, Aimé Césaire, Alejo Carpentier, Nicolas Guillén, Severo Sarduy, García Marquez ou Derek Walkott, ce dernier exprimant que : « la mer est l'Histoire ».

comme idéal esthétique par le réalisme magique macondien, les Caraïbes se transforment en un nouvel espace dans le cyberpunk de Baradit. De la même manière que le « *Pacific Rim* » peut se penser comme un endroit d'échange entre les deux producteurs de cyberpunk – les États-Unis et le Japon –, Baradit change le Pacifique des côtes chiliennes contre cet espace commun latino-américain sans renoncer pourtant à un imaginaire transnational qu'il aime bien, celui des mangas et des films d'animation asiatique[122].

L'intermédialité joue un rôle important dans l'écriture d'*Ygdrasil*. Déjà dans le concept de perra, Baradit se reconnaît en tant que designer graphique lorsqu'il s'agit d'élaborer le « packaging » d'un produit dans le marché et de son empilement dans le stockage[123]. Pour le perras, ce procédé du packaging et de l'empilement se traduit dans l'enlèvement des bras, des jambes, de l'entendement et des émotions qui sont de trop pour la « consommation » de ce produit conçu pour la « pénétration » et « l'éjaculation ». Évidemment, la perra est plus qu'un noyau éthique dans les problèmes de la représentation qui oblige toujours à un positionnement critique, mais il devrait se lire en diptyque avec la figure de la baigneuse tout en gardant à l'esprit l'idée de résidu post-identitaire. C'est dans la Mariana baigneuse que l'on peut trouver un lien intermédiatique et transnational avec le film de Mamuro Oshii, *Ghost in the Shell* (1995). Il est difficile de démontrer jusqu'à quel point l'animation limitée (« *limited animation* »), terme par lequel on distingue cette forme d'art du dessin animé, peut influencer l'écriture littéraire, alors que celle-ci s'est toujours définie par l'emploi des figures de style qui cherchent à créer des images et des effets, mais ce qui est certain est

[122] Le rabat du livre présente Baradit comme quelqu'un qui « voit beaucoup de cinéma coréen et japonais » et qui « admire les productions d'animé de Studio 4C, Madhouse et Production IG ».
[123] Voir entrevue en annexe.

la popularité que les mangas et le cinéma d'animation ont eue en Amérique Latine depuis les années 1990[124] et que, en raison de cette popularité, de nouvelles formes d'expressions latino-américaines peuvent surgir comme une réponse à ce produit culturel de la mondialisation[125].

Dans *Ghost in the Shell*, il y a une scène qui sert de parallèle à la scène de la baignade de Mariana dans la mer. Le Major Motoko Kusanagi, une femme cyborg au service de la section 9, après avoir observé l'interrogatoire d'un éboueur qui vient de découvrir que sa mémoire n'était qu'une expérience simulée, profite de son congé en plongeant dans la profondeur de l'océan et en émergeant lentement vers la surface, d'où l'on voit un ciel crépusculaire et dans laquelle elle va se refléter. Après quelques secondes pendant lesquelles Motoko flotte en réfléchissant, elle monte dans le yatch, où son coéquipier Batou l'attend et lui demande pourquoi elle aime s'adonner à une activité si dangereuse pour un cyborg. La réponse que Motoko lui donne est : « *I feel fear. Anxiety. Loneliness. Darkness. And perphaps, even… hope* ». Après quoi, Motoko avoue avoir l'impression de pouvoir devenir quelque chose d'autre et explique à Batou les inconvénients d'être un cyborg : une identité qui peut être démontée, si elle ou Batou décident de démissionner, en rendant le corps et le cerveau à la section 9, ce qui ne les

[124]John A. Lent dit à propos: «*Anime and manga* will likely continue to prosper in Asia and Latin America as Japan looks for more markets to lift itself out of an economic bad time, as new satellite and cable stations sprout in those countries and demand programming, as Japanese studios link with conglomerates such as Disney and extend their tentacles more widely, as countries previously timid about importing Japanese cultural products liberalise their trade practices and polices, and as more comic art fans of Asia and Latin American seek alternatives to the work of Disney and other American studios. »(2001: 87)

[125]Par exemple, la compagnie colombienne Phycos Studio a créé, à part quelques BD et courts-métrages qui démontrent encore un niveau technique et narratif très rudimentaire, une série de « cards » où quelques personnages de la mythologie colombienne sont représentés avec les caractéristiques des dessins d'animation japonaise, surtout les personnages féminins. (http://www.phycoestudio.com/). Également, inspiré dans l'univers dieselpunk, http://www.humankind.cl/ proposait un jeu avec des cartes interactives.

laisserait pas grande chose en échange. La scène finit avec un dédoublement de la voix de Motoko qui fait une allusion au reflet dans le miroir et qui va anticiper non seulement la scène où Motoko se promène dans la ville en percevant de doubles de son corps, mais aussi la fusion à la fin avec l'entité du Puppet Master (résidant temporairement dans un corps féminin) et sa disparition dans le réseau « vaste et infini » - suggéré par l'image de la ville nocturne et de la mer comme toile de fond. Kusanagi déjoue la surveillance du gouvernement en fusionnant avec le Puppet Master et en abandonnant son corps.

Ghost in the Shell et *Ygdrasil* partagent un lieu – la mer – et une figure – le corps de la femme rendu fragile par la nudité et la beauté visuelle de l'image animée ou par l'efficacité textuelle des descriptions et des actions. Rehaussant la beauté du corps féminin, ces œuvres dirigent le regard ou l'imagination du spectateur ou lecteur immédiatement vers des scènes détaillées de torture, de démembrement et de décharges des fusils. Mais le parallèle est plus important pour marquer les différences entre les deux œuvres. La première différence réside dans le fait que Motoko est un cyborg, alors que Mariana n'est qu'une implantée, ce qui crée déjà une distinction entre un pays producteur de haute technologie comme le Japon et une région qui ne serait qu'une consommatrice ciblée dans le marché mondial. Cette différence fait aussi remarquer que, plutôt qu'une baigneuse dans une partie peu profonde de la mer, Motoko est une plongeuse qui, en plus, est la chef d'une section spécialisée en technologie cybernétique, et non une recrue destinée à être de la « chair à canon » dans une guerre internationale. Cela étant dit, et comme on verra dans la partie finale, la fusion de Motoko dans le réseau répond à un imaginaire japonais d'évolution et de renaissances qui reste plus qu'utopique pour l'Amérique latine. Le seul avantage que l'on peut trouver dans *Ygdrasil* reste dans l'illusion de l'espace résiduel (post)identitaire qui peut se conformer

entre les guillemets du subconscient océanique de Mariana, alors que le fait que les « ghosts » de l'univers du film d'animation japonais sont copiables et piratés. Il faut dire « illusion » parce que ce même espace résiduel de la mer est utilisé par la Chrysler pour créer : « *el exitoso concepto de « planeta océano », una modalidad de comportamiento ecológico de los datos que se autorregulaba por mecánicas climáticas : mareas de información, cadúmenes digitales, tormentas de datos* ».(78)[126]. Malgré le fait que l'on trouve dans la mer un champ horizontal d'une possibilité de subjectivisation, le roman est peuplé des structures verticales d'assujettissement. L'arbre est parmi ces structures.

7. L'arbre de l'épouvante : autour du masochisme créatif

Ygdrasil présente une multiplicité de structures verticales qui sont en train de changer constamment tout au long du récit. On a parlé au début de l'édifice intelligent, une structure organique et cybernétique dans laquelle Mariana doit entrer à travers ses conduits d'évacuation. Également, on a discuté sur le passage où Mariana, Günther et Reche entrent dans le terminal de la Nato, laquelle est comparée à une cathédrale. D'ailleurs, le mot « cathédrale » apparaît huit fois dans le roman pour décrire l'espace cosmique (63, 92), une représentation virtuelle (201) ou électronique (208), et pour se référer à un bâtiment concret (105, 211, 252), sans compter également les passages où apparaît le temple de l'Imbunche, le prophète de la section 12 de la Chrysler. Une autre comparaison qui s'adhère à ces structures est celle de la ruche et des abeilles qui l'habitent : dans le premier rêve de Mariana, elle se voit comme « la reine de la ruche »

[126] « le célèbre concept de « planète-océan », une modalité de comportement écologique des données qui s'autogère par des mécanismes climatiques : des marées d'informations, des bancs numériques, des tempêtes de données ».

(10) ; le système « neurovégétatif » de l'édifice vivant est connu sous le nom de « ruches » (24) ; Reche habite « réellement » dans une machine autour de laquelle « *abejas descomunales que forman nubes* » (85)[127] ; et le projet Ygdrasil est « *una colmena fabricada por abejas esquizofrénicas* (209)[128]. Cette relation de l'édifice / ruche et des abeilles souligne la crise du projet de la modernité envisagé par Kant dans *Idée d'une histoire universelle au point de vue cosmopolite* (1784) où des générations antérieures doivent « ériger l'édifice » pour que des générations ultérieures puissent y habiter (8). Cette entreprise à laquelle le philosophe est censé réfléchir, doit s'opposer, selon Kant, à « un tissu de folie, de vanité infantile, et souvent aussi de méchanceté et de soif de destruction puérile » (6) qui se trouve dans l'ensemble de l'espèce humaine qui ne paraît pas suivre l'Histoire comme un dessein ou un plan comme chez « les abeilles et les castors ». Dans *Ygdrasil*, l'abeille continue son entreprise de bâtir l'Histoire, mais le dessein est différent à celui que voulait la raison : il s'agit d'ériger une construction d'un grand tout traumatique à partir de fragments et de résidus.

Le roman parodie le projet de la modernité sans pourtant défaire précisément tout l'appareil structural de celle-ci, ce qui entame ainsi, quoique d'une manière plus figurative qu'attitudinale, un procès de la contre-proposition poststructuraliste et postmoderniste. Deleuze et Guattari proposent la notion de rhizome contre l'idée de l'arbre-racine qui se « rattache à la réflexion classique (ainsi Chomsky et l'arbre syntagmatique, commençant à un point S pour procéder par dichotomie) » (1980 : 11) et qui ne fait que produire une logique binaire dont l'origine est l'Un. Cette logique de l'arbre-racine constitue la procédure avec laquelle travaillent des disciplines telles que la

[127] « des abeilles gigantesques forment des nuages ».
[128] « une ruche fabriquée par des abeilles schizophréniques ».

psychanalyse, la linguistique, le structuralisme et l'informatique. L'autre modèle avec lequel la notion décentralisée de l'agencement rhizomique rivalise est celle du système-radicelle ou des racines fasciculées, c'est-à-dire, celle d'une multitude de racines fines autour d'un seul pivot. Dans cette logique, la multiplicité guide l'aspect formel qui s'opère sur l'objet à condition de ne pas briser une unité principale. Du *cut-up* de Burroughs jusqu'aux aphorismes de Nietzsche, des exemples offerts par Deleuze et Guattari, « le système fasciculé ne rompt pas vraiment le dualisme » (12). Mais le rhizome reste une tentative qui ne s'applique que dans certaines œuvres et qui peut accuser d'un épuisement théorique.

Le roman de Baradit reprend la logique de « l'arbre-monde », son titre ne faisant que le confirmer. Dans la mythologie nordique, «Yggdrasil » est un arbre qui s'étend dans tout l'univers et qui rejoint toutes ses régions (le Paradis, la Terre et les Enfers) (Parker et Stanton : 234). Déjà dans son étymologie, l'Yggdrasil a quelque chose de terrifiant – le destrier du redoutable, le Dieu Odin –, « *Ygdrasil es el árbol del espanto* » (Baradit : 202) [129]. L'Ygdrasil est présenté, premièrement, comme un programme informatique dans lequel Mariana navigue à travers les ramifications de ses archives et subarchives, comprenant ainsi toute l'histoire de cette conspiration – depuis l'aube mythique des temps, en passant par des traditions ésotériques et l'histoire mondiale et chilienne du XXe siècle jusqu'à l'invention de l'Internet et de l'ampliation à d'autres disciplines du mot « réseaux ». Deuxièmement, l'Ygdrasil apparaît physiquement à la fin, lorsque Mariana et ses compagnons arrivent au centre de la Chrysler pour retirer de son intérieur le Graal – l'objectif final de cette mission sans fin –, grâce à la distraction que fait ailleurs l'armée de *tontos* (idiots) de la section 12 dans un affrontement contre les

[129] « Ygdrasil est l'arbre de l'épouvante »

Lautauros, humanoïdes monstrueux dont les extrémités des bras terminent en tranches coupantes (236). Cet affrontement digne de *l'epic fantasy* s'intercale dans le récit entre les descriptions de l'arbre : entouré d'un brouillard épais (243) qui est la structure même de l'Ygrdrasil, son sang en « étant gazeux » (252), il donne lieu à la manifestation du double de Mariana, qui la confronte et qu'elle tue dans un virement narratif (244) ; gardé dans son seuil par un enfant dont le chant est « hautement destructeur » et dont la poitrine est décorée d'une tête de mort « obscure et vide » (248), son intérieur est comparé à la « *nave central de una catedral en penumbras* » (252)[130] et il est rempli des figures hybrides d'humains, d'animaux et de circuits (255).

On avait déjà comparé *Ygdrasil* et le film d'animation *Ghost in the Shell* lorsque l'on se référait à la figure de la baigneuse. Dans le film de Mamoru Oshii, l'arbre apparaît dans la scène où Motoko et le cyborg féminin, où est enfermé le Puppet Master, sont couchés sur la table d'un musée d'histoire naturelle. Au moment où le Puppet Master essaie de convaincre Motoko de se fusionner, on voit la caméra monter à travers le chemin des balles qu'un tank robotique a laissé sur un arbre de la vie qui est taillé sur le mur. La téléologie de l'évolution est marquée par les adaptations des espèces à un environnement dynamique, et ceci n'épargnerait pas non plus aux entités cybernétiques. La signification de cet arbre de la vie qui monte au milieu de la destruction est liée à l'image que la culture japonaise se donne d'elle-même depuis la bombe atomique : de la renaissance jusqu'à son épanouissement économique. Takayuki Tatsumi rappelle le discours identitaire que véhiculait Godzilla dans les années 1950, un discours qui se basait sur l'anti-américanisme, comme une forme d'identification du responsable de la destruction, et d'un « masochisme créatif », une forme de dépendance culturelle entre le

[130] « nef centrale d'une cathédrale en pénombres ».

Japon et l'Occident qui stimule des réponses esthétiques, de là des transactions entre le cyberpunk japonais et l'avant-pop américain étant possibles (2006 : 1-13). Tatsumi fait également une comparaison entre les deux cultures à travers la figure de l'arbre : l'arbre monstrueux du film *Sleepy Hollow* (1999) de Tim Burton qui vomit les cadavres humains qu'il a avalés, et l'arbre maladif, mais hautement toxique pour le reste du bois dans le film *Charisma* (1999) de Kiyoshi Kurosawa. La comparaison se base dans la figure du pouvoir du président américain et de l'empereur japonais :

> *consider that whereas Burton's Tree of the Dead convincingly signifies an organic and democratic individual, Kurosawa's Charisma represents the cyborgian life of a Japanese charismatic figure, prosthetically empowered both to threaten and demand respect from a nation at once* (16)

Tandis que le premier incarne cet idéal du surhomme – et de là, cette idée d'un pouvoir surnaturel qui entoure l'arbre monstrueux du film de Burton –, le deuxième est inspiré dans l'impact dans la vie japonaise des derniers mois de vie de l'empereur Shôwa, recevant un traitement médical de haute technologie et symbolisant « *as both the emblem of the vanishing traditional Japanese culture and as the ultimate cyborg who had constitued the essence of postwar Japanes body politics* » (Ibid).

L'Ygdrasil n'est pas l'arbre de la vie qui pousse au milieu de la destruction et qui permet de concevoir une renaissance du Chili ou de l'Amérique latine[131], mais un arbre paradoxal de la mort plein de vitalisme qui occupe une position difficile à cerner entre le

[131] Cette réflexion sur l'arbre apparaît également dans la littérature latino-américaine. Par exemple, dans le roman du Paraguayen Augusto Roa Bastos, *Madama Sui* (1996) les deux personnages principaux se jettent à un arbre de feu pour échapper à ses ennemis. Cet arbre mythique dans la culture guarani est le Tamura. Présentant également un Japon utopique auquel la protagoniste se rend pour devenir une geisha au service du dictateur du Paraguay, le roman mène à interpréter cette figure de l'arbre de la scène finale. Blake Seana Loclink fait cette réflexion : si le Japon a pu resurgir des cendres de la bombe atomique et devenir une puissance mondiale, ¿pourquoi le Paraguay ne peut-il le faire à partir des cendres de son histoire?

modèle de l'arbre monstrueux et puissant qui pourrait représenter la démocratie américaine et l'arbre cyborg d'un système traditionnel mourant. Par analogie aux exemples que donne Tatsumi, on pourrait associer cet arbre de l'épouvante à la figure du contradictoire du dictateur – par son imposition militaire de la démocratie et du capitalisme, et par la haine et le charisme qu'il peut engendrer dans divers secteurs de la société chilienne –, mais le dynamisme et le vitalisme de l'arbre monstrueux dépassent l'image de l'homme malade et pourchassé par la justice internationale, et obligent plutôt à l'identifier au triomphe du néolibéralisme. Si la configuration géographique du système-monde a eu des changements dans le dernier quart de siècle, les structures de base restent les mêmes depuis l'émergence du capitalisme. C'est pour cette raison que le roman ne peut pas se lire sans la figure de la perra, la structure base de l'arbre-monde, et qui vient jouer l'idée que Lévi-Strauss donne dans *Les structures élémentaires de la parenté* (1949), dans laquelle la femme des sociétés dites primitives est transformée dans un signe sur lequel va s'opérer un échange symbolique. *Ygdrasil* démontrerait que l'expérience proposée par le post-structuralisme de sortir des structures fixes dans lesquelles la pensée classique renfermait la connaissance n'est pas si simple, ou elle resterait uniquement opérative à un niveau superficiel où art et théorie peuvent appliquer librement en guise de résistance les notions du vitalisme deleuziens, les relations du pouvoir qui s'exercent au détriment des marginalisés et des exclus du système étant toujours fonctionnels.

D'autre part, on peut identifier cette dominance des structures comme un symptôme de cette « terreur » post-moderne que Lyotard associe aux totalisations de l'universalité et qui est un produit d'un signe historique tel que l'holocauste. Le fait de ne pas pouvoir fuir de ces structures autorise dans une certaine forme une appropriation

dans le cyberpunk chilien du concept de « masochisme créatif » que Tatsumi formule dans l'étude des interactions entre la culture japonaise et américaine. Mais tandis que Tatsumi s'appuie dans la philosophie de la post-histoire d'Alexandre Kojève qui, en voyant dans la culture japonaise une forme de vacuité de tout « contenu humain dans un sens historique », pense à une japonisation de l'Occident ; le masochisme créatif du cyberpunk chilien implique le rapport ambigu entre les résidus post-coloniaux et post-dictatoriaux de son Histoire, à travers pratiques d'exploitation et torture gravées dans l'inconscient et faisant surface dans la visualité de l'œuvre artistique et littéraire, ainsi que les attitudes postmodernes apprises ou développées de manière autonome à l'aide de la mondialisation de l'hyperconsommation ou, si l'on veut, de l'américano-japonisation du monde. *Ygdrasil* ne permet pas de regarder ce phénomène de l'hyperconsomation et du masochisme créatif comme caractéristiques d'une « post-histoire », car il la défait à travers le paradoxe: « *Incluso mi presencia modificando la historia es parte de la historia. ¡Por Dios, ¿no es todo esto algo archisabido ?* », dit le selknam (111)[132].

Si l'arbre de l'épouvante démontre que les structures du pouvoir et de la connaissance – de ceux qui détiennent le pouvoir – paraissent consolidées à cause d'une expérience traumatique de l'Histoire et des pratiques clandestines d'exploitation et de torture dans le système géopolitique, il garantit aussi leur propre déconstruction. Dans « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », Jacques Derrida affirme qu'il n'y a pas de centre dans la structure, mais plutôt une substitution des contenus ou des suppléments qui « en tient lieu en son absence » (1967 : 423). *Ygdrasil* ne fait que déplacer et substituer des suppléments de la présence du pouvoir –

[132] « Même ma présence en train de modifier l'Histoire fait partie de l'Histoire. Pour l'amour du ciel! N'est-ce pas quelque chose d'extrêmement connu? ».

des figures du militaire et du politicien mexicain, en passant par celles du selknam ou de l'Imbunche, jusqu'à celles qui sont plus cosmiques comme le Tangata Manu, le Dieu agonisant ou le golem qui mènera la rébellion – ainsi que son objectif – Projet Empalme Rodriguez, Projet Ygdrasil, le Graal, *l'anima mundi*, la pièce 369, etc. La supplémentarité du pouvoir ne permet pas d'identifier facilement l'arbre à une figure concrète – ni président, ni empereur ni dictateur –, mais elle permet de signaler tout le procès de structuration permanente et, surtout, de la formation de résidus. La « peur résiduelle » n'est alors que le résultat d'un processus très complexe qui caractérise la partie créative du masochisme du cyberpunk chilien et latino-américain.

8. Conclusion : l'obscure jouissance du texte et la pratique culturelle du masochisme créatif

Dans la première partie, on a discuté sur une transition de concepts tels que le simulacre et le traumatisme qui se sont constitués en tant que signes culturels dans l'étude des sociétés dites du premier monde et qui sont devenus topiques théoriques du cyberpunk. Cette transition de signes culturels permet de signaler que l'on ne peut pas négliger l'historicité de la pratique culturelle du cyberpunk mondial, une historicité que le cyberpunk chilien applique aux circonstances qui ont permis sa production – de la théâtralité d'actes publics jusqu'à la constitution d'un espace pour penser le traumatisme national. Le roman de Jorge Baradit offre une multitude de figures qui permettent de penser la conjoncture qui se crée entre l'importation de théories d'un autre contexte et les problèmes de la post-dictature. L'une des figures qui est devenue centrale dans cette étude est celle de la perra. La perra est, d'une part, un noyau traumatique où espace

virtuel et actuel ne se différencient plus, et d'autre part, elle est un noyau auquel d'autres figures s'attachent. On a vu par exemple, l'importance du fantôme comme espace et lien entre cultures ayant vécu une expérience traumatique de l'Histoire. Mais telle est la charge significative de la perra qu'elle oblige aussi à la lire en termes de « résidu ». La deuxième partie de ce chapitre a cherché à analyser les enjeux du résidu en tant que résistance géopolitique dans le système-monde et en tant que pratique textuelle. L'océan a servi à ce propos en se montrant comme un espace ludique qui permet le développement d'une subjectivité comme celle de la baigneuse. Cette subjectivisation est, en fait, très importante et unique dans le texte, car comme on voit dans la dernière section, le roman est hanté par une contrainte de répétition des structures du système-monde. Que ce soit sous la forme d'un édifice, d'une cathédrale ou d'un arbre, le roman ne cesse pas de marquer son rapport à la situation du tiers-monde dans la crise mondiale. C'est dans ce rapport que l'on peut emprunter un concept comme celui de « masochisme créatif », car si, d'une part, on reste avec une impression pessimiste et passive devant l'état des choses, d'autre part, la créativité performe la déconstruction de ces structures du pouvoir et laisse des espaces résiduels de résistance.

CHAPITRE 4 :

DISPOSITIFS ET IMAGES ONIRIQUES DANS LE CINÉMA SF ARGENTIN

Nommé meilleur film au festival de Toulouse et meilleur premier film au festival de La Havane, *La somnambule* (1998, Fernando Spiner, *La sonámbula*) constitue une réussite technique, et ce malgré les quelques inconvénients économiques qui se sont présentés lors de sa réalisation[133]. Misant sur le travail de post-production, Spiner et son équipe y ont créé le *compositing*[134] d'une ville de Buenos Aires rétro-futuriste, rappelant l'architecture de *Metropolis* de Fritz Lang et les ambiances d'autres films classiques de science-fiction comme *Alphaville, La jetée* ou *Brazil*. En l'année fictive de 2010, dans cette ville de Buenos Aires commémorant le bicentenaire de la révolution de mai, réside une réalité dystopique, filmée en noir et blanc. Aussi, dans cette dystopie, 300 000 habitants ayant perdu la mémoire en raison d'une explosion psychique doivent se rendre au centre de recherches psychologiques pour suivre des thérapies de remémoration – avec l'imposition de faux souvenirs et de faux rêves – et de recomposition des familles;

[133]En tant que projet, *La somnambule* a obtenu une subvention de 625 000 dollars de la part de l'INCAA (Instituto nacional de cine y artes audiovisuales) en 1995. Après quoi, une demande de crédit auprès du même organisme de 225 000 dollars a été accordée, de même qu'un avancement pour la distribution et des donations du privé. Mais quelques problèmes sont survenus en cours de route, comme la perte de 350 000 dollars (Toledo, 2000 : 132-133). Cependant, le visionnement de *La jetée* a pu inspirer à Spiner de miser sur la composition photographique, ce qui a permis une réalisation moins onéreuse.

[134] C'est-à-dire « le fait de composer ensemble plusieurs images pour n'en former qu'une à la fin » (Hamus-Vallée, R, 2002 : 230).

recomposition faisant d'ailleurs écho au cas des enfants des *desaparecidos* durant la dictature militaire (enfants ayant été séparés de leurs parents puis envoyés dans des familles d'accueil)[135], ainsi qu'à d'autres thématiques post-dictatoriales. À cette dystopie, médiatisée au spectateur par les images en noir et blanc, s'intercalent les images technicolor, représentant les rêves et les souvenirs d'Eva Rey (une survivante dont on ignore le passé) et montrant son séjour paisible dans une grande maison de campagne en compagnie de son mari. À la fin du film, la dystopie en noir et blanc finit par se dissoudre et devenir à son tour un rêve, au moment où Eva Rey se réveille et où les images en couleur évoquées durant le film finissent, quant à elles par s'imposer comme la réalité et le présent.

La somnambule révèle, par son contenu, par les techniques employées et par une thématique liée au cyberpunk, des aspects autour de la représentation des rêves et du lien que ceux-ci entretiennent avec l'image cinématographique. Dans ce chapitre, j'aborderai, en premier lieu, le rapport entre le cinéma et la psychanalyse à travers le débat entre, d'une part, l'approche théorique cherchant à élaborer une métapsychologie de la position spectatorielle et, d'autre part, les nouvelles orientations en études cinématographiques voulant mettre l'accent sur la condition historique du dispositif et sa visée spectaculaire. Ainsi, après avoir décrit les dispositifs spécifiques du film de science-fiction (les effets spéciaux), je ferai, en deuxième lieu, un survol de l'apparition du dispositif imaginaire de l'oniroscope dans la littérature de science-fiction. La représentation de cette machine,

[135] L'association des Grand-mères de la Place de Mai est une organisation qui s'occupe de trouver et remettre aux familles légitimes les enfants qui ont été enlevés en tant que « butin de guerre » de la dictature (1976-1983) ou qui sont nés durant la captivité de leurs mères. À peu près 500 enfants ont été dépossédés de leur famille et de leur identité. Entre 1980 et 2008, les Grand-mères ont réussi à retrouver 93 enfants.
(Voir : http://es.wikipedia.org/wiki/Abuelas_de_Plaza_de_Mayo, page consultée le 16 janvier 2009)

permettant de traduire en images les rêves, rejoint des spéculations (pseudo)scientifiques sur la nature onirique, la présence du médium cinématographique comme code culturel et l'idéalisation d'un cyberespace alternatif. Ayant fait un parcours de l'oniroscope dans la littérature de science-fiction et celle du cyberpunk, j'analyserai alors la présence des oniroscopes dans le cinéma et leur implication dans la technologie visuelle. Ensuite, j'accorderai une attention particulière à deux films argentins de science-fiction, *Ne meurs pas sans me dire où tu vas* (*No te mueras sin decirme a dónde vas,* Elliseo Subiela, 1995) et *La somnambule.* Enfin, dans les dernières pages de ce chapitre, suivant les propos de Gilles Deleuze sur le cinéma, j'analyserai les modalités de l'image-temps, en particulier celle de l'image-rêve, dont se sert le film de Spiner pour dénoncer les méfaits de la politique de l'oubli et de la modernisation en Argentine.

1. Cinéma et rêve : l'installation des dispositifs

Les liens entre le cinéma et la psychanalyse ne se réduisent pas à l'origine victorienne qu'ils partagent, ni à l'élément commun qui les définit – l'image –, mais aussi à une métaphore théorique et historique montrant leurs entrelacements. D'après Laura Rascalori, cette métaphore, qui résulte de la comparaison entre le septième art et le rêve, s'établit dès les commencements du cinéma, alors que surviennent les discussions sur l'usage de ce médium comme un système parfait de représentation de la réalité ou comme un mécanisme apte à reproduire la magie du monde des rêves (2002). Déjà dans les premières décennies du XXe siècle, Riccioto Canudo, critique et représentant du futurisme italien, et Jean Epstein, réalisateur et écrivain français, soulignent l'affinité entre les phénomènes oniriques et l'image filmique. Dans les années

1950, d'après une approche cognitive et psychologique, Edgar Morin et Jean Mitry mettent les bases pour une étude de la perception de l'image filmique chez le spectateur. Devant l'image cinématographique, ce dernier entrerait, selon les deux auteurs, dans un état proche de l'activité onirique ou, plus exactement, dans un état para-onirique. Pour Morin, par exemple, l'obscurité de la salle de projection, le confort des chaises et la passivité du corps détendraient le spectateur et l'induiraient à une implication psychique et émotive où il pourrait combler, d'une certaine manière, ses désirs les plus intimes. Quant à Mitry, celui-ci situe l'état spectatoriel entre le rêve, où l'imaginaire tient lieu du réel, et la rêverie, ce qui suppose une certaine conscience chez le spectateur.

Dans les années 1960 et 1970, sous l'influence de la sémiologie et de la psychanalyse lacanienne, l'analogie entre la disposition du spectateur et les dispositifs ou les appareils du cinéma s'est vue accentuée, d'une part, avec l'idée d'une régression à un état de formation identitaire qui s'opèrerait chez le spectateur – Jean-Louis Baudry, par exemple, compare le stade du miroir lacanien et la notion de l'écran du rêve de Bertram D. Lewin[136] à la fonction des images représentées sur l'écran – et, d'autre part, avec la formulation, chez Christian Metz, de concepts comme scopophilie et fétichisme. Cependant, par rapport à cette époque où les considérations métapsychologiques autour de la figure du spectateur détenaient une place centrale, les études cinématographiques contemporaines mettent davantage l'accent sur le concept de dispositif et ses implications historiques. Par exemple, Frank Kessler, partant d'une définition de Jacques Aumont et Michel Marie, explique le rôle du dispositif dans le cinéma :

[136] L'écran du rêve est, selon Lewin, est une surface où le rêve serait projeté et représenterait autant le sein maternel que le désir de dormir.

> En simplifiant les choses quelque peu, on pourrait dire que la théorie du dispositif propose en fin du compte une description du fonctionnement de l'institution cinématographique – avec tous les effets idéologiques que ceci implique par ailleurs – en termes d'une relation entre plusieurs facteurs :
> -*premièrement*, une technologie matérielle produisant des conditions favorables à
> -*deuxièmement,* un certain positionnement du spectateur fondé sur des désirs inconscients auxquelles correspond :
> -*troisièmement,* une forme filmique institutionnalisée (le cinéma classique, pour aller vite) dont le mode d'adresse vise à garantir le maintien optimal de cette position spectatorielle, qualifiée le plus souvent de « voyeurisme ». (2003 : 24)

Ainsi, le dispositif, d'une part, renvoie aux parties mécaniques et technologiques par lesquelles le cinéma « capte » et « restitue » le mouvement et, d'autre part, constitue un noyau où le désir du spectateur est institutionnalisé. Le cinéma classique, par exemple, se caractérise par la constitution de ce noyau à travers une narration linéaire et homogène où le spectateur occupe un espace contraignant où il peut uniquement développer une position voyeuriste. Mais l'historicisation du dispositif peut mener à trouver de nouvelles positions spectatorielles ou, plus particulièrement, à ce que Tom Gunning appelle « un cinéma d'attractions ». Dans ses débuts, à travers toute une série de trucages (le théâtre magique, les féeries sur scène, le cirque, la prestidigitation, le panorama, le diorama ou la lanterne magique), le cinéma des premiers temps déployait sa visualité permettant ainsi au spectateur un positionnement complètement différent de celui offert plus tard par le cinéma classique. Dans le cinéma d'attractions, indépendamment de la narration projetée sur l'écran, le spectateur pouvait observer tout l'appareil cinématographique et s'impliquer d'une façon plus active dans le spectacle technologique.

L'historicisation de la notion de dispositif dans l'étude du médium cinématographique est également importante dans la caractérisation du film de science-

fiction contemporain et du cyberpunk filmique. Jae Hyung Ryu souligne que les effets spéciaux numérisés, continuation post-moderne et post-fordienne des techniques modernistes de trucages et de premiers effets spéciaux analogiques, sont devenus un moyen par lequel le spectateur est appelé à répondre de manière immédiate aux *blockbusters* (superproductions) et à exiger, en retour, de nouvelles stimulations fantastiques de la part de cette industrie (2007 : 40). De la même manière, Scott Bukatman, dans *Matters of Gravity : Specials Effects and Supermen in the 20th Century* (2003), se réfère à « une expérience sensorielle immédiate » correspondant au «*sense of wonder* » de la science-fiction que les effets spéciaux cherchent à réveiller; des effets spéciaux qui se définissent d'ailleurs comme étant « une technologie de la technologie » ou un « cinéma du cinéma » (109; Ryu : 41). Le dispositif de l'effet spécial dans la science-fiction fonctionne à l'intérieur d'un système de représentation qui, d'une part, comme le remarque Vivian Sobchack (1980 : 88), cherche à créer un effet de réalité et de crédibilité chez le spectateur, se distinguant ainsi de l'effet spécial du cinéma fantastique qui provoque plutôt une sensation d'incrédibilité. D'autre part, l'effet spécial de la science-fiction s'efface en tant que dispositif, afin de laisser passer précisément le caractère spectaculaire et d'émerveillement de l'illusion optique. Cependant, on peut trouver une série d'exemples dans lesquels le dispositif de l'effet spécial est mis en évidence. Ryu mentionne le film *Le Masque* (Chuck Russsell, 1994) qui fait ressortir le caractère de trucalité (notion empruntée à André Gaudreault), lorsque Stanley (Jim Carrey), devenant un homme caricature grâce à un masque mystérieux, en voyant Tina (Cameron Diaz), fait palpiter un cœur qui dépasse exagérément sa poitrine, laisse tomber une langue démesurée et échelonnée, et transforme sa tête en celle d'un loup aux yeux exorbités. La fonction de cette mise en scène de l'effet spécial en tant que trucage peut

également s'appliquer à un genre filmique de la science-fiction plus spécifique, lequel déploierait certains niveaux d'autoréférentialité. Il s'agirait d'un genre filmique présentant des machines imaginaires qui projettent le rêve en tant qu'image cinématographique et qui fusionnent des niveaux narratifs dans lesquels les personnages peuvent interagir, rendant ainsi l'espace onirique un substitut du cyberespace. Ainsi, une théorie complète du dispositif pourrait s'articuler à partir de la conjoncture de la métapsychologie du spectateur (à travers l'analogie entre la disposition spectatorielle et le rêve), la (méta)historisation du dispositif (à travers l'indication du passage du trucage moderniste et analogique à l'effet spécial et numérique) et le message politique qu'il veut véhiculer.

2. La science-fiction et le rêve : les dispositifs inconscients du cyberpunk

L'idée du cinéma comme forme de rêve partagé et collectif a déjà été présentée dans plusieurs films : *L*e v*oyage dans la lune* (George Méliès, 1903) présente l'analogie entre le cinéma et un rêve fait par plusieurs dormeurs, lorsque les astronomes s'endorment sur la surface de la lune et rêvent à des déesses des étoiles; *Le chien andalou* (Luis Buñuel et Salvador Dalí, 1928) met en acte le processus de formation d'images surréalistes et de la logique du rêve à travers une écriture automatique; et *Sherlock, Jr.* (Buster Keaton, 1924) fait du cinéma une médiation préparant à l'exhibition d'un rêve. Cette expérience en commun, déjà inventée ou reproduite dans les premières œuvres du cinéma, partage certaines caractéristiques avec le cyberespace. Selon Michael Benedict, le cyberespace doit avoir comme principe une série de règles déterminant ses dimensions spatio-temporelles ainsi qu'une existence indépendante afin

d'assurer la participation commune de tous les usagers[137]. Ainsi, une mémoire filmique peut se constituer de même que peut se former une communauté virtuelle. Cependant, afin de pouvoir parler d'une confluence du cinéma et du rêve (et surtout en comprenant ce dernier comme expérience commune) dans le cadre de la science-fiction, il faut attendre jusqu'en 1953. En cette année, la découverte de la corrélation entre les mouvements rapides de l'œil (REM) et la période du sommeil durant laquelle se manifestent les rêves permet à l'imaginaire de la science-fiction de s'approprier du rêve comme espace malléable[138] et comme code de représentation culturelle[139]. En 1955, par exemple, Isaac Asimov publie la nouvelle « Dreaming is a Private Thing » où des compagnies dans l'industrie du divertissement cherchent des rêveurs capables de reproduire les meilleurs « *dreamies* », images mentales qui peuvent être visionnées sur un écran. Dans cette nouvelle d'Asimov, Jesse Weil, cadre de Dreams, Inc., doit également assurer le maintient de son entreprise devant la production clandestine des rêves pornographiques, la censure gouvernementale et la concurrence – les *Dream Palaces* de la Lustre-Think. Dans ces *Dream Palaces*, plusieurs centaines de personnes peuvent partager un rêve à la troisième personne. Il s'agit là d'une technique moins

[137] Les règles de fonctionnement du cyberespace sont : l'exclusion – deux objets ne peuvent être au même espace et en même temps –, l'exclusion maximale – où les limites du cyberespace sont déterminées à partir du respect du premier principe d'exclusion –, l'indifférence – le cyberespace suit une existence indépendante à l'insu des usagers – ainsi que l'échelle, le transit, la visibilité et la « communalité » (*commonality*) (Benedikt, 1991 : 160)

[138] L'idée d'un contrôle sur les contenus oniriques part aussi d'une fascination de l'Occident avec la représentation de l'ethnie Sénoï dans les travaux de Kilton Stewart dans les années 1930. (Voir : http://fr.wikipedia.org/wiki/Onirisme, page consultée le 16 janvier 2009)

[139] Cette possibilité de pouvoir regarder le monde des rêves hante aussi la science. Selon l'AFP, dans le communiqué du vendredi 12 décembre 2008, des chercheurs japonais ont affirmé « avoir conçu une technique d'analyse cérébrale qui permettra peut-être un jour de regarder à la télévision ses propres rêves reconstitués ou d'exprimer par l'image une pensée qui peut difficilement être mise en mots ». La note conclut en disant que le système, encore limité, ne permet pas de reproduire toutes les perceptions, mais, d'après les chercheurs, ouvre une voie « à des applications relevant jusqu'à présent du fantasme ». Pour plus d'informations, voir dans : http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5hvYCy6ysouYY1c_sjFzQjZc_bKtA

complexe que celle employée par Dreams, Inc; dont les *dreamies* constituent des rêves à la première personne conçus pour le visionnement individuel.

La science-fiction aurait dû, par la suite, prendre en charge une vision moins portée sur le caractère mythique et transcendantal du monde onirique, et adopter l'approche immanentiste que Sigmund Freud a voulu instaurer par rapport à la littérature préscientifique de son époque[140]. Cependant, d'après Ronald Emil Schmitt, la tendance dans la science-fiction britannique classique, allant de *Frankenstein* (Mary Shelly, 1818) jusqu'à *The Black Corridor* (Michael Moorcock, 1969), en passant par *When The Sleeper Wakes* (H.G. Wells, 1899 et 1910) et *1984* (George Orwell, 1949), est de consolider une vision anachronique du rêve comme faculté mythique dans un contexte scientifique moderne. Quelques exceptions s'imposent néanmoins. Ainsi, après la nouvelle d'Asimov, on peut trouver dans *Le maître des rêves* (1965, Roger Zelazny) un traitement plus scientifique du phénomène onirique avec la « neuroparticipation », une thérapie dans laquelle le patient, immergé dans une simulation contrôlée par l'esprit de l'analyste, doit construire avec l'aide de ce dernier des rêves ou des cauchemars permettant de dépister des névroses[141]. De même, *La cybériade* (1965, Stalinsas Lem) et *L'autre côté du rêve* (*The Lathe of Heaven,* Ursula Le Guin, 1971), deux romans anticipant le cyberpunk, mettront en marche un jeu d'illusion onirique et d'artificialité produite respectivement par des machines inutiles ou par la création d'utopies alternatives se transformant par la suite en dystopies.

[140] Freud accuse les esprits de l'époque – il y mentionne l'école de Schelling – qui continuent à croire à une origine divine et à une nature mystique des rêves, croyance qui avait déjà été remise en question par Aristote. Pour ce dernier, le rêve devait être considéré comme un objet psychologique.

[141] Dans *Rêves en synthèse* (Gabriel Jan, 1980), un groupe de personnes ayant tenté de se suicider participe à une expérience où il se voit transporté dans un espace où il se livre à une série d'aventures.

Tout comme la science-fiction qui ne renonce pas à une vision romantique du rêve, le cyberpunk littéraire poursuit également l'interprétation transcendantale et mythique du rêve, mais à partir de ses prémisses de l'expérience collective de la réalité virtuelle et du simulacre. En investissant le rêve d'une vision collective qui s'éloigne de la conception « égoïste » et solipsiste du sujet freudien, le cyberpunk ne présente pas exactement le rêve comme une expérience intersubjective[142]. Séduit par la mythologie, dont il prend des figures et références (l'Asphodèle du roman de Porcayo analysé dans le chapitre 1 en constitue un exemple), et par un certain ésotérisme, le cyberpunk rêve d'un inconscient collectif qui frise les archétypes jungiens. Ainsi, la dimension collective du cyberespace (ou de « l'hallucination consensuelle » gibsonniene), le métavers chez Neal Stephenson (espace carnavalesque de construction identitaire sous le signe du multiculturalisme nord-américain et de l'hyperconsommation), ou le sommeil artificiel dans lequel des millions d'humains doivent plonger afin de nourrir les machines dans *La matrice*, créent une économie dans laquelle le rêve subit une inflation de sa valeur réelle. Autrement dit, au lieu de s'avérer une activité par laquelle le hacker ou le cybernaute relâcherait toutes ses tensions psychiques, donnant ainsi naissance à une enclave de résistance et d'équilibre naturel, le cyberpunk subsume le rêve à une construction qui, loin d'être post-humaine et annonciatrice de nouvelles subjectivités – si abominables ou souhaitables soient-elles –, reflète le désir d'imposer une vision consensuelle sous prétexte de donner libre cours aux impulsions et penchants de chaque usager.

Selon Freud, l'image dans le rêve est une hallucination qui résulte d'un travail de l'appareil psychique répondant aux désirs non satisfaits de l'inconscient, et ce dans un

[142] Dans *La Poliphonie du rêve : l'expérience commune et partagée* (2002), René Kaës montre comment le rêve du sujet est marqué et traversé par les rêves des autres, dont le psychanalyste, les parents et les membres des groupes cliniques.

rapport aux restes diurnes, « désirs conscients, autres impulsions psychiques, simples impressions récentes » (1967 : 153). Le travail du rêve se forme par un processus primaire qui régule l'énergie psychique selon le principe de plaisir, et par un processus secondaire qui permet l'intervention du moi et son principe de réalité. Le processus primaire implique : la condensation, où plusieurs images peuvent fusionner dans une seule image rendant extensive l'interprétation d'un rêve dont la verbalisation s'avère être très courte; le déplacement, « qui renverse les valeurs, travestit le sens, rend obscur au niveau manifeste ce qui était signifiant au niveau latent » (Ferron, dans Chemama, Vandermesch, 2003 : 372); et la prise en considération de la figurabilité ou dramatisation. Si la condensation et le déplacement rendent inintelligibles les pensées oniriques, visant ainsi détourner la censure, la dramatisation trie les pensées les plus aptes à se transformer en images.

Pour Freud, dans le travail de l'interprétation, l'analysant doit associer par lui-même les pensées que se détachent du rêve et repérer dans son discours « les moments de jouissance et d'angoisse qu'il connaît depuis l'enfance » (374), et ce à travers une langue privée et propre à lui. Dans cet ordre d'idées, une éventuelle projection des rêves sur un écran s'avérerait inutile en termes freudiens, reflétant plutôt des fantasmes narcissiques et voyeuristes qui résident dans l'imaginaire collectif. Or, ce sont ces fantasmes que l'on trouve dans le cyberpunk à travers une mise en parallèle des niveaux de réalité. Ce dernier, d'une part, circonscrit le rêve à une simple simulation jouissant d'une autonomie interne qui se distingue d'autres construits de réalité. Ainsi, Jeff Noon, dans *Vurt* (1993) opère un parallèle entre la réalité et son analogue virtuel. À propos de la drogue dont traite le roman (également nommée vurt), Noon écrit :

> *À l'état de veille, vous savez que le rêve existe. À l'intérieur d'un rêve vous pensez que le rêve est la* réalité*. Dans un rêve vous n'avez nulle connaissance du monde de la veille.*
> *C'est la même chose avec le Vurt. Dans le monde réel nous savons que le Vurt existe. À l'intérieur du Vurt on croit que le Vurt est la réalité. On n'a aucune connaissance du monde réel* (43).

La variété de délires que provoque la consommation des plumes colorées du vurt, dans la ville alternative de Manchester que Jeff Noon dépeint, peut générer des interfaces où on peut trouver des cas de condensation de nature onirique (notamment les hommes-chiens et les drogues vivantes en forme d'extraterrestres tentaculaires) ou de réalité (comme le sentiment de « la hante », combinaison de conscience de réveil et d'impression de hantise). Cependant, toutes ces images hallucinantes ne pourront se produire qu'au nom d'une matrice culturelle et mythologique post-moderne et urbaine, tout comme on l'a vu dans le tupinipunk brésilien (voir chapitre 2). D'autre part, le cyberpunk compose avec une notion plus psychanalytique, qui semble respecter les idées générales de Freud par rapport à la constitution du rêve à partir des résidus diurnes. Ainsi, dans quelques œuvres de Gibson, la formation du rêve dépend de situations quotidiennes. Dans *Neuromancien*, par exemple, les rêves de Case dans les nuits japonaises se révèlent symptomatiques du manque du cyberespace et des consoles (1985 : 7), mettant ainsi l'accent sur le contenu latent des rêves – le désir du cyberespace –; tandis que les restes de rêves ne sont que des images fragmentaires – « un rêve d'aéroports » (53) – qui se confondent avec les souvenirs et la banalisation du monde virtuel – devenu à son tour expérience quotidienne qui produit ses restants diurnes susceptibles de conformer le contenu manifeste d'autres rêves.

En érigeant le cyberespace comme contenu latent du rêve, le cyberpunk installe son dispositif idéologique, l'espace virtuel, par-dessus la notion d'inconscient, cet

espace où, si on accepte une définition lacanienne, réside le discours de l'Autre, l'altérité. Cependant, le dispositif, comme on l'a vu dans la section précédente, ne se limite pas uniquement à déterminer la position du sujet – cinématographique ou cyberpunk – devant l'objet du regard et du désir ou devant les institutions qui produisent cette position, mais renvoie également aux mécanismes concrets. Ainsi, lorsque Gibson fait référence à des mécanismes simulant des rêves, le dispositif qui crée le contenu latent en tant qu'idéologie (le cyberespace) est déjoué par une défaillance du dispositif mécanique (la console) qui laisse place à un travail propre à l'inconscient. Dans « Fragments de rose en hologramme », Parker, un programmeur d'unités de « perception sensorielle apparente » (PSA) dans une Amérique chaotique vivant hors « de la tradition Lascaux/Gutenberg propre à la société préholographique » (1987 : 48), se trouve confronté aux problèmes d'une technologie en déclin (les locaux contenant les autrefois très populaires consoles pornographiques de PSA ont disparu) et doit bricoler un assemblage pour remédier aux défaillances de son inducteur afin de pouvoir retrouver le sommeil. Nostalgique, Parker décide d'introduire une cassette de PSA, l'hologramme d'une rose, dans la platine qui pulvérise l'image en fragments. C'est alors que tous ses propres souvenirs défilent, incluant ses premières expériences avec des consoles PSA. La nouvelle, déjà formellement très fragmentaire, se reproduit elle-même. Cependant quelque chose semble échapper à l'esprit de Parker : « chaque fragment révèle la rose sous un autre angle, se souvint-il alors, seulement le delta vint le submerger avant qu'il ait pu se demander ce que cela pouvait bien dire » (50). Aussi, l'inconscient y déjoue l'emplacement des dispositifs, puisque « le contact prolongé avec une bande vierge peut induire des symptômes d'hallucination hypnagogique » (46).

Cette nouvelle de Gibson permet ainsi de montrer comment le rêve et l'inconscient résistent aux médiations et aux dispositifs, en les incorporant. Dans *Dream Analysis* (1937), la psychanalyste britannique Ella Freeman Sharpe fait l'analyse d'un rêve où le patient se voit en train de jouer devant les caméras et les équipes de tournage[143]. Associant la dramatisation de ce rêve au moment de la vie infantile dans lequel le rêveur a surpris ses parents durant l'acte sexuel, Sharpe écrit :

> *Illustrated in this dream are some of the profoundest activities of the psyche. We have the recording of sight and sound by the infant and the incorporation by the senses of sight and hearing of the primal scene. We have evidence of this incorporated scene by its projection into the dream dramatization. The modern invention of the screen of the cinema is pressed into service as the appropriate symbol, the screen being the modern external device corresponding to the internal dream picture mechanism.*

L'analogie entre les instruments optiques – le télescope ou la photographie chez Freud – et l'invention du cinématographe servant à expliquer les procédés du mécanisme psychique devient à son tour élément de la dramatisation ou de la mise en images oniriques. On a vu jusqu'ici comment la littérature de science-fiction a imaginé le rapport qui se crée entre la psychanalyse et la théorique filmique. Cependant, le médium le plus efficace pour approfondir ce rapport est le cinéma, à travers sa représentation des divers dispositifs fantastiques que constituent les oniroscopes.

3. Oniroscopes dans le cinéma et la réalité virtuelle alternative

Comptant parmi les films présentant des machines qui permettent de voir le monde mental et, dans certains cas, de s'y transporter, le film *Dreamscape* (Joseph

[143] Dans cette performance, le rêveur oublie les lignes du texte qu'il doit réciter devant les caméras. Mais cet oubli dans le rêve démontre que l'inconscient n'oublie pas les motifs qui restent latents.

Ruben, 1984) fait voyager des télépathes branchés à des électrodes dans les rêves de patients ayant vécu des traumatismes. Les sessions se déroulent dans un laboratoire dont le décorateur serait, d'après le protagoniste, « un auteur de science-fiction ». Cependant, toute cette technologie finit par être superflue et décorative. Porté sur les cascades et sur les scènes de poursuite, supporté par une intrigue plutôt faible, et misant davantage sur l'aspect paranormal que sur l'interrogation du dispositif, ce film tombe dans une série d'imprécisions sur le traitement du monde onirique. D'une part, on peut y provoquer la mort du dormeur en tuant la représentation de son moi – alors que, pour Freud, l'image du rêve n'est ni spatiale ni directement liée à une partie concrète du corps, mais virtuelle à la manière d'une l'image dans la lentille d'un télescope (356). D'autre part, on y peut entrer et sortir du rêve prémonitoire et apocalyptique d'un président des États-Unis philanthropique. Plus réussi que ce dernier film, *The Cell* (Tarsem Singh, 2000) emprunte les techniques du vidéoclip pour représenter, moins que le rêve nocturne d'un dormeur, l'état d'esprit d'un enfant autiste (à travers la topographie d'un espace ouvert évoquant un désert) et d'un assassin schizophrénique (caractérisé par des espaces fermés proches du modernisme architectural et de l'art contemporain). Dans ce film, les dispositifs qui permettent à Catherine Deane (Jennifer Lopez) de pénétrer dans l'esprit des dormeurs constituent en eux-mêmes des objets artistiques – des vêtements en latex rouge strié et brillant qui rehaussent les protubérances du corps féminin et qui sont suspendus par des câbles. Tout comme dans *Dreamscape*, le rêve dans *The Cell* est une expérience réservée à celui qui y entre, les autres personnages ne pouvant donc pas interagir dans cet environnement virtuel.

Du côté du cinéma d'animation, le premier long-métrage en images synthèse, *Final Fantasy : The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi, 2001) présente un futur où les

rêves peuvent être enregistrés, visionnés et vécus par plusieurs personnes simultanément. La docteure Aki Ross, l'héroïne de ce film, revit constamment un rêve où elle se voit dans le paysage d'une planète lointaine au moment où deux armées extraterrestres s'apprêtent à livrer combat. Même si, de par la répétition et l'approfondissement de ce rêve, Aki parvient à comprendre pourquoi les esprits de ces créatures ont envahi la Terre, anéantissant ainsi toute forme de vie, l'enregistrement des rêves et l'immersion virtuelle que l'on peut y faire ont également leur utilité. La découverte des enregistrements du rêve d'Aki permet en effet à certains personnages d'accuser et de ridiculiser le docteur Sid – chargé de retrouver et de réunir huit esprits qui doivent sauver la vie sur Terre. De plus, l'immersion virtuelle permet à Grey Edwards, homme militaire et pragmatique, de comprendre les soucis d'Aki, tandis qu'il s'introduit dans le rêve de cette dernière et voit la bataille des extraterrestres et le cataclysme qui s'y produit par la suite. Par ailleurs, au niveau visuel, une scène d'Aki se tenant debout sur une surface transparente filmée en contre-plongée rappelle le nouveau rapport qui s'établit entre le réalisme – réussi par l'image synthèse – et son caractère sublime et fantastique. Du même coup, la scène rend néanmoins redondante la fonction du rêve et sa spécificité, puisque, dans ce film de science-fiction en images synthèse, la réalité présente déjà elle-même le caractère fantastique du rêve.

Paprika (Satoshi Kon, 2006), quant à lui, présente un dispositif en phase d'essai, appelé le DC Mini, qui devrait faciliter un traitement psychothérapeutique à travers l'observation des rêves et la possibilité d'y intervenir grâce à un avatar onirique. Mais le vol de trois prototypes du DC Mini entraînera une rencontre chaotique entre la réalité et le rêve d'un mégalomane. Alors, seule l'intervention de Paprika, l'avatar de la docteure Atsuko Chiba, pourra sauver le monde. Avec le DC Mini, dans *Paprika*, on se trouve

déjà dans l'imaginaire cyberpunk de la technologie qui envahit et pénètre le corps humain. Le DC Mini est, en effet, un serre-tête muni de petits doigts cristallins qui, dans un cas d'anomalie, peuvent pénétrer le cuir chevelu et la peau du visage et vider l'appareil psychique; sort subit par l'assistant de l'obèse docteur Kôsaku Tokita. Également, le film souligne les parallèles entre le monde des rêves et l'Internet. Dans un café virtuel, par exemple, Paprika explique au détective Konakawa Toshimi que l'Internet est ce qui ressemble le plus au rêve, car il facilite la tâche de l'individu voulant se laisser aller à ses désirs. Partant de ces parallèles, le film situe donc les nouveaux phénomènes psychosociaux comme partie du domaine de la cyberculture. Mais *Paprika* est, avant tout, un film sur le rêve en tant que film. Les références explicites au cinéma et la comparaison directe avec l'activité onirique de Satoshi font donc de ce film d'animation japonais un modèle permettant de penser cette conjonction entre rêve, cinéma et cyberpunk.

De même que *Paprika,* le cinéma argentin s'occupe également de la relation entre le film et le rêve. Dans les années 1990, deux films mettent en scène un dispositif fantastique qui relie directement le film à l'image du rêve : *Ne meurs pas sans me dire où tu vas* et *La somnambule*. Le premier film présente un collecteur de rêves inventé par Leopoldo (Darío Grandinetti) à l'aide de son ami Oscar (Oscar Martínez). Son dispositif comprend une boîte en bois, munie d'un voyant lumineux en forme d'œil, et des électrodes ajustées à un vieux chapeau. Tout au long du film, les deux inventeurs tenteront d'élucider le mystère qui se cache derrière les premières images obtenues par la machine à partir d'un rêve de Leopoldo : Rachel (Mariana Arias), une femme en habits du XIXe siècle qui chante et joue du piano. L'esprit de Rachel apparaîtra plus tard devant Leopoldo pour lui apprendre qu'en 1885 il avait été son mari, William (James

Murray), un jeune inventeur ayant travaillé pour le compte de Thomas Alva Edison (Ricardo Fasan). Les premières scènes du film montrent l'entretient entre le scientifique et le jeune inventeur. Mettant à point un prototype du kinétoscope, ou « the dream machine » comme il l'appelle, William croit ce dispositif capable de faire vivre simultanément le même rêve à des milliers de personnes. Également, selon William, cette machine devrait pouvoir capturer les images des individus pour les sauver de la mort. Mais, contrairement à cet espoir, de fausses images d'archive montrent par la suite William assistant à l'enterrement de sa femme Rachel. En faisant son deuil dans la solitude de sa demeure, celui-ci se met alors à jouer avec un zootrope. Les images d'un jongleur produites par le zootrope laissent ensuite place à un projecteur manipulé par Leopoldo, qui fait jouer à son tour le générique de début.

Le film se réfère ainsi à l'histoire du cinéma grâce à la présentation d'instruments optiques (le kinétoscope et le zootrope) et cinématographiques (le projecteur). Aussi, il offre une médiation de l'image du rêve grâce aux fausses images d'archive et aux images en noir et blanc. La conformation de l'image à travers le dispositif du collecteur du rêve jouit d'une place importante dans le film, comme le démontre les spéculations d'Oscar. La première hypothèse formulée par Oscar se présente lorsque ce dernier s'aperçoit que les seuls à pouvoir témoigner de la présence de Rachel sont Leopoldo et un robot nommé Carlitos. Après avoir spéculé sur la possibilité que Rachel puisse transmette un signal à Leopoldo et à Carlitos par l'intermédiaire du collecteur de rêves, Oscar demande à Leopoldo de se brancher aux électrodes du chapeau et de regarder en direction de Rachel; manoeuvre qui aboutit à l'apparition d'images floues sur l'écran de l'oniroscope. Leopoldo ferme alors les yeux et, voyant que l'image de Rachel ne disparaît pas, Oscar en conclut que les visions de

cette femme proviennent du cerveau de Leopoldo. Animé par cette découverte, il suppose ensuite que ce collecteur de rêves permettra de faire des films à partir de la pensée, sans nécessité de recourir au tournage. Mais, en raison de l'accumulation d'une poussière radioactive à l'intérieur du collecteur de rêves après chaque utilisation, et de la persistance de Leopoldo à croire que Rachel est un esprit (plutôt qu'une hallucination), Oscar finira par croire que le collecteur de rêves est une antenne qui envoie de l'information au cerveau de Leopoldo; information d'une provenance inconnue[144].

Mais l'arrivée d'autres esprits dans la vie de Leopoldo confirme la fonction spiritiste du collecteur de rêves – c'est un traducteur pour les âmes, dira Rachel dans l'une des scènes du film. Ainsi, le père de Leopoldo (Manuel Cruz), ancien projectionniste, réapparaît d'entre les morts afin de serrer son fils entre ses bras une dernière fois. Aussi et surtout, Pablo (Leonardo Sbaraglia), un jeune militant assassiné durant le régime dictatorial, apparaît à Leopoldo dans un café de Buenos Aires, permettant ainsi à Subiela de faire référence à l'histoire récente de l'Argentine. Pablo communique à Leopoldo les informations sur l'endroit où se trouvent son corps et celui d'autres disparus; informations que Leopoldo doit par la suite transmettre à la mère de Pablo et aux autres mères de la place de Mai. Selon Catherine Grant, l'apparition éphémère et diffuse de Pablo implique une volonté, de la part de Subiela, de mettre le point final sur les problèmes de la Guerre Sale et des *Desaparecidos* en embrassant ainsi la politique du gouvernement de Carlos Menen, laquelle cherche, au moment de la réalisation, à solder le passé. Cependant, pour John Keith Richards, cette scène se

[144] Subiela fait ainsi clin d'œil à un autre de ses films, *Un homme regardant vers le Sud-est un hombre mirando hacia el sureste*, 1989), dans lequel un homme se retrouve dans un hôpital psychiatrique en affirmant être la projection d'un signal d'une autre planète. D'ailleurs, dans l'une des scènes de *Ne meurs pas sans me dire où tu vas*, Leopoldo demande à Rachel si elle n'est pas un agent extraterrestre ayant pour mission la conquête de la Terre.

justifie dans la mesure où elle permet à Leopoldo de se remémorer le passé, ainsi qu'à rouvrir le problème de la découverte des corps (2007 : 239). Ainsi, avec *Ne meurs pas sans me dire où tu vas*, le dispositif de l'oniroscope s'insère dialectiquement dans le cinéma argentin, lequel, d'après Geoffrey Kantaris, constitue *« a tradition of cultural engagement with cinema as the mechanical simulation of absent bodies* » (2007 : 60). Pour le jeune William, le dispositif cinématographique devait perpétuer les images des personnes mortes ou disparues, vainquant ainsi d'autres machines de la modernité et se constituant dans un cinéma « d'apparitions » et de restitution de la mémoire spectatorielle.

Mais Pablo et le père de Leopoldo restent des acteurs jouant directement sur le plateau, tandis que, dans certaines scènes du film, l'image de Rachel se construit en surimposition : on la voit marcher dans une rue sans faire attention aux voitures qui passent à travers son corps, se détacher partiellement du corps d'un homme assis dans le métro – un homme qui aura du mal à avoir « une femme à l'intérieur » – ou du corps de la femme de Leopoldo lorsque celui-ci les embrasse. Ces scènes sont gratuites si l'on compare l'intrigue principale et l'idée de départ : Rachel est une femme fantôme (ou esprit) et ce sont Leopoldo et Carlitos les seuls à pouvoir la voir. L'effet spécial dans ces scènes est en fonction de signaler la trucalité de la femme-fantôme dans un niveau métanarratif où la crédibilité exigée par les spectateurs s'avère superflue et suspendue en raison d'un émerveillement naïf – la musique y jouant un grand rôle. Mais en plus de ce spectacle visuel, l'intention politique de l'effet spécial se traduit par les allusions comiques qui accompagnent le spectre de Rachel – « c'est la femme de tes rêves », « la femme à l'intérieur de l'homme du métro ». Également, l'apparition de Pablo comprend un glissement plus ou moins comique vers la situation des femmes : malgré son amnésie

de fantôme, il se souvient d'elles, et en particulier, de « ces petites choses chaudes qu'elles ont en dessous de leurs blouses ». Le disparu a le droit de se rappeler des plaisirs de la vie et de ses amours que le régime militaire le lui a enlevés. Cependant, l'oubli du nom de « ces petites choses », dans la position spectatorielle créée par les dispositifs de Subiela, reflète l'opacité de l'apparition de Pablo et la marginalité de la scène par rapport à l'histoire racontée, diminuant ainsi de la portée du discours politique du film.

Le cinéma « d'apparitions » devient alors un cinéma « d'attractions », de « trucages » et de glissements comiques visant à consolider la position spectatorielle. Le dispositif à apparitions n'est pas assez puissant pour lutter contre sa propre disparition; ce qui se traduit, dans le film de Subiela, par la référence à la crise du cinéma. Ainsi, héritier du métier de son père, Leopoldo travaille comme projectionniste dans une salle de cinéma qui doit fermer à cause de la disparition progressive des spectateurs. La salle finit par être vendue à un groupe évangéliste, à défaut de quoi elle aurait été transformée en une arcade, selon les propos de Don Mario (Tincho Zabala), le patron de Leopoldo. Après la vente, la disposition du travelling et du montage présente un groupe d'aveugles assis sur des banquettes où, quelques secondes avant, se trouvaient Leopoldo et Don Mario. Dans le rassemblement religieux de masse, le rire mécanique des aveugles devant les paroles du pasteur reflète l'ambiguïté du cinéaste argentin face au rapport entre le cinéma et ses spectateurs. Comme l'écrit John Keith Richards : « *It is in an inclusive cinema that unapologetically flitters between the banal and the rarefied, cheerfully inviting ridicule as well as audience involvement* » (2007 : 242). En outre, Subiela met en scène la perte de l'hégémonie du cinéma devant la télévision. Ainsi, la femme de Leopoldo, Susana (Mónica Galán), suivant la topique de l'épouse prosaïque dans le

cinéma de Subiela, implore Leopoldo de réparer la télévision et de ne pas perdre son temps avec le collecteur de rêves (Richards : 238). Mais cette invention partage beaucoup plus qu'il n'y paraît à première vue avec le médium télévisuel que Subiela cherche à critiquer. Ainsi, avec l'argent de la vente du cinéma, Don Mario finance la production en série des collecteurs de rêves de Leopoldo et d'Oscar afin, disent les personnages à la blague, d'épargner les gens de la télévision. Pourtant, le collecteur de rêves est un mécanisme qui projette les images oniriques sur un petit écran, avec une qualité qui rappelle les débuts de la télévision et du magnétoscope, tout en permettant de développer de nouvelles positions spectatorielles de voyeurisme, plus privées et plus envahissantes, comme dans la scène où Oscar et Leopoldo se déplacent parmi une rangée de dormeurs et se penchent pour observer pendant quelques instants le rêve érotique de l'un d'entre eux.

Mais l'érotisme du film de Subiela semble être tamisé par la nostalgie d'un univers analogique, hautement évocateur du cinéma des premiers temps et des images victoriennes qui s'y projettent. Le seul espace virtuel actif (cyberespace) du film apparaît dans la séquence représentant en détail un rêve de Leopoldo. Or, dans ce rêve, on voit Rachel au centre d'un défilé d'âmes en habits de toutes époques qui s'apprêtent à pénétrer un rayon de lumières afin de se réincarner. Par la saturation des propos ésotériques, lesquels tombent parfois dans l'eau de rose, la vision du rêve chez Subiela n'échappe pas à l'idéal romantique d'une réalité surnaturelle et transcendante. Également, au niveau cinématographique, le rêve est circonscrit par des coupes franches et par la limitation qu'impose le collecteur de rêves à son propre espace, sans s'étendre ou se fusionner à la réalité éveillée de Leopoldo. Cette réalité est plutôt investie par l'ésotérisme et par d'autres dispositifs du spectaculaire et de l'effet spécial de post-

production, mis au service de la trucalité. Il en est ainsi de la surimposition de l'image de Rachel traversée par les voitures, comme on l'a déjà vu, et d'une scène dans laquelle Leopoldo lévite dans le jardin et fait apparaître des papillons de ses mains afin d'impressionner sa fille (réincarnation de Rachel) et, d'une certaine manière, le public.

Dans *La somnambule,* second film argentin traitant de la relation entre le film et le rêve, Eva Rey (Sofía Viruboff) se distingue des autres amnésiques par sa capacité à se rappeler rapidement les détails composant sa vie passée, ainsi que par la netteté de ses rêves. Par une composition innovatrice du plan, les images en couleur sont encadrées par l'image en noir et blanc projetée à l'écran d'un grand ordinateur, lequel permet, d'une part, de voir à travers des fenêtres aléatoires les rêves d'Eva, et d'autre part, de surveiller pendant le sommeil ses signes vitaux à travers l'image en trois dimensions d'un corps féminin. Le docteur Gazzar (Lorenzo Quinteros), responsable d'étudier les images oniriques et les souvenirs d'Eva, découvre que celle-ci est la femme de Gauna, le principal ennemi du régime. Afin de capturer Gauna, le docteur Gazzar demande donc à Ariel Kluge (Eusebio Poncela), un espion travaillant pour l'état et ayant également été affecté par l'explosion qui rendit une partie du peuple amnésique, d'accompagner Eva dans un voyage devant la conduire à l'endroit où se cache le terroriste. De même que le docteur Gazzar, Kluge figure dans les rêves d'Eva; rêves qui s'avèrent être des anticipations du futur. Ainsi, Kluge s'y voit conduire une voiture aux côtés d'Eva, ce qui arrivera réellement plus tard, alors que le couple parviendra à franchir les frontières de la ville muraillée. Kluge observe ces images dans l'ordinateur de son appartement, au moment où il se fait interrompre par son fils qui lui demande s'il est en train de regarder un film.

Plutôt qu'une reformulation de l'Internet et du cyberespace, l'oniroscope de *La somnambule* reproduit la technologie du DVD (qui commence à se développer à l'époque de la réalisation du film) et des *home cinema* de haute définition (qui viendront se populariser par la suite). Gazzar peut ainsi manipuler l'image qui apparaît sur l'écran du grand ordinateur, grâce à une surface sensible aux mouvements d'un crayon, de même que Kruge pourra modifier l'image de son ordinateur personnel, lequel est d'ailleurs muni d'un logiciel de lecture des CD où ont été enregistrés les rêves d'Eva. Par l'utilisation de cette technologie – jugée dans le film « vieille et obsolète » –, Gazzar et Kluge deviennent des spectateurs que Laura Mulvey, dans son étude sur les nouvelles technologies visuelles, qualifie de « pensifs » et « possessifs » (2005). Il s'agit d'une nouvelle sorte de spectateurs, plus portée vers le fétichisme que vers le voyeurisme du cinéma moderne hollywoodien (et, dans une certaine mesure, des cinémas nationaux) que Mulvey critiquait dans « Visual Pleasure and Narrative Cinema » (1975). Les spectateurs « pensifs » et « possessifs », pour Mulvey, emploient en effet des dispositifs leur permettant d'extraire l'image de la narration et de son mouvement, afin de la reporter, la figer, la fragmenter, la répéter à volonté, voire la toucher. À cet égard, la scène de *La somnambule* où Gazzar caresse l'écran montrant l'image d'Eva (**figure 1** en annexes), qu'il a déjà vue effectuer des mouvements orgasmiques provoqués par le somnambulisme, est illustrative. Eva exerce une telle fascination sur Gazzar, qu'à un certain moment du récit, ce dernier se voit lui-même apparaître dans les images projetées au grand ordinateur, où Eva lui demande de l'aide, créant ainsi, par le désir, une anticipation espérée du futur. Le fantasme fétichiste du spectateur se réalise, à la fin du film, lorsque l'on découvre que Gauna n'est autre que Lorenzo Quinteros (l'acteur ayant

joué le rôle du docteur Gazzar). Autre spectateur fétichiste, Kluge sera d'ailleurs épris de la même fascination pour Eva, bien qu'il devra quant à lui renoncer à son fantasme.

Malgré les divergences technologiques entre les trois films étudiés – *Paprika* s'installant dans le cyberpunk d'animation, *Ne meurs pas sans me dire où tu vas* opposant le cinéma dans son déclin et la télévision, et *La somnambule* proposant un modèle sélectif de scènes et d'images associées à la technologie DVD –, ces films ont en commun de présenter, par la thématique du lien entre le cinéma et le rêve, un discours théorique sur les études cinématographiques où convergent la position subjective du spectateur et l'intervention objective du dispositif (du) spectaculaire. Ainsi, l'oniroscope présenté dans ces films autorise une articulation des trois acceptions du dispositif : mécanisme, position spectatorielle et institution. L'articulation du mécanisme s'effectue, dans *Paprika,* à travers le DC Mini; dans *Ne meurs pas sans me dire où tu vas*, à travers le collecteur des rêves; et, dans *La somnambule*, à travers « la technologie vieille et obsolète ». La position spectatorielle (ou le dispositif répondant aux désirs inconscients du spectateur) est abordée, dans *Paprika*, par la mise en parallèle entre le désir du rêve et de l'Internet; puis, dans les deux films argentins, par la représentation du sujet voyeuriste et fétichiste. Enfin, l'institution cinématographique (où les films visent à garantir le maintient d'une structure idéologique dominante) est, elle aussi, abordée dans les films susmentionnés. Ainsi, dans *Paprika*, une scène confirme le rapport institutionnel du voyeurisme, lorsque Paprika, transformée en femme-papillon, est retenue prisonnière sous les épingles d'un sujet masculin, et dévoile le corps nu et fragile de la docteure Chiba au toucher sadique de son agresseur. Aussi, la jeune Paprika semble à l'aise dans le glissement des mondes oniriques, mais dans tout le dispositif filmique, elle n'est qu'un guide et « une fille de rêves » pour les sujets masculins – et

principalement pour Konakawa –, alors que Chiba, la femme modérée et conservatrice, n'est destinée qu'à avouer son amour à l'obèse et puéril Tokita.[145] Les deux films argentins, quant à eux, s'inscrivent dans l'institution cinématographique par une politique d'articulation de l'identité nationale à l'ère de la post-dictature; politique qui reflète également le problème de la représentation de la femme, telle qu'étudiée par Francine Masiello et Silvia Tandeciarz. Pour Masiello, la logique qui a provoqué la disparition de 30 000 personnes durant la Guerre Sale est toujours à l'œuvre à l'ère de la post-dictature avec la disparition de femmes et d'autres minorités. Cette disparition de la femme de la réalité concrète est opérée dans le cinéma argentin depuis la fin des années 1980 à travers les médias et les technologies :

> *woman's body enters as a principal metaphor and object, to suggest dissimulation through technology, while eluding agency and control. In this instance, the image of the woman produced by the media often supersedes and suppresses the women of daily life and experience* (Masiello, 1997, 239-40; Tandeciarz, 2004 : 412)

Tandeciarz, pour sa part, interroge un schème paradigmatique qui montre « une alliance entre la machine et la femme comme seule garantie devant l'oubli, devant l'insensibilité » (413); alliance qui reflète les contradictions irrésolues d'une époque. À la différence de Masiello, qui observe une crise de la métaphore de l'état paternaliste, Tandeciarz propose que des films comme *Ne meurs pas sans me dire où tu vas* et *Moebius* (Gustavo Mosquera, 1996), cherchent à ériger un nouveau modèle paternel qui, « en alliance avec sa femme idéale, est capable de guider la famille dans le nouveau système économique; et de suggérer que l'absence de l'état protecteur rend cette articulation nécessaire » (414). Dans l'analyse du film de Subiela, Tandeciarz démontre

[145] *Paprika* semble ainsi être une exception dans la carrière d'un réalisateur qui s'est distingué, dans le cinéma d'animation japonais, par son réalisme (notamment dans les films *Perfect Blue* et *Tokyo Godfathers*), ainsi que par sa mise en question du regard masculin.

ainsi que le système patriarcal, à travers le collecteur de rêves, supprime le désir de la femme en faveur du fantasme masculin : Leopoldo demande à Susana d'essayer le collecteur de rêves pendant son sommeil, mais les scènes visionnées le lendemain présentent la future fille de Leopoldo (Rachel réincarnée) en train de jouer avec le zootrope, alors que Susana avait plutôt rêvé d'un rapport érotique entre elle et son mari. La suppression du désir féminin et la consolidation du regard patriarcal deviennent plus cyniques dans *La somnambule*, où Eva performe à tous les niveaux du dispositif pour présenter un modèle de femme idéale (dans l'esprit de Gazzar et de Kluge), mais dépourvue de toute subjectivité : elle ne fait que suivre aveuglément et passivement les chemins que lui dictent ses rêves. La fin de *La somnambule*, par contre, est différente de la résolution heureuse du film de Subiela, où le père et la fille s'unissent dans une idylle spectaculaire et fantastique. Le caractère institutionnel du dispositif est alors dévoilé par la réinstauration d'une position spectatorielle masculine, héritée du cinéma classique, mais configurée à de nouvelles pratiques et technologies. Dans les prochaines sections, j'essaierai de répondre à cette mise à nu du dispositif à travers la constitution de l'image produite par l'oniroscope. Pour ce faire, je m'appuierai sur l'analyse de l'image-temps, telle qu'étudiée par Gilles Deleuze.

4. L'image-rêve et les circuits de la mémoire prothétique

Paola Marrati signale qu'en France, dans le cadre des études cinématographiques, existaient deux tendances prédominantes avant les années 1980 : l'approche réaliste et phénoménologique d'André Bazin et l'approche linguistique et

psychanalytique de Christian Metz. Cependant, la lecture bergsonienne de Gilles Deleuze sur l'histoire et la spécificité du cinéma vient contester ces deux tendances (2003 : 7-9). Deleuze formule deux concepts-clé pour l'étude de l'image cinématographique : l'image-mouvement et l'image-temps. Le premier concept, spécifique au cinéma classique, définit « l'unité cinématographique de base » (Roy, 2007 : 247), c'est-à-dire une coupure dans le temps par laquelle se produit, d'une part, une dynamique entre l'opération d'assemblage de divers éléments du film (le montage) et la suite continue d'images devant la caméra au cours d'une prise (le plan), et, d'autre part, un rapport entre le cinéma et la narration. L'image-temps, quant à elle, permet « de rendre compte de la mutation intervenue dans le cinéma d'après-guerre, de la fracture entre le cinéma « classique » et le cinéma « moderne » (Marrati : 8). Cette fracture, qui est en réalité une imbrication de l'image-temps dans l'image-mouvement selon certains critiques (Thomas Lamarre, D.N Rodowick, etc.), se rapporte à la temporalité véhiculée par l'image cinématographique. Alors que, dans le cinéma de l'image-mouvement, le temps ne se présente qu'indirectement à travers la succession des moments présents et des mouvements acentrés, dans le cinéma moderne, au contraire, le temps se présente sous une forme directe en devenant le principal enjeu de l'image et de ses implications philosophiques.

Deleuze expose, dans le troisième chapitre de *L'image-temps* (1985), les idées que Bergson élabore dans *Matière et Mémoire* (1896) au sujet des formes de perceptions et de reconnaissance. La première forme est celle de la reconnaissance automatique ou habituelle, dans laquelle la perception se fait à travers des mécanismes moteurs et sensoriels qui permettent l'accumulation d'objets et d'images en restant sur un même

plan[146]. Dans son application à l'étude de l'image cinématographique, Deleuze traduit par image « sensori-motrice » cette reconnaissance. La deuxième forme est la reconnaissance attentive qui, contrairement à la connaissance qui se fait par le prolongement de la perception, s'arrête sur un objet, le transformant dans une image optique (et sonore) pure sur plusieurs plans. Ces images correspondent alors aux descriptions que l'on fait autour de cet objet. On est porté à croire que, par l'image « sensori-motrice », on atteint la chose concrète à travers des prolongements de la conscience, tandis que l'image optique ne fait que « gommer » l'objet avec des descriptions. Mais Deleuze renverse cette situation en disant que, pour le premier cas, la compréhension de l'objet s'arrête dans les traits et l'usage que l'on tire de lui, le rendant ainsi une pure abstraction, tandis qu'avec la deuxième forme d'image on gagne plus d'approfondissement grâce à une série de circuits et de virtualités[147] qui dédoublent l'objet et les perceptions que l'on obtient de lui. L'apport du nouveau roman et de la nouvelle vague est fondamental pour Deleuze dans la caractérisation de plusieurs types de l'image-temps, dont l'image-rêve.

Comme réaction aux limites de l'image-action (ou opération de cadrage), et à une « conception trop objective » (Deleuze, 1985 : 75) du cinéma américain, les mouvements d'avant-garde dans le cinéma européen s'intéressent très tôt à une série de phénomènes – « amnésie, hypnose, hallucination, délire, vision des mourants, et surtout cauchemar et rêve » (Ibid*).* – dans lesquels le personnage « se trouve en proie à des sensations visuelles et sonores (ou même tactiles, cutanées, cénesthésiques) qui ont

[146] Deleuze donne l'exemple de la vache qui passe d'une herbe à l'autre lorsqu'elle mange, ainsi que de la conversation que j'ai avec mon ami Pierre

[147] Dans le troisième chapitre, je reste dans l'acception cybernétique de la virtualité. Dans ce chapitre, par contre, j'aborde la connotation philosophique afin d'interroger le rôle du rêve dans le cinéma cyberpunk.

perdu leur prolongement moteur » (76). Le rêve, dans la théorie bergsonienne, dénote un état où le dormeur est encore ouvert, d'une part, aux sensations du monde extérieur et intérieur, et d'autre part, à des nappes de passé fluides et malléables – plutôt qu'à des souvenirs en particuliers. Suivant Bergson, Deleuze écrit que le rêve « représente le circuit apparent le plus vaste ou « l'enveloppe extrême » de tous les circuits » (Ibid*).* Se distinguant du souvenir, qui constitue une image virtuelle devenant actuelle dans la mesure où elle est appelée par « l'image-perception », le rêve se manifeste par un affaiblissement entre une sensation optique (ou sonore) actuelle et une vision panoramique d'un circuit infini où les images virtuelles s'actualisent indirectement dans d'autres images virtuelles. Ainsi, « le rêve n'est pas une métaphore, mais une série d'anamorphoses qui tracent un très grand circuit » (78), et se traduit dans le cinéma par la transformation d'une image dans une autre, comme dans les films suivants, que Deleuze mentionne à titre d'exemple : *Entracte* (René Clair, 1924) où le tutu de la danseuse vu du dessous « s'épanouit comme une fleur », et *cette* fleur allonge ses étamines « pour repasser dans les jambes de la danseuse écartée; *Le chien andalou* où « l'image du nuage effilé qui coupe la lune s'actualise, mais en passant dans celle du rasoir qui coupe l'œil, gardant ainsi le rôle d'image virtuelle par rapport à la suivante »; ou dans la célèbre scène où Buster Keaton saute de la chaise d'un jardin à une série d'images – la rue, le précipice, la gueule du lion, le désert, le cactus, la petite colline, l'île, la neige, etc.

D'après Deleuze, les images-rêve se distinguent par deux procédés techniques. Le premier opère par des moyens « riches et surchargés », comme : « fondus, surimpressions, décadrages, mouvements complexes d'appareil, effets spéciaux, manipulations de laboratoire, allant jusqu'à l'abstrait, tendant à l'abstraction » (79), alors

que le deuxième impose la sobriété par des « franches coupures ou montage-cut », procédant ainsi « à un perpétuel décrochage qui « fait » rêve, mais entre objets demeurant concrets ». Comme on l'a dit à la fin de la section précédente, *Ne meurs pas sans me dire où tu vas* emploie ce dernier procédé en séparant les images-rêves des scènes d'éveil – un mur sert de frontière entre la scène d'un rêve où chante Rachel, et l'image de Susana dormant dans la chambre, branchée au collecteur de rêves. Les films *Paprika* et *La somnambule,* par contre, utilisent des moyens plus explicites, tant dans leur présentation de l'image-rêve que dans leur utilisation de techniques plus complexes. Dans *Paprika,* les images du rêve de l'inspecteur Konakawa, avec lesquelles s'ouvre le film, présentent un circuit complet, qui s'amorce dans un cirque où les visages du public se métamorphosent en multiples répliques du visage de Konakawa, pour passer, grâce au mouvement d'un trapèze qui devient une liane, à une série de sketchs filmiques enchaînés par l'action. Également, le générique de début présente Paprika se transportant d'une moto à l'image peinte sur la paroi verticale de la remorque d'un camion – image qui est celle d'une petite fille sur une fusée animée – pour ensuite : voler et se fondre dans les panneaux électroniques des édifices; apparaître derrière l'écran d'un ordinateur de bureau; s'en aller en sautillant et en passant à travers des corps et en arrêtant le trafic; se diviser en quatre images qui chemineront dans quatre miroirs; échapper au harcèlement de deux adolescents en se transformant en l'image d'un patineur imprimée sur un t-shirt; se retrouver dans une voiture et, finalement, se métamorphoser peu à peu en la docteure Chiba[148].

[148] Avec *Paprika*, il est paradoxal que ce soit à travers un dessin animé, forme d'art ne jouissant pas de beaucoup d'attention dans la pensée deleuzienne, que le cinéma contemporain affronte la représentation des images oniriques en tant que thème principal. Dans *L'Image-mouvement* (1983), Deleuze consacre quelques lignes à propos du dessin animé. Se demandant si cette forme appartient au cinéma, le philosophe trouve l'inconvénient de caractériser la tendance du dessin animé à construire des *poses* ou *instants privilégiés*, idées sur le mouvement qui

L'image-rêve dans *La somnambule*, quant à elle, semble à première vue se constituer par des procédés très simples. Dès le début du film, Spiner met le spectateur dans le circuit du rêve de la femme : la première image présentée est celle d'Eva Rey dormant sur un lit, ensuite de quoi un panoramique horizontal de gauche à droite conduit à une chaise qui se perd dans la pénombre. L'obscurité sert de liaison pour un nouveau panoramique qui s'arrête dans un bocal où nagent trois poissons rouges, après quoi un fondu au noir met une pause au circuit, qui recommence ensuite avec un travelling arrière où l'on abandonne la maison de campagne pour se perdre dans les branchages des arbres et se retrouver dans une station de train. De là, une plongée sur le chemin de fer, un fondu au noir et la suspension de la musique douce donnent lieu aux images de synthèse en noir et blanc et à la stridence de la musique électronique imitant la vitesse et les bruits du métro de Buenos Aires[149]. L'image-rêve devient complexe avec le générique. De nombreuses images en couleur s'intercalent où l'on voit la caméra s'écraser contre les arbres, le feu, les racines, les roches salines, l'œil d'Eva, le visage de

---

correspondraient à la pensée de l'Antiquité, alors que la modernité rapporte le mouvement à « l'instant quelconque » (13). Pour Deleuze, le dessin animé « ne nous présente pas une figure décrite dans un moment unique, mais la continuité du mouvement qui décrit la figure » (14) et qui, par ailleurs, prend des points et des traits à partir des instants quelconques, les subordonnant et les rendant moments d'actualisation d'une forme transcendante. Pourtant, dans *Paprika,* la continuité du mouvement ne réduit pas le temps à un moment unique, il multiplie à travers des ralentissements des corps qui tombent dans des espaces malléables et dans le vide, dans le déplacement compassé d'une multitude de figurines et de poupées, dans le figement hyperréaliste des dessins infantiles sur les murs d'un corridor – qui est parcouru en même temps par un papillon, par Chiba et par les mouvements de la caméra –, ainsi que dans les fuites qu'offrent les espaces ouverts par une image-rêve qui s'avère être complexe et qui dépasse la vision schématique que porte Deleuze sur le dessin animé et l'animation. Comme on le verra dans la prochaine section, Deleuze mentionne, néanmoins, l'animation comme exemple du rêve impliqué.

[149] Le métro en tant que circuit urbain s'avère être un lieu commun du cinéma argentin fantastique des années 1990. Ainsi, le métro sert à Subiela pour faire un contrepoint entre deux de ces films, *Ne meurs pas sans me dire où tu vas* et *El lado oscuro del corazón* (1992, *Le côté obscur du cœur*), lorsque Leopoldo et Rachel voyagent dans le même wagon qu'Oliverio et la Mort. Également, le film *Moebius* (Gustavo Mosquera, 1996) met en scène un train qui a disparu avec quelques passagers, mais qui continue à circuler dans une autre dimension.

Kluge et Gazzar. Un choc final aboutit dans le début du rêve de la ville dystopique en noir et blanc lorsqu'Eva se réveille sur une statue en face de la cathédrale. La fin de ce circuit onirique en noir et blanc, qui contient également les micro-circuits en couleur que montre l'oniroscope de Gazzar, se développe d'une façon presque symétrique au générique du début.

Essayant de rattraper Eva après que les hommes de Gauna l'ont séparé d'elle, Kluge court vers le train, mais la machine gagne en vitesse. À ce moment, le chemin de fer commence à être filmé en plongée à partir du train accélérant. Subitement, après un fondu au noir, on retrouve les images en couleur et Kluge endormi sur le chemin de fer. Après son réveil, il constate qu'il est dans un village argentin des années 1990. Il se rend à la maison de campagne qu'il a vue dans les rêves enregistrés d'Eva, et il appuie sur la sonnette. Eva, se retrouvant dans le lit de la première image du film, ouvre les yeux, descend les escaliers – scène qui se répète à plusieurs reprises durant le film – et ouvre la porte. Kluge reste perplexe non seulement devant la réaction de la femme, qui ne le reconnaît pas, mais avec l'apparition de Gauna / Gazzar. Cette scène résume le propos du film de confronter l'oubli et la mémoire dans la société argentine post-dictatoriale. La rencontre de ce trio est significative par rapport aux positions subjectives de la mémoire et du souvenir à l'intérieur des circuits de l'image-rêve du film. La position de Kluge semble être à l'opposée de celle de Gauna et d'Eva. Kluge, interprété par un acteur ayant un fort accent espagnol (péninsulaire) – malgré l'utilisation du *voceo*, particularité linguistique des pays du Rio de la Plata – et ignorant son origine, est le seul à conserver le souvenir du rêve de la ville dystopique, alors qu'Eva et Gauna-Gazzar l'ont oublié. Comme explique Catherine Ferron, l'oubli du rêve est causé par « l'action de la censure et en quelque sorte il est intentionnel » (Chemama et Vandermersh, 2003 : 373), et

proviendrait d'une résistance interdisant au conscient les pensées du rêve. Eva et Gauna se trouve alors à l'intérieur du circuit des images-rêves du film et de la vie quotidienne qui s'est instaurée avec les couleurs de l'image, alors que Kluge se trouve à l'extérieur de ce circuit en occupant une position spectatorielle et étrangère.

La position voyeuriste que Kluge avait au début avec le dispositif de l'oniroscope acquiert ici une fonction politique. Devant l'oubli d'Eva, Kluge se voit obligé de téléphoner et retrouver sa femme Nora (Noemí Frenkel) et son fils Andrés après les avoir abandonnés. C'est la voix d'une opératrice annonçant l'inexistence du numéro, au moment où la caméra commence à monter pour offrir un panoramique du village et s'arrêter dans la station de train, lorsque le dernier circuit virtuel se ferme. Une question se pose alors implicitement au spectateur : la dystopie onirique était-elle un rêve ou une illusion? Ou c'est dans la réalité où il y a encore une mémoire nationale en état de somnambulisme? Chez Spiner la dystopie est un onirosigne, ou image-rêve, dans lequel le souvenir n'est pas évoqué d'une manière conventionnelle, comme c'est le cas du flash-back en fondu-enchaîné et en images surexposées qui, d'après Deleuze, « est comme écriteau : « attention! souvenir » (1985 : 67). Le passé dans le film, hors de la scène finale, est présenté au niveau sonore à travers les répliques du docteur Gazzar et Duke (Norman Briski), le père adoptif de Kluge. Gazzar explique à Eva les raisons pour lesquelles elle se trouve dans le centre des recherches psychologiques, ce qui est en fait le cadre narratif de l'histoire. Quant à Duke, celui-ci met l'accent dans le nombre de personnes atteintes par l'explosion qui les a rendues amnésiques. Également, c'est à travers Duke qu'Eva découvre le passé de Kluge. Sortant de prison où il a été compagnon du père de Kluge, Duke rencontre le jeune homme perturbé par l'explosion

et lui dit qu'il est père. Duke construit la mémoire de Kluge à partir des histoires vraies, que le père de ce dernier a sûrement racontée en prison, et d'autres de son propre cru.

Cette conversation entre Duke et Eva est aussi un circuit qui renvoie immédiatement à son rêveur : Kluge qui dort sur le canapé et qui se réveille au bruit d'un moteur. En outre de son réveil sur la voie ferré, Kluge déplace le rôle qu'Eva est censée d'avoir tout au long du film grâce à la construction d'une mémoire prothétique et l'actualisation de souvenirs à partir des données virtuelles. Cette logique est reprise lors des scènes de la thérapie où l'on apprend que « la quotidienneté est la base de l'expérience. En marchant sur les traces effacées, nous refaisons les marques des pas perdus » lors d'un exercice où une fille repousse son mari en criant qu'elle ne peut pas l'embrasser. La résistance qui vient de son corps – « ça sort pas » crie la fille –, est aussi une mise en question de l'automatisme sentimental de la part de Kluge lorsqu'il s'excuse devant sa femme de ne pas avoir le même amour « qui a survécu à l'oubli ». La problématique de la remémoration qu'impose la société dystopique se traduit également par le basculement de la nature de l'image-rêve. La vieille femme de la thérapie, qui raconte au groupe son rêve où elle se voit transportée de plus en plus à l'intérieur d'une profondeur, se fait interrompre par Gorrion, l'un des rebelles pro-Gauna, qui lui crie : « voilà, c'est parce que t'es un poisson ». La femme réplique que cette histoire est « son rêve », tandis que Gorrion, à son tour, insinue : « ce n'est pas un rêve, c'est quelque chose qu'on t'a raconté ». La mobilité de l'image-rêve est réduite à une image arrêtée à travers un déséquilibre sensori-moteur de l'état onirique produit par les dispositifs de la société dystopique et de la politique de l'oubli. Au lieu de permettre un passage de la perception du présent aux nappes malléables du passé, cette société d'oniroscopes supprime le passé en actualisant les images du futur, lequel n'est que la projection du

désir présent des deux sujets masculins sur les dispositifs de l'écran du cinéma ou du téléviseur.

5. La consommation du rêves impliqué et la production des images-cristal

La limitation de l'image-rêve, selon Deleuze, de même que celle de l'image-souvenir, réside dans le fait que ni l'une ni l'autre « n'assure donc l'indiscernabilité du réel et de l'imaginaire » (1985 : 80). Une scission s'opère par l'image-rêve : « l'image-rêve est soumise à la condition d'attribuer le rêve à un rêveur, et la conscience du rêve (le réel) au spectateur ». La scène finale de *La somnambule* insiste sur la deuxième partie de cette condition de l'image-rêve à travers l'allusion à la non-existence de la famille de Kluge. Mais en ce qui concerne le rêveur, on ne se trouve pas avec un seul, mais avec plusieurs. On a vu comment des circuits précèdent l'image d'Eva et Kluge dormant – il sera de même pour le docteur Gazzar qui, après la scène où Eva et Kluge font l'amour, est réveillée par Santos lui annonçant la fuite du couple. Ce triangle des rêveurs rend complexe la fonction de l'image-rêve. En se demandant s'il est possible de dépasser la scission du rêve explicite, Deleuze trouve une alternative dans la notion de « rêve impliqué », notion empruntée à Michel Devillers :

> Si nous essayons pour notre compte de définir cet état de rêve impliqué, nous dirons que l'image optique et sonore se prolonge alors en *mouvement du monde*. Il y a bien retour au mouvement (d'où son insuffisance encore). Mais ce n'est plus le personnage qui réagit à la situation optique-sonore, c'est un mouvement de monde qui supplée au mouvement défaillant du personnage. Il se produit une sorte de mondialisation ou « mondanisation », de dépersonnalisation, de pronominalisation du mouvement perdu ou empêché » (80-81)

Il s'agit d'un retour à l'animation « où la caméra fait bouger le chemin » sur lequel les personnages se déplacent, ainsi que d'un mouvement virtuel qui s'actualise à partir de l'expansion de l'espace et de l'étirement du temps, devenant alors « la limite du plus grand circuit ».

La partie *road movie* de *La sonmambule* commence lorsque Kluge et Eva volent la voiture des policières du port. La voiture avance sous la lumière du jour et, une fois ayant dépassé la caméra, elle se perd dans le crépuscule qui tombe sur la ville. On a l'impression que, contrairement à ce que dit Deleuze, l'espace et le temps ne s'étirent pas, mais ils se compressent. Le documentaire sur la réalisation du film montre comment la même voiture doit passer à deux moments de la journée sur la même rue afin de donner cette image dans le collage spatio-temporel. Le *compositing* de la ville de Buenos Aires fonctionne comme un trompe-l'œil qui semble annuler l'étirement du temps et de l'espace en faveur de la seule perception de la vitesse, ou une dromoscopie. Dans *l'horizon négatif,* Paul Virilio définit la dromoscopie comme le phénomène de déformation et de virtualisation subies par l'espace et les objets se trouvant en face du pare-brise et du regard du voyeur/voyageur (2005 : 105-115). D'une part, le visage blanc et neutre de Kluge au volant, et d'autre part, l'intersection qui se crée entre le pare-brise et l'arrière-plan confirment cette dromoscopie, laquelle est paradoxalement « l'attente de la venue de ce qui continue » (105). Cependant, s'il est vrai que cette scène rend virtuel l'espace et le temps de la dystopie – ce qui est déjà redondant, puisque avec le rêve, on est déjà installé dans la virtualité –, elle ne le fait pas grâce à la vitesse de la machine, mais à la vitesse de la nuit et du « mouvement du monde » venant à la rencontre des personnages. La dromoscopie est assujettie ainsi à une image de rêve impliqué qui se trouve elle-même à l'intérieur d'un circuit d'images-rêves. Ainsi, ce rêve impliqué

dromoscopique est en fonction d'étirer les paramètres spatio-temporels de la dystopie urbaine, mais il sert aussi à l'étioler, à la dissoudre. Cette dissolution se produire pour accueillir des images encore plus fantomatiques.

Après la ville, les espaces ouverts du sud argentin poursuivent l'esthétique de collage et de montage à travers la surimposition des images surnaturelles dévoilant une nouvelle phase du rêve qui est différente du rationalisme apparent avec lequel s'est présentée la dystopie architecturale et politique. Si la dystopie se produisait alors comme un rêve, c'était en raison de la censure consciente et du principe de réalité faisant surface. Mais la cavale dans les parages des marais salins permet de donner libre cours au rêve impliqué et à la manifestation de toute sorte de fantasmes. D'après Deleuze, dans le cinéma féerique, les mouvements « mondialisés, dépersonalisés, pronominalisés » passent par la Nature et par l'artifice (82). Ainsi, après avoir observé des milliers d'oiseaux voler par-dessus leurs têtes, Eva et Kluge voient se matérialiser le mirage d'Aldo (Alejandro Urdapilleta) sur un cheval Oscar qui, durant un court intervalle, acquiert les contours d'une silhouette lumineuse pour se matérialiser de nouveau. Également, les phénomènes atmosphériques contribuent à renforcer la nature féerique du récit : une tonnerre tombe sur le transmetteur de Kluge; et une tornade, déclenchée par la psyché d'Eva se voyant menacée par l'arrivée de Santos et du docteur Gazzar, détruit le hangar où le couple s'abritait tandis que la caméra se déplace autour des personnages produisant une sorte de *bullet time*. Après cette tornade transformant la scène d'intérieur de soir en une scène d'extérieur de jour, le docteur Gazzar confirme le caractère onirique et absurde de cette réalité lorsqu'il prie Santos de ne pas tirer sur Eva, car : « la fin du monde, c'est une femme qui se réveille ». Santos tire sur le docteur Gazzar, et celui-ci se

dématérialise immédiatement après une courte intensification lumineuse de sa silhouette, ce qui arrive également avec le corps de Santos lorsque Kluge tire sur lui.

Suivant la *Production de l'espace* (1974) d'Henri Lefebvre, et avançant le concept de *téléopolis*, Geoffrey Kantaris interprète la scène des oiseaux, une migration circulaire et éternelle selon Aldo, comme l'une des conséquences de la consommation urbaine du temps organique (2007 : 63-64). Kantaris lie cette image à la mention d'un oiseau automate dans le roman de Ricardo Piglia, *La cuidad ausente* (1992, *La ville absente*). Avec Piglia, étant le co-auteur du scénario de *La somnambule*, s'établit un rapport très étroit d'intertextualité entre son roman et le film de Spiner:

> *both plots are set in a near dystopian future at the time of writing/filming, one in which personal and collective memory and identity have imploded along with nature itself, and one in which a post-dictatorial technocratic state has fused itself with the libidinal control systems of globalised capital.* (62)

Les deux œuvres présentent une opposition entre l'espace urbain de Buenos Aires, sordide et dystopique, et le territoire ouvert de la campagne où il est encore possible de construire des enclaves utopiques. Dans *La ville absente,* une île perdue dans le fleuve accueille une communauté de savants étrangers qui se donnent à des spéculations sur la nature du langage. La possibilité de cette île linguistique en tant qu'expérience de pensée équivaudrait à l'inflexion subie par l'image cinématographique dans le rêve impliqué dans *La somnambule :* si l'écriture produit ses îles en dehors de l'expérience quotidienne du langage, le cinéma produit ses images oniriques. Également, selon ce parallèle, le film ne ferait que transposer dans le personnage d'Eva Rey, la figure d'une femme automate fabriquant des récits à l'intérieur d'un musée, une « Ève future » selon Kantaris, ou plutôt, comme Piglia fait dire à Macedonio Fernandez une « Schéhérazade » (1992 : 46), une entité féminine qui doit servir comme un archive des

récits afin d'historiciser la production du langage et de dénoncer la consommation des cycles de la vie qu'impose la ville dystopique et l'état moderne. Le roman pousse cette idée de la femme narratrice incorporant la dialectique entre le langage et l'historicité à travers la mise en abîme de l'écriture du roman – est-ce que tout le récit, les personnages et ses histoires ont été produits par la femme automate? – et les allusions aux événements politiques qui ont marqué l'Argentine.

Dans cet ordre d'idées, *La somnambule* mise sur son propre langage cinématographique pour produire le récit. L'oniroscope montre non seulement les souvenirs d'Eva Rey, il reproduit aussi le film à travers les images-souvenirs et les images-rêves. Mais l'oniroscope ne serait qu'un dispositif mineur, car, c'est la femme-rêveuse qui, à son réveil, dispose de la fin du monde et annonce la fin du film/monde. D'autre part, avec les rêves impliqués, le film fait le constat de la consommation de la mémoire nationale, qui donne comme résultat l'amnésie et l'oubli après le réveil. C'est également une consommation de la vie organique. Celle-ci est attirée vers la ville dystopique et incorporée en elle. C'est le ciel nocturne qui vient rencontrer la voiture, et non la voiture qui se perd dans l'horizon. Avant son discours dramatique, où il parle d'une « convulsion de tremblements de terre » et des « translations des montages et des vallées dont on n'a jamais rêvées », Duke mentionne à Kluge que la campagne est devenue dangereuse, non à cause des policiers, mais de la nature. Cependant, cette nature s'est déjà introduite dans la ville et dans ses habitants à travers des images féeriques et étranges. La première « altération » de la nature que l'on voit surgir est celle d'un travesti qui arrête Kluge et Gorrion dans la salle de bain d'un bar. La vision hétérosexuelle et masculine du film se traduit par la monstrification de ce personnage, capable d'introduire une très longue langue à l'intérieur des narines des individus afin de

vérifier si ceux-ci n'ont pas consommé de substances illégales. Le caractère de rêve impliqué ne réside pas dans le travesti monstrueux[150], mais dans une sorte de viol subi par les deux hommes lorsque ceux-ci se font pénétrer dans leurs visages.

Une autre manifestation féerique se produit lorsque Kluge, après avoir frappé à la porte de la chambre d'un navire abandonné, entre et parcourt de son regard toute l'enceinte. Dans une première prise, le coin gauche demeure vide, tandis que dans la deuxième prise, ce coin est occupé par Eva, qui se lève et se dirige vers Kluge. La nature fantasmagorique rendant Eva l'objet d'une apparition au regard de Kluge pose alors le problème d'une femme automate qui reproduirait dans un niveau global et extérieur toute la structure du film. Mais, comme on l'a vu dans un premier temps, ce problème se résout si l'on tient compte des circuits des trois rêveurs – Kluge, Gazzar, Eva – et dans une nouvelle conceptualisation de cette sorte d'images oniriques que le film produit d'une façon très féconde. Kluge le rêveur impose un agencement conscient dans ce qu'il perçoit comme une apparition fantasmagorique : sa réaction sera de montrer à Eva le médaillon et de la protéger devant l'arrivée des policières du port. La rationalité masculine et sa portée héroïque vers l'action et la violence se charge alors de corriger une autre « aberration » de la nature : les femmes ayant le pouvoir de faire la vérification douanière – et de corrompre l'exercice de ce pouvoir par la demande de faveurs sexuelles – doivent être humiliées. Kluge donne un coup de tête et fait saigner le nez de la policière qui était en train de caresser son pénis. La présence de la femme doit se manifester d'une façon diffuse et maîtrisable, toute autre matérialisation de ses désirs devant être corrigée : il s'agit d'une lutte contre une nature indomptable et étrange.

[150]Subiela présente aussi un travesti chantant dans le métro dans *Le côté obscur du cœur.*

Dans l'image-temps de Deleuze, un concept encore plus important que celui de l'image-rêve ou de l'image-souvenir rend compte des enjeux du cinéma moderne. Ce concept est celui des cristaux de temps. Si le cinéma, écrit Deleuze, s'occupe de lier une image actuelle « à des images-souvenir, des images-rêves et des images-monde » à travers la création de « circuits de plus en plus grands », il présente aussi une direction contraire où, au lieu de dilater l'image, il la contracte et cherche « le plus petit circuit qui fonctionne comme limite intérieure de tous les autres, et qui accole l'image actuelle à une sorte de double immédiat, symétrique, consécutif ou même simultané » (92). Fonctionnant comme une sorte d'entonnoir ou de figure conique dont les cercles supérieurs sont les circuits des images-souvenirs et des images-rêves, le système de l'image cinématographique localise ces cristaux de temps dans sa partie la plus étroite et inférieure. Dans cette position, l'objet provenant de l'actuel se confronte à son reflet, son image virtuelle la plus immédiate. Le cas d'image cristal le plus connu est le miroir : « Les miroirs en biais, les miroirs concaves et convexes, les miroirs vénitiens sont inséparables d'un circuit » (94).

La somnambule offre un exemple clair de cristaux de temps : un miroir est placé derrière Kluge qui, enfermé dans son bureau, étudie les rêves d'Eva en exerçant sa position de spectateur possessif et pensif. Lorsque l'enfant entre dans la pièce pour lui faire une surprise, Kluge observe hors de champ et, derrière lui, son reflet colle à l'image en couleur de l'oniroscope (**figure 2** en annexes). L'image-rêve s'actualise ainsi dans cette image-cristal. Cependant, pour ce qui est d'autres usages du miroir dans le film, ceux-ci deviennent problématiques selon la conception deleuzienne de l'image-cristal. Le résultat de l'image-cristal doit être « l'indiscernabilité du réel et de l'imaginaire, ou du présent et du passé, de l'actuel et du virtuel » ainsi que le fait de ne pas se produire

« dans la tête ou l'esprit » (Ibid). L'oniroscope montre à Kluge l'image d'un miroir où Eva est reflétée au moment où elle cache quelque chose dans la salle de bain. Grâce à l'angle de réflexion, Kluge y trouve le médaillon avec la lettre K, qui se reflète par la suite dans le K à l'envers de la porte du bateau où il rencontre Eva, et qui renvoie non seulement au prénom d'une femme – Karol –, mais aussi à la première lettre du nom de Kluge. Il se produit un enchaînement des reflets qui permettent de faire l'enquête « dans la tête » de Kluge en suivant les traces laissés par le rêve d'Eva. La discernabilité des ces jeux de miroirs annule l'effet que l'image-cristal est censé créer de par la mise en place d'une zone d'opacité. Tout au contraire, ce qui se produit ici est un « cliché », c'est-à-dire, une « image sensori-motrice de la chose », une perception partielle d'elle faite à partir des intérêts du sujet (intérêts économiques, croyances idéologiques, ou exigences psychologiques) (Deleuze, 1985 : 31).

Si le miroir devient cliché, c'est donc pour que la narration avance et la rencontre entre Kluge et Eva puisse avoir lieu, selon le désir amoureux de Kluge se projetant sur l'écran de l'oniroscope et donnant l'illusion du futur. Pourtant, la production des images-temps du film cherchant à se cristalliser ne cesse pas. Dans son article sur *La somnambule,* Kantaris mentionne le cas de l'œil :

> *Like* Blade Runner*, with its startling opening sequence mirror-like eye of Deckard, an analogue for the screen which feeds the spectator's eye, so in* La sonámbula *the eye imagery of a sequence which clearly cites Blade Runner's opening (the first traversal of the city) sets in train a self-reflexive focus on the prosthetics of vision throughout the film (2007: 63)*

Après son arrestation dans la cathédrale par les hommes du centre de recherches psychologiques, Eva est emmenée dans une voiture qui circule par les rues d'une ville vide, à l'exception de quelques vandales faisant du grabuge. Cette scène se déroule avec

une série de fondus au noir qui lient les images des vandales et des édifices à celles de l'intérieur de la voiture, et qui, par un léger clignotement, simule les images que l'œil de la fin de la séquence est en train d'enregistrer. Cependant, dans un dernier clignotement, après avoir passé dessous d'un pont, aucun enchaînement logique ne s'ensuit. Il ne s'agit non plus, comme dans l'image-rêve, d'un fondu en noir qui permet la métamorphose progressive d'une image actuelle en image virtuelle. Au contraire, la dystopie actuelle disparaît pendant une fraction de seconde pour que la dystopie virtuelle – la ville du *compositing* – apparaisse abruptement. Après quelques plans de cette ville virtuelle, on voit l'œil. Rien n'assure complètement qu'il s'agit de l'œil d'Eva, malgré le fait que l'on voit en train de regarder cette ville dystopique où elle s'est réveillée, et que les images reflétées reproduisent le mouvement de la voiture. Il s'agit d'une supposition à côté d'une autre : l'œil semble se trouver hors du temps et hors du circuit.

Deux objets analogues au miroir et à l'œil semblent tenir compte de la condition d'indiscernabilité : la loupe et le bocal. La loupe apparaît lorsque Gazzar s'entretient avec Eva afin de l'aider à se souvenir. Gazzar se tient devant Eva alors que celle-ci est assise dans un fauteuil. Une loupe s'interpose entre les deux et agrandit considérablement la tête d'Eva (**figure 3 en annexes**), la transformant dans une sorte de poupée et l'apparentant, comme le rapelle Kantaris, à Olympia, l'automate du conte de E.T.A Hoffman, *L'homme de sable,* et à l'Ève Future de Villiers de l'Isle-Adam. Cette poupée optique, d'une forme mécanique, raconte ses souvenirs les plus simples : « Oui, j'ai quelques souvenirs. […] Je me rappelle de ma maison, […] le jardin vu dès la fenêtre » - et en même temps il reflète une partie du viaduc de la ville. Gazzar confronte ce souvenir d'une maison de campagne à une autre information qu'Eva avait donnée avant à propos son lieu de résidence dans un appartement à Almagro. Dans la logique du

cliché (femme bourgeoise) et du sens commun, il est tout à fait normal qu'Eva puise avoir deux résidences. Mais la contraction de l'image mi-actuelle mi virtuelle, la convergence de l'intérieur de la chambre et de la ville, et les deux temporalités qui se bifurquent dans la réplique de Gazzar écartent la possibilité de la logique du cliché. S'il est encore d'assigner un moment à ces deux temporalités – l'appartement restant dans le passé, et la maison de campagne dans le présent –, il l'est moins quand on arrive à l'image du bocal des trois poissons.

Déjà présent dans le circuit de l'image-rêve précédant le générique de début, le bocal de poissons fonctionne aussi en tant que cristal de temps dans la scène où Eva entre dans appartement et, après avoir vu le récipient cristallin à côté de la fenêtre lumineuse, commence à rêver. Mais plutôt qu'une convergence de deux temporalités, et de l'actuel et le virtuel, le bocal est aussi significatif par ce qu'il enferme. Un détail anodin fige dans une temporalité abstraite tout le film et son message politique : deux poissons entièrement rouges et un poisson blanc à une tache rouge. On peut formuler une interprétation, au risque d'aller à l'encontre de l'indiscernabilité de ce cristal : il reproduit la scène de la fin lorsque Gazzar/Gauna, Eva et Kluge se retrouvent dans le seuil de la maison de campagne. L'image de trois poissons se divise en deux groupes possibles : un couple de poissons totalement rouge et un poisson blanc. Il va de même pour les trois personnages : un couple d'amnésiques qui viennent de se réveiller, et Kluge, le gardien du souvenir. Mais un autre détail peut changer la combinaison : les taches cutanées rougeâtres qu'ont tous les amnésiques sont seulement visibles dans cette scène sur le visage de Gazzar/Gauna et le bras de Kluge, alors qu'Eva, dont la tache sur la poitrine a été exposée à la prothèse oculaire du docteur Gazzar et au toucher de Kluge, est cachée par une robe blanche. Implicitement, à partir de cette combinaison

hypothétique entre les deux sujets masculins surgit une temporalité où convergent tous les dispositifs du cinéma national.

6. Vers la libération de l'automate spirituel

Fernando Spiner est l'un des cinéastes qui ont été classés par Horacio Bernades, Diego Lerer et Sergio Wolf comme des « auteurs industriels » (2002 : 109). Cette catégorie définirait une génération de cinéastes qui, précédant en dix ans celles des auteurs indépendants contemporains, mais faisant également partie du « nouveau cinéma argentin »[151], travaillent « à partir de structures narratives plus classiques » et cherchent à « s'insérer dans un modèle de cinéma industriel », sans renoncer à « un regard cinématographique personnel » (Ibid., ma traduction). D'autre part, formés dans les écoles de même que les indépendants, ces cinéastes « industriels » se distinguent, d'après Bernades, de ceux ayant été formés directement dans l'industrie par le fait que ces derniers développent «leur plasticité, sans réfléchir beaucoup sur les outils spécifiques du métier, tandis que ceux qui sont sortis des écoles de cinéma ont une tendance à une plus grande rigueur narrative et, s'il m'est permis d'employer le terme, grammaticale » (120). Quant aux thématiques des cinéastes industriels, les auteurs

[151] En faisant un parallèle au cinéma danois avec le « dogma 95 », le « Nouveau cinéma argentin » commencerait, d'après les auteurs, en 1995, non comme une réaction contre « bourgeoisement et la routine dans le cinéma », comme le prétendait le cinéma danois, mais contre l'*establishment* du vieux cinéma argentin. La sanction d'une loi de Cinéma (« *Ley de cine* ») qui a favorisé la diffusion locale et internationale des films, l'apparition des écoles en formation cinématographiques et la compilation de plusieurs courts-métrages sont des facteurs qui contribuent à cette rupture dans le cinéma national argentin. La liste de ces cinéastes à mi-chemin entre le cinéma indépendant et le cinéma industriel inclut les noms de Marcelo Piñeyro, Fabián Bielinsky, Juan José Campanella, Lucho Bender, Daniel Burman, Eduardo Milewicz et Fernando Spiner.

donnent l'exemple du court-métrage de Spiner en 2001, *Historias de la Argentina en vivo*, où il parodie les lieux communs de sa génération et de la génération des années 1980 – c'est-à-dire, « l'exile, la psychanalyse continuelle des personnages » (128). Pourtant, si Spiner fait des clins d'œil ironiques à l'œuvre d'Eliseo Subiela et Fernando Solanas, Lerer rappelle que *La somnambule* : « n'évite pas tous ces parallélismes, elle en fait plusieurs », tandis que Wolf dit que ce film : « est un projet très subversif, même si je suis d'accord avec le fait qu'il y a une idée totalisatrice de « l'Argentine », qui la lie à cet autre cinéma : celui qui parle de l'Argentine, l'Histoire, la Tradition. C'est un cinéma qui regarde beaucoup les années 1970 » (*Ibid*.). *La somnambule* est alors perçue comme un projet qui reste à mi-chemin entre un cinéma national et un cinéma de recherche formaliste et indépendante.

La somnambule ne cache pas la volonté de filiation à un cinéma ayant « une idée totalisatrice de l'Argentine ». La collaboration entre Spiner et Piglia, leur désir de puiser dans la littérature fantastique nationale argentine – Borges, Casares, Cortazar – et même l'acte de baptiser l'héroïne sous le signe d'Eva Peron – nom qui devrait engendrer, selon Piglia, un complexe *d'Œdipe Rex*– confirment cette filiation. En continuant dans le genre filmique de la science-fiction, Spiner ne quittera pas le référent national avec sa comédie *Adiós, querida luna* (2003, *Adieu, chère lune*) où trois astronautes argentins – dont l'un d'entre eux est une femme (Alejandra Flachner), ce qui répète le triangle de *La somnambule* – partent dans un vaisseaux spatial pour détruire la lune à l'insu et à l'encontre de la communauté internationale. Dans cette histoire se déroulant en 2068, l'inclinaison de la terre sur un seul côté provoque des fléaux climatiques et la seule solution est, d'après un scientifique argentin, d'annuler le champ magnétique exercé par la lune, et pour ce faire, la destruction du satellite s'impose. Cette hypothèse est

endossée et transformée en mission par le gouvernement afin d'amener l'Argentine à l'avant-garde internationale. À côté de ce clin d'oeil ironique aux conditions économiques et technologiques du pays (la crise financière de 2001 étant encore présent), une forte présence iconique de la nation se dessine dès la première image – l'Argentine vue de l'espace -, les couleurs du drapeau bleu ciel sur l'uniforme de l'équipage, la statue de Notre Dame de Luján (patronne de l'Argentine), ainsi que des allusions plus subtiles à l'histoire des migrations européennes ayant constitué l'identité nationale avec une voix féminine robotique qui parle à l'équipage et fait le décompte en italien, comme s'il agissait d'un monologue intérieur ou conscience mécanisée qui est dans un rapport de décalage aux actions se déroulant en espagnol et au lancement des missiles.

L'idée totalisante de l'Argentine qui se repère d'une manière allégorique dans *La somnambule* – et plus symbolique et iconique dans *Adieu, chère Lune* – entre dans un rapport dialectique avec la portée philosophique qui se dégagerait des images-temps du cinéma contemporain et des dispositifs du cinéma national. Ce rapport dialectique s'effectue à travers la notion d'automate spirituel, notion que Deleuze trouve dans le cinéma de l'image-mouvement, mais à partir d'un nouveau contexte. Les premiers penseurs du cinéma, écrit Deleuze, ont vu sur l'automatisme qu'acquerrait l'image par le mouvement concernait aussi le statut de l'art et l'effet qu'il cherche à éveiller chez une collectivité. L'automate spirituel apparaît alors lorsque l'image-mouvement réussit à s'imposer en tant qu'un art de masse. Mais un concours de circonstances et de constats après la mise en question de l'idéal révolutionnaire du cinéma mène à l'automate spirituel opérer « une sorte de fascisme qui unissait Hitler à Hollywood, Hollywood à Hitler » (1985 : 214). Ainsi, deux sens contradictoires co-existent et explique dans l'automate spirituel:

> D'une part, c'est le grand automate spirituel qui marque l'exercice le plus haut de la pensée, la manière dont la pensée pense et se pense elle-même, dans le fantastique effort d'une autonomie […]. Mais d'autre part, l'automate est aussi l'automate psychologique, qui ne dépend plus de l'extérieur parce qu'il est autonome mais parce qu'il est dépossédé de sa propre pensée, et obéit à une empreinte intérieure qui se développe seulement en visions ou en actions rudimentaires (du rêveur au somnambule, et, inversement, par l'intermédiaire de l'hypnose, de la suggestion, de l'idée fixe) (343).

La dernière acception de l'automate est illustrée, d'un point de vue extérieur et sociologique, par l'ouvrage *De Caligari à Hitler* (1947), où Siegfried Kracauer montre « comment le cinéma expressionniste reflétait la montée de l'automate hitlérien dans l'âme allemande » et, d'un point intérieur du cinéma, par les réflexions de Walter Benjamin sur l'art de masse. Cependant, de même qu'un changement s'opère dans l'image cinématographique, passant ainsi de l'image-mouvement à l'image-temps, les automates subissent aussi une évolution technologique et sociale :

> les automates de mouvement […] laissaient la place à une nouvelle race, informatique et cybernétique, automates de calcul et de pensée, automates à régulation et feed-back. Le pouvoir aussi inversait sa figure, et au lieu de converger vers un chef unique et mystérieux, inspirateur des rêves, commandeur des actions, se diluait dans un réseau d'information dont des « décideurs » géraient la régulation, le traitement, le stock, à travers des carrefours d'insomniaques et de voyants […]. Et, sous les formes souvent explicites, les nouveaux automates allaient peupler le cinéma, pour le meilleur et pour le pire (le meilleur serait le grand ordinateur de Kubrick dans « 2001 »), et lui redonner, notamment par la science-fiction, la possibilité d'immenses mises en scènes que l'impasse de l'image-mouvement avait provisoirement éliminées. (346)

Cette arrivée de nouveaux automates apporte ainsi des changements dans la forme et le contenu du cinéma au point que la survie ou la mort de ce dernier en dépend, comme le remarque Deleuze, au début des années 1980, avec l'impact des nouvelles images naissantes.

Le caractère subversif de *La somnambule* réside non seulement dans la qualité automatique et artistique de son image – créée avec la nouvelle technologie numérique naissante à l'époque –, mais aussi dans la production d'un automate spirituel totalisant et collectif qui, loin de s'imposer comme une entité soumise complètement au fascisme, le questionne en tant que synonyme d'un passé récent – la dictature militaire. Également, cet automate numérique emprunte des images propres aux automates analogiques de l'image-mouvement à travers une nouvelle esthétisation de celle-ci permet de libérer ainsi la création des contraintes économiques – l'image en noir et blanc, comme on l'a dit au début de ce chapitre, a permis à Spiner de concrétiser un projet ayant connu des difficultés au début – et de la continuer – comme c'est le cas du film *La antena* (Esteban Sapir, *Télépolis,* 2007) où il y a une récréation de l'esthétique des vieux films. Cependant, le problème avec *La somnambule* réside que ce film ne se libère pas totalement d'autres visions totalisantes hérités des automates de la modernité : la représentation masculine de la femme. Elle devient automate en elle-même, dans l'acception passive discutée par Deleuze. *La somnambule*, comme on l'a vu, fait d'Eva Rey l'automate qui reproduit le rêve totalitaire d'un sujet masculin, l'oniroscope qui projette sur l'écran un rêve collectif que l'on risque d'oublier en sortant de la salle, ou en rangeant le disque DVD dans sa boîte, à cause des mécanismes de l'inconscient et de la censure qui se mettent en marche avec le réveil. Par la production de circuits d'image-rêves, le film est victime de son succès hypnotique[152] de la même manière que le spectateur est invité à suivre le décompte de l'automate italienne dans *Adieu, chère lune*

[152] *La antena* reprendra, de son côté, l'idée hypnotique à partir de la spirale en mouvement, symbole de la société dystopique où l'amnésie de *La somnambule* a été remplacée par le mutisme imposé par le monde de la télévision, et par le sommeil des habitants qui perdent les mots écrits qui leur servaient pour se communiquer.

pour voir par la suite la femme astronaute hystérique et objet de la discorde entre les personnages masculins.

7. Conclusion : les chemins du cyberpunk dans la conjoncture de l'onirique et du cinématographique

Ce chapitre a étudié, à partir d'un survol d'un corpus littéraire et cinématographique, l'interaction qui s'établit entre rêve, cinéma et cyberpunk. Avec le premier couple – rêve et cinéma –, on obtient un cadre interdisciplinaire qui cherche à analyser les interactions entre les technologies de l'image en mouvement et l'inconscient. Ainsi, suivant ce premier couple, on a vu l'importance du concept de dispositif dans la compréhension du cinéma en tant que mécanisme, configuration subjective du spectateur, et institution. Le couple rêve et cyberpunk a permis de voir comment l'espace onirique et la domination que l'on peut exercer sur lui anticipent l'espace virtuel et poursuivent les fantasmes d'une réalité supérieure de l'époque romantique et victorienne d'où est issue la science-fiction. Ce qui peut dissiper ce fantasme est une mise en dispositif à travers laquelle la production d'images de l'inconscient entre en confrontation avec les discours idéologiques véhiculés par la technologie. Le troisième couple cinéma et cyberpunk (dépourvu des rêves explicites) contient ses propres problématiques et répond à une multitude d'intérêts. Dans ce cas-ci, pour le cas de l'Amérique latine, et de l'Argentine en particulier, un film comme *Ultra-toxic* (Jimmy Crespin, 2005) aurait accompli sa fonction en partie, car, malgré la vertu d'être un film indépendant, il ne présente pas de variations thématiques et formelles du cyberpunk classique : un hacker échu, après la faille dans le téléchargement d'un logiciel, et une

femme qui le sauve en se faisant vampiriser. L'absence d'un traitement spécifique et formel du rêve dans ce film l'exclut donc de la lignée d'un cyberpunk alternatif et onirique.

La conjoncture rêve, cinéma et cyberpunk est très prolifique. Le cinéma argentin a su l'incorporer dans ses derniers films, ce qui lui a permis de faire des progrès techniques et d'explorer des possibilités artistiques de l'image. Ainsi, dans le film d'Eliseo Subiela, *Ne meurs pas sans me dire où tu vas*, les dispositifs du spectaculaire – effets spéciaux, trucages, robots parlants – sont organisés de telle sorte que le spectateur éprouve de l'émerveillement devant certaines scènes (comme celles du fantôme de Rachel traversé par les voitures, et des papillons sortant de la main paternelle en guise de signature du réalisme magique). En même temps, avec ses dispositifs fantastiques, le film de Subiela veut faire le deuil de la fin du cinéma moderne : l'arrivée de la télévision et des jeux vidéos ont, selon Subiela, aboli la suprématie de ce médium. *La somnambule*, par contre, met un terme à ce deuil de la fin du cinéma moderne – Laura Mulvey situe cette fin en 1997 – et s'engage plutôt dans les possibilités du numérique et de la post-production pour donner une place centrale aux images qui en résultent. À travers ce film initiatique, on parcourt l'histoire du rapport de l'image au mouvement et, particulièrement, au temps. Ce temps est une expérience subjective qui se produit à travers le rêve, le faux souvenir qui se substitue au rêve, la contraction de l'espace de la nature pour agrandir l'espace virtuel et dystopique, le reflet d'un bocal de poissons qui renferme la conjoncture des positions spectatorielles : l'homme qui se rappelle, mais qui est étranger, l'époux doux et patriarcal, et sa femme. Cette dernière, la femme, est le dispositif exclu de la triple relation (et du cyberpunk latino-américain en général). Étant donné qu'il s'agit d'un cyberpunk alternatif et que cette forme d'expression extérieure à

la sphère anglo-américaine a dû se développer à partir de ses propres moyens, la constitution d'un cyberpunk filmique élaboré par des femmes latino-américaines et argentines est encore à venir. Alors, la psyché féminine pourra être explorée avec ses propres automates, un chemin qui a été commencé par la littérature dans les travaux de quelques auteures dont je m'occuperai dans la conclusion finale de cette thèse.

CONCLUSION :

DU CYBERPUNK LATINO-AMÉRICAIN À UNE NOUVELLE SCIENCE-FICTION FÉMININE : POLITIQUE ET RÉSISTANCES DU GENRE

1. La femme dans le cyberpunk latino-américain : idée et matière première d'une composition masculine

Dans le premier chapitre, consacré à *La primera calle de la soledad*, on a vu que la narration de ce roman se présente comme un circuit fermé et cyclique grâce à l'intervention d'une intelligence artificielle nommée l'Asphodèle. Grâce à ce nom renvoyant à la Grèce antique, le mythe se fait porteur d'un ensemble de paramètres à travers lesquels la dystopie se constitue en tant qu'horizon épistémologique dans le cyberpunk latino-américain. Ainsi, la simulation cyclique de l'Asphodèle ne concerne pas seulement une vision mythologique ancienne, mais elle s'inscrit également dans la temporalité moderne de l'identité mexicaine. Le roman fait le repère, d'une part, des figures spatiales et topologiques où la dystopie acquiert plusieurs formes – ville, prison et désert –, et d'autre part, il utilise un héros qui incarne la condition post-moderne du sujet mexicain à travers un cyborg déchu, mais orné des éléments précolombiens. Outre ces éléments, j'ai signalé qu'avec l'incorporation des personnages de Nathalie et Clara, le roman s'ancre dans un substrat à la fois mythologique et idéologique. D'une part, le

roman rend hommage à la science-fiction classique anglo-américaine grâce à une série des clins d'oeils iconographiques et nominatifs. D'autre part, le roman inscrit l'iconographie féminine empruntée à la science-fiction traditionnelle dans les lignées idéologiques et discursives ayant constitué l'identité mexicaine. Dans ce contexte, comme dans n'importe quel système patriarcal, la femme joue un rôle symbolique ambigu : plus elle subsume des idées abstraites ou spirituelles (sainte ou femme de rédemption), plus son corps se fait le réceptacle de la violence sadique, de l'indifférence ou du mépris après le sacrifice (putain, compagne d'aventures, ou traîtresse).

Le cas de Porcayo, auteur incontournable de la science-fiction mexicaine contemporaine, peut se comparer à celui de l'écrivain espagnol Javier Negrete, qualifié par le critique Miquel Barceló comme « possiblement le plus brillant de nouveaux écrivains de la science-fiction espagnole des années 1990» (Molina-Gavilán, 2002 : 109). Malgré cela, comme Yolanda Molina Gavilán le remarque, les personnages féminins de Negrete «suivent les patrons classiques du genre» (Ibid). De la même façon, le personnage de Nathalie renforce l'héroïsme et la masculinité d'El Zorro à travers la démonstration constante d'un « pathos » arrivant au paroxysme, tandis que Clara est un avatar sur lequel plusieurs personnages masculins peuvent assouvir leurs instincts morbides et sadiques. Le personnage féminin dans *La primera calle de la soledad* entre dans l'un des trois modèles qu'a établis Beverely Friend : le modèle d'aventures. Pour ce propos, Friend suit de près le classement de types de récits de science-fiction proposé originairement par Isaac Asimov. Ainsi, à côté du modèle de « l'histoire d'une invention », se centrant sur la description d'un appareil et sa mise en fonctionnement, le modèle d'aventures présuppose une structure narrative dans laquelle l'invention technologique est l'adjuvant de l'inventeur pour sauver « sa fille ». Selon Molina-

Gavilán, ce modèle a généralement représenté les femmes comme « des irrémédiables imbéciles stéréotypées » (108). Le troisième modèle est celui de l'histoire sociale, lequel spécule sur les conséquences négatives et positives qu'une invention peut apporter à la société. Cepenant, ce modèle ne s'applique pas aisément au cyberpunk classique ou masculiniste, comme Karen Cadora a qualifié le cyberpunk américain des années 1980 par rapport à un cyberpunk féministe des années 1990 (1995 : 357). C'est dans cette décennie qu'un cyberpunk féminin se définira et interrogera les présupposés du sous-genre et de la cyberculture.

Dans le deuxième chapitre, en présentant les spécificités du courant « tupinipunk » à partir de l'analyse du roman *Santa Clara Poltergeist*, j'ai suivi les affirmations de la critique nord-américaine et spécialiste de la science-fiction brésilienne, M. Elizabeth Ginway. Comme elle l'écrit, le tupinipunk construit un corps social brésilien carnavalesque et hypersensuel qui s'oppose nettement au traitement du corps, de la sexualité et du rapport individu-société dans le cyberpunk anglo-américain des années 1980. Avec la technique postmoderne de construire un collage de la culture d'élite et de la culture de masse, le roman de Fausto Fawcett se situe dans une position ambiguë qui fait à la fois la critique et l'éloge du capitalisme et de la mondialisation culturelle. Cependant, avec l'emploi de personnages stéréotypes comme Mateus et Vera/Santa Clara, le roman adopte plutôt une politique conservatrice instaurée dans la mythologie moderniste identitaire brésilienne. J'ai voulu tracer un parallèle avec les inflexions post-cyberpunk s'éloignant de la composante cybernétique pour réconceptualiser le tupinipunk. Ainsi, Mateus, le cyborg noir, apparaît comme un personnage renvoyant au splatterpunk, sous-genre qui mélange l'horreur et la crudité de la vie urbaine post-moderne, tandis que Vera/Santa Clara, la demi-déesse d'origines

nordiques, est un personnage qui subsume encore une fois la symbolique de la femme en tant que sainte et prostituée renvoyant aux sources victoriennes du steampunk. Cette position est également confirmée par la fin du récit qui fait ressurgir les valeurs romantiques de la réconciliation nationale et défait d'autres expériences de pensée, présentes tout au long de roman, comme l'avènement du post-apocalyptique et du post-national. Mateus, malgré sa marginalisation et son aliénation mentale, est un personnage actif qui réussit toutes les épreuves, tandis que Vera/Santa Clara est un personnage qui, en attendant l'arrivée de son sauveur, reste dans l'automatisme pornographique et la passivité romantique.

Ygdrasil, roman traité dans le troisième chapitre, offre un personnage féminin plus actif et complexe à travers les figures de Mariana et de la perra, lesquelles permettent d'approfondir la portée politique du cyberchamanisme et leur lien avec le traumatisme post-dictatorial et post-colonial, s'ajustant ainsi au modèle de l'histoire sociale proposé par Friend. Mariana est l'héroïne d'un monde où l'humanité est vouée à devenir une pièce à l'intérieur d'une grande machinerie de guerre, ce qui fait d'elle un personnage allégorique et représentant d'une collectivité régie par le traumatisme d'un passé récent marqué par les tortures, la violence et les disparitions. Cependant, si le caractère de Mariana semble fait à toute épreuve, c'est en raison de l'exposition constante de son corps violenté, fragmenté et déchiré tant dans l'espace actuel que dans le virtuel. Mariana garde ainsi un lien de parenté avec les héroïnes visuelles du cyberpunk telles que la policière du film d'animation japonais *Ghost in the Shell* ou la fille robot dans *Aelita.* Par rapport à ces prédécesseurs des années 1980, ces personnages féminins sont les protagonistes de l'histoire et assument des rôles actifs propres à

l'action et au combat, mais elles subissent l'effacement de toute trace subjective de leur féminité en faveur d'une masculinisation de leur caractère.

Dépassant grâce à un contenu social et politique plus poussé le fantasme puéril de *La primera calle de la soledad* ainsi que le prototype de déesse pornographique de *Santa Clara Poltergeist*, l'image de la femme dans *Ygdrasil* se situe dans une problématique éthique/esthétique qui concerne l'appropriation du corps féminin en tant que matériel de création artistique et littéraire. Afin de concevoir la perra, Baradit s'inspire d'une technique de stockage du matériel plastique et visuel dans lequel l'œuvre d'art doit être démontée et morcelée, ce qui fait rentrer son écriture dans une réflexion sur la nature intérmédiatique de l'œuvre. Éric Méchoulan, en définissant l'intermédialité, rappelle que celle-ci étudie la production de textes et de discours non seulement à partir du langage et de références symboliques présentes dans l'organisation sociale de la pensée, mais aussi à partir des supports institutionnels et matériels (2003: 10). Tandis que les supports matériels induisent l'effectivité de l'œuvre (c'est-à-dire, les moyens de la rendre possible), les supports institutionnels déterminent son efficacité (l'œuvre en tant que produit final). La tâche que l'intermédialité doit se donner, d'après Méchoulan, est de penser un pli temporel d'immédiateté « dans lesquels dispositifs sensibles et dispositions intelligibles sont contractés » (15). Ce pli temporel oblige à voir la doublure entre le médium et le message, ce dernier passant habituellement en premier grâce à l'effacement du premier.

À différence de l'intertextualité, qui s'occupe de la comparaison entre plusieurs textes d'un même champ, et de l'interdiscursivité, qui met un texte en relation avec les discours d'autres champs, l'intermédialité dispose d'un principe de continuité « des

performances discursives, des supports institutionnels et sensibles hétérogènes » (11). Baradit cherche ainsi à exploiter le caractère intermédiatique de son œuvre à travers le dispositif sensible de la perra. Mais les discours politiques et historiques qui forment la « disposition intelligible » dans *Ygdrasil* semblent laisser en deçà le dispositif sensible de la femme mutilée. Également performatif dans la présentation de « sensibles hétérogènes », Fawcett fabrique le dispositif sensible de Santa Clara à travers une juxtaposition de la description littéraire érotique et les images pornographiques insérées comme paratextes pour enfermer le corps de la femme dans le circuit fermé des discours culturels et institutionnels dominants. Moins fort dans ces stratégies intermédiatiques, le roman de Porcayo, à travers la platitude de ses personnages féminins, mise sur un rapport plus intertextuel avec les modèles de la science-fiction classique : *les pulp magazines* et le *space opera* du cinéma des années 1950. Ces trois textes, en tant qu'exemples représentatifs du cyberpunk latino-américain, élaborent une représentation problématique de la femme en tant que prémisse artistique, littéraire et narrative.

Cependant, ce dispositif sensible n'appartient pas uniquement au texte littéraire, car une réflexion sur l'intermédialité autorise à changer de médium : le cinéma de science-fiction latino-américain. C'est dans cet ordre d'idées que le quatrième chapitre s'est penché sur les approches du cyberpunk dans le cinéma argentin à travers la thématique de l'oniroscope. Ce dernier permet d'interroger la relation entre les dispositifs cinématographiques avec le dispositif sensible du corps féminin. Ainsi, les deux films analysés, *Ne meurs pas sans me dire où tu vas* et *La somnambule*, montrent la relation entre ces dispositifs et la position spectatorielle en se servant de la figure féminine; figure qu'ils mettent en deçà de leur finalité artistique ou politique. L'entremise d'une position spectatorielle officielle – un regard masculin, pourrait-on

dire suivant les travaux de Laura Mulvey – rend la femme un spectacle optique : que ce soit comme une surimposition fantasmagorique qui traverse des automobiles et des corps masculins, ou comme une poupée humaine dépourvue de volonté. Également, cette position spectatorielle (et autorielle) est prête à s'ingérer dès qu'une possibilité de subjectivisation du désir féminin est mise en place. Lorsque la femme ne doit pas échanger son rêve érotique contre la projection des fantasmes patriarcaux (Susana dans *Ne meurs pas sans me dire où tu vas*), elle doit renoncer à être la protagoniste de ses propres rêves (Eva Rey dans *La somnambule*). Si les mécanismes narratifs et visuels entreprennent cette exploitation et expropriation du dispositif féminin d'une manière subtile, les clins d'œil comiques employés par Subiela et Spiner créent un consensus qui met la femme à sa place : « il a une femme dans son corps », « la fin du monde… c'est une femme qui se réveille ».

Le cyberpunk latino-américain démontre une autonomie par rapport à son modèle nord-américain. Également, par l'élaboration de stratégies de résistance culturelle à l'ère de la mondialisation, le cyberpunk latino-américain déploie des mécanismes pour critiquer la politique identitaire latino-américaine. Mais ces mêmes mécanismes et stratégies se tournent contre lui lorsqu'il s'agit de créer des moyens d'autoreprésentation pour les femmes et les minorités : le cyberpunk latino-américain reste un projet culturel à mi-chemin. Les écrivains et cinéastes latino-américains peuvent créer des personnages féminins de plus en plus complexes, des types psychosociaux plus réalistes, mais ces créations, en plus d'être une catégorie abstraite et une fonction narrative, sont plutôt les véhicules d'une ventriloquie masculine que les moyens de donner une voix aux femmes. Le bilan du cyberpunk latino-américain semble défavorable si les écrivaines et artistes ne prennent la parole dans la problématique de la

mondialisation, les technologies virtuelles et les configurations des rôles sexuels dans les sociétés latino-américaines. Leur vision doit s'incorporer dans cette production artistique et littéraire émergente qui réinterprète, selon une visée politique propre à l'ensemble et à chacun des pays latino-américains, l'espace urbain post-moderne et l'espace virtuel.

2. Cyberfiction féminine latino-américaine : au-delà du cyberpunk et du cyberféminisme

Dans *Reload : rethinking women + cyberculture*, Austin Booth et Mary Flanagan ont essayé de définir la cyberfiction, terme demeurant vague et flexible: « *writing that explores the relationship between people and virtual technologies* » (2002 : 1). Leur ouvrage apparaît comme une réponse à un manque de matériel tant dans le corpus théorique que dans la compilation de cyberfictions écrites par des femmes pratiquant la science-fiction. Malgré la prolifération d'écrivaines comme Melissa Scott, Nicola Griffith, Laura J. Mixon, Lisa Mason ou Raphael Carter, la cyberfiction féminine est restée marginale et méconnue par rapport à la vulgarisation et les études académiques sur l'œuvre de leurs collègues masculins de la génération *Mirrorshades*, ainsi que des utopies et dystopies écrites par d'autres femmes dans les trois dernières décennies du XXe siècle. Le cyberpunk classique ou masculin a quand même une dette importante envers la science-fiction féminine des années 1970. Par exemple, l'écrivain Samuel R. Delany s'est référé à cette dernière comme une « mère absente » sans laquelle le cyberpunk n'aurait pas pu voir le jour. Cet héritage inavoué se traduit dans une sensibilité anti-humaniste et postmoderne. Mais tandis que le cyberpunk échoue dans une critique complète de l'hégémonie du « sujet masculin blanc occidental » et sa lignée

cartésienne, la science-fiction féministe défie les concepts transcendantaux du sujet, de la connaissance et de la rationalité. Cette science-fiction féministe jette également les bases pour que la subculture des amateurs, de fans et de lecteurs de science-fiction ne soit pas une exclusivité du domaine masculin. La cyberfiction féminine se présente comme une voie parallèle dans la tradition du cyberpunk en adoptant certaines thématiques de la science-fiction féministe, comme c'est les cas des spéculations sociales sur le rôle sexuel dans les œuvres d'Ursula K. Le Guin, Octavia E. Butler, Joanna Russ, Marge Piercy, Pamela Sargent, Margaret Atwood et plusieurs autres.

Cependant, malgré l'emprunt des problèmes sociaux liés à la sexualité, la cyberfiction féminine se distingue de la science-fiction féministe par le fait de ne pas évincer de ses thématiques la confrontation au monde technologique contemporain. Austin Booth écrit à ce propos :

> *Much of the feminist science fiction of the 1970s described utopias that had little to do with the high-tech world of modern culture. Women's cyberfiction, however, combines feminist science fiction's examination of gender and gendered relations with cyberpunk's exploration of what it means to live in a technoculture. […] Women's cyberfiction documents how women and other marginalized groups can manoeuvre for survival within this technodystopia* (Ibid.: 26-27).

Tout comme le cyberpunk, la cyberfiction féminine se pose à l'intérieur d'un monde technologique, et non dans le dehors imaginé par la science-fiction féministe. D'autre part, la cyberfiction féminine ne fait pas l'éloge de la cyberculture, comme il est le cas du cyberféminisme :

> *This writing avoids the extremes of the antitechnological utopianism of much earlier women's science fiction and the utopianism of much recent cyberfeminism, or what Carol Stabile (1994) characterizes as « the technophilia » and « technomania » present in many feminist theories of technology. It also avoids the tendency either to embrace or to vilify the technology itself, tendencies that appear in many theoretical and*

popular accounts of the pervasive nature of information and communication technologies (27).

Le cyberféminisme, d'après Judy Wajcman (2004), commet l'erreur de considérer que les nouvelles technologies et le cyberespace permettront automatiquement la libération de la femme. Ainsi, Wajcman critique le travail de Sadie Plant, *Zero and Ones : Digital Women and the New Technoculture* (1998), où l'auteure établit un parallèle étrange, quoique pourvu d'originalité, entre la nature des technologies de l'information et la sexualité féminine [153] . Également, la théorie cyberféministe soutient que la fluidité souvent attribuée à la subjectivité féminine trouve son équivalent avec les fantasmes de performance et de transgression sexuelle dans l'espace virtuel. Cependant, cette liberté subjective est paradoxale parce qu'elle enferme la femme dans un essentialisme fondé sur une idée utopique de nouvelles technologies de communication. Le cyberféminisme et le cyberpunk classique partagent une conception similaire du cyberespace en tant qu'objet idéal féminisé où les catégories traditionnelles restent intactes. Si les métaphores abondent pour faire de l'espace virtuel une matrice (« *womb* »), elles ne sont pas très différentes de l'espace que le cowboy peut pénétrer et parcourir en chevauchant à l'aide de sa console. Dans ce sens, le cyberféminisme s'avère être, d'après Wajcman, une des variantes du post-féminisme (76), une tendance qui dépolitise les revendications visant à améliorer la condition féminine dans plusieurs secteurs sociaux et culturels. Le cyberféminisme implique alors une femme consommatrice de derniers gadgets technologiques qui peut s'adonner aux

[153] Plant s'appuie, par exemple, sur l'idée que le tissage (seule initiative technologique attribuée aux femmes, selon la pensée de Freud) serait une simulation des poils pubiens couvrant le vagin. Plant transfère cette idée aux mailles qui se créent dans le monde des communications et les machines. Également, le zéro serait l'équivalent du sexe féminin, par rapport à l'Un phallique, à partir duquel on pourrait entrer dans la matrice.

loisirs virtuels selon une logique néolibérale et individualiste. Wajcman signale une tension entre l'utopie et la description de l'état de choses. Alors que la caractéristique de l'utopie est d'être nulle part (la construction de ce sujet féminin résidant alors dans un espace idéalisé), la réalité ignorée par le cyberféminisme se trouve dans le secteur du travail où les conditions de la femme continuent d'être défavorables.

Si tel est le panorama théorique, culturel et sociologique des pays industrialisés – particulièrement des pays anglophones –, la situation n'est pas loin d'être différente pour les femmes en Amérique latine. La cyberculture arrive par les voies de la mondialisation pour être gérée par une majorité masculine qui, en tant que subalterne, accomplit les tâches de soutien technique et d'entretien de systèmes, d'enseignement de l'informatique et de commercialisation des équipements et de logiciels. Les femmes ne seraient que de simples usagères dans le bureau ou au foyer[154]. Malgré certaines organisations et la consolidation de bases de données informatiques sur la femme latino-américaine, il manque encore une appropriation critique des technologies d'information et de communication. Dafne Sabes Plou mentionne la formation de plusieurs groupes cyberféministes dans des pays comme le Mexique ou les pays du Rio de la Plata. Évidemment, dans ce cas-ci, contrairement aux débats dans l'hémisphère nord, le cyberféminisme aurait encore un rôle politique consistant à confronter une technophobie héritée de la deuxième vague du féminisme qui s'installait dans le Continent. L'une des places où cette confrontation devrait avoir lieu, c'est dans l'art et la littérature, de là

[154] Selon une étude réalisée en septembre 1999, 39% des habitants de grandes villes emploient des ordinateurs. 16% des Latino-américains aurait un ordinateur au foyer et parmi ce pourcentage, un 67% appartiendrait à la classe haute et moyenne dont 42% serait des femmes. Également, au niveau latino-américain, 38% des usagers de l'Internet sont des femmes (Sabanes Plou, 2001).

l'importance d'un corpus de cyberfiction féminine latino-américaine. Cependant, Cindy Gabriela Flores pose déjà un problème de définition :

> En Amérique latine, les femmes qui s'intéressent au cyberféminisme sont peu nombreuses. D'autre part, dans le féminisme, le cyberfeminisme occupe une place très vague, car au-delà de l'utilisation de l'Internet ou de l'appropriation de la cyberculture et du cyberespace, il reste encore à définir si une femme traitant des sujets féminins et travaillant avec une technologie multimédia ou faisant de l'art numérique – même si son oeuvre ne peut pas être appréciée dans le cyberespace – est cyberféministe (2001, ma traduction).

En Amérique latine, les possibilités deviennent restreintes, avertit Flores, lorsqu'une femme artiste se déclarant ouvertement féministe risque la marginalisation de son oeuvre. Quelques exemples montrent pourtant que le terrain n'est pas indéfrichable : ComuArte (site de promotion sur l'art des femmes), et des artistes comme Nao Bustamente, Tania Aedo, Praba Pilar, Ligia Clark ou Maris Bustamente en témoignent. Au niveau théorique, on peut trouver les noms de Chela Sandoval (collaboratrice de Donna Haraway), Maria Fernandez et Coco Fusco. Mais la plupart de ces artistes et théoriciennes résident et font leur carrière aux Etats-Unis – de même que leurs œuvres s'inscrivent dans le contexte multiculturel nord-américain –, ce qui laisse peu de place à un développement autonome et propre aux femmes latino-américaines. Aujourd'hui, avec la prolifération de blogs et de pages web, cette situation peut avoir changé d'une manière considérable, mais il s'agirait plutôt d'une dissémination au détriment d'un projet politique et communautaire.

Le besoin d'un projet collectif de cyberfiction féminine s'impose donc pour contrer les défaillances du cyberpunk latino-américain dans ses résistances à la cyberculture et à la mondialisation, ainsi que pour rafraîchir le débat féministe en Amérique latine. Il est plus commode de se référer à une cyberfiction qu'un cyberpunk féminin latino-américain, car on peut faire converger plusieurs approches et interactions

entre les thématiques féminines et l'impact des nouvelles technologies dans l'imaginaire et dans les aspects quotidiens. En voulant interroger la portée de la cyberculture dans le premier aspect, l'imaginaire qui se déploie dans la littérature et le cinéma de science-fiction, ma thèse a préféré se pencher vers des auteurs masculins qui restent marginaux par rapport à d'autres écrivains reconnus dans la littérature *mainstream*, comme c'est le cas d'Edmundo Paz Soldan et de Ricardo Piglia. Par exemple, dans ses romans *Sueños artificiales* (Rêves artificiels) et *El deliro de Turning* (Le délire de Turning), Paz Soldan transfère les problèmes de la mémoire et de l'identité apportés par les nouvelles technologies à la situation politique bolivienne à partir d'une optique « réaliste » et contemporaine. Il va de même pour des écrivaines provenant d'autres genres moins liées à une science-fiction pure, mais engagées dans le langage artistique et dans les potentialités de l'écriture, telles que la chilienne Eugenia Prado (avec le roman *Lóbulo,* 1998, et l'installation multimédia *Hembros, novela instalación,* 2004 [155]), Alicia Borinsky, Cristina Civale (*Perra virtual,* 1998), Carmen Buollosa (*Cielos de la tierra,* 1997) et Laura Esquivel (*La ley del amor,* 1995).

La figure du cyborg et de l'identité post-humaine a attiré l'attention des critiques. La forte présence iconique du cyborg et les discours scientifiques, technologiques et religieux sur le post-humanisme élargissent la portée de la cyberfiction, mais risquent de la limiter à des lieux communs critiques si une certaine perspective ne s'applique pas aux changements apportés par la cyberculture et les technologies de l'information. Le cyborg est devenu une figure épistémologique incontournable pour penser l'époque contemporaine et les interactions entre l'homme et les machines ainsi que l'échec du projet humaniste et émancipateur des Lumières (échec qui est plutôt un leurre

[155] Voir un extrait dans: http://www.youtube.com/watch?v=r9HVlqkfFt4.

postmoderne). De même que le paradoxe qui fonde le cyberféminisme, le cyborg se veut, d'une part, le devenir de l'identité sexuelle et, d'autre part, il revendique une position exclusivement féminine. Ce même principe semble s'appliquer également sur l'identité ethnique. Ainsi, on peut établir la différence entre le cyborg nord-américain, modèle à travers lequel l'homme blanc projette ses fantasmes traumatiques tout en faisant prévaloir sa loi, et les implantés latino-américains, qui incarnent l'anxiété provoquée par la perte de repères dans le monde contemporain et la hantise d'un passé récent. Mais tous les deux restent encore une construction unilatérale d'un sujet masculin qui profite du silence féminin et de la technophobie féministe. Si l'implanté latino-américain est un cyborg politique, il n'est pas loin de son homologue nord-américain dans les aspects sexuels et dans la mise en question de certaines notions identitaires.

D'autre part, le cyborg n'est pas une catégorie comprenant ou englobant la cyberfiction et d'autres phénomènes relatifs à la cyberculture (donc le cyberpunk) – comme on pourrait déduire à partir de sa popularité et de sa standardisation théorique. Au contraire, c'est la cyberfiction qui permet d'incorporer plusieurs aspects de la catégorie du cyborg et du cyberpunk et de les amener à de nouvelles problématisations. En tant que ramification mineure de la cyberfiction, le cyberpunk partage avec elle plusieurs thèmes : la vie urbaine contemporaine, l'accès à la technologie, la menace post-nationale, les compagnies transnationales, les possibilités narratives de la simulation et du simulacre, la consommation de drogues, la crise des structures anthropologiques, l'image mentale et du rêve, et d'une manière non exclusive et nécessaire, le cyborg. Ici, je me permets d'éclaircir cette discussion qui semble mener à des notions terminologiques qui s'emboîtent les unes dans les autres. Je pars de l'exemple d'une cyberfiction féminine de facture réaliste pour le comparer brièvement à

deux des œuvres analysées dans cette thèse. La nouvelle de Cristina Civile qui donne le titre à son recueil *Perra virtual* est un exemple à considérer. Ainsi, déjà avec le titre, la nouvelle est dans un rapport d'analogie avec la figure cyborgienne du roman de Baradit : la perra. La différence entre cette cyberfiction et le roman cyberpunk se trouve dans ce que le caractère ambivalent, mais subversif, du juron « chienne, *bitch*, *perra* » est conservé dans la nouvelle de Civale, alors que chez Baradit, la perra est uniquement un objet de consommation sexuelle.

Une chienne, dans un premier sens, peut être une femme qui, de son propre gré, ne se soumet pas aux valeurs morales de la société dans laquelle elle vit – incarnant ainsi une attitude « punk » de certains mouvements juvéniles féminins anglo-américains comme, par exemple, les *riot grrrl.* Également, elle peut se voir attribuer cet appellatif en étant victime des mécanismes d'exclusion, d'hypocrisie et d'injustice sociale. « Perra virtual » rend compte de cette ambiguïté à travers son protagoniste, Luz, une prostituée qui s'achète un ordinateur pour correspondre et fixer des rendez-vous avec ses clients à travers le *chat.* Luz semble avoir la maîtrise de tout :

> *Había podido abandonar el improductivo errabundeo al que se había visto obligada a principios de los 90, cuando la depresión económica parecía amenazarlo todo, desde el cumplimiento del deseo más primitivo hasta el ejercicio hasta el ejercicio de la prostitución. Sin embargo, Luz estuvo entre los privilegiados que encontraron una solución para garantizar su supervivencia: su cadena fabulosa y clandestina de levantes en la red* (1998 : 15)[156].

Son compte bancaire augmente grâce aux transferts d'argent de ses clients, et elle peut s'adonner à ses loisirs : romans policiers, les films de John Travolta et Michelle Pfeiffer,

[156] Elle put abandonner l'errance improductive à laquelle elle avait été forcée de vivre au début des années 1990, lorsque la dépression économique semblait tout menacer, de la réalisation du désir le plus primitif jusqu'à l'exercice de la prostitution. Cependant, Luz était parmi les privilégiés qui trouvèrent une solution pour garantir leur survie : une chaîne fabuleuse et clandestine de liaisons dans le réseau

et la musique de Sarah Vaughan et Billie Holiday. Après tout, dit la narratrice, « Luz était romantique ». À cause de cet élan romantique, Luz s'attend à rencontrer derrière chaque client « l'homme de sa vie ». La nouvelle affronte ainsi le fantasme cyberculturel des rencontres virtuelles et de la femme consommatrice du cyberféminisme. Également, la nouvelle ne cesse de jeter un regard ironique – et problématique – sur la prostitution. Mais un premier pas est fait dans la politisation de la cyberfiction : Civale présente une femme au cœur de la cyberculture qui ne répond pas au modèle romantique du hacker du cyberpunk, ni à la généralisation du cyborg risquant de rendre la femme un objet iconique.

La nouvelle démystifie l'utopisme avec lequel se présente le cyberespace au début. Luz entre en contact avec un client qui se fait appeler Aquiles Garcia de Andina, lequel l'attire d'une manière démesurée. Un premier rendez-vous est concerté devant la résidence de Garcia de Andina, mais pour le malheur de Luz, elle ne réussit pas à le rejoindre. De retour chez elle, Luz attend pendant des heures la connexion de Garcia de Andina, ce qui arrive à l'aube. L'homme la convainc de retourner chez lui. La femme s'y rend avec promptitude pour découvrir que Garcia de Andina n'est qu'une invention des trois adolescents farceurs, qui vont quand même profiter de son corps. Le récit finit ainsi :

> *Los chicos le pagaron lo convenido y todos mantuvieron el ritual de silencio hasta que Luz traspuso la puerta, la cerró y esperó el ascensor. Sólo entonces unas carcajadas de hiena lastimaron sus oídos y cuando los chicos terminaron de reír hasta quedar ahogados, tirados sobre el piso, Luz ya estaba en su casa desarmando el monitor de su computadora, desnuda y abatida, buscando allí dentro a su hombre perdido. En alguna parte tendría que estar Aquiles García de Andina. No había sido un sueño. Había sido* (24-25)[157].

[157] « Les garçons payèrent ce qui avait été convenu et tous gardèrent le rituel de silence jusqu'à ce que Luz franchit la porte, la ferma et attendit l'ascenseur. C'est à ce moment où elle entendit

Les deux dernières phrases ouvrent et ferment un circuit dans lesquels Luz a fait l'expérience du cyberespace par elle-même, non d'une manière fantastique comme dans le cyberpunk, mais à travers la déception amoureuse et l'humiliation. Cette expérience est marquée par la découverte d'un sujet masculin qui est le construit de la projection de ses désirs, des dispositifs virtuels et de la société. Mais ce sujet, une fois dévoilé, reste dans un état puéril, comme s'il s'agissait d'un homme adulte fragmenté en trois adolescents. La nouvelle parodie ainsi la subculture juvénile des accros à l'informatique, dont le cyberpunk classique a puisé pour créer ses vandales à crête iroquoise et hackers, mais lui octroie en même temps un pouvoir sur le corps de la femme. Les deux dernières phrases – « tout cela n'a pas été un rêve », « tout a été un rêve » – montrent une scission entre le fantasme et la réalité sociale dans laquelle l'individu féminin sort vaincu, seul le fait d'avoir vécu cette expérience pouvant être considéré son gain. Ces deux dernières phrases s'accordent également avec l'épigraphe du recueil, une citation d'Émile Cioran qui dit : « le monde sera sauvé par une poignée des femmes qui ont renoncé à lui ». Cette formulation paradoxale favorise un rôle plus actif de la femme que la phrase humoristique dans *La somnambule*, « la fin du monde…c'est une femme qui se réveille »; phrase qui l'enferme dans un circuit virtuel, onirique et filmique manipulé à la guise du spectateur masculin. Civale permet donc d'envisager une zone où assujettissement et subjectivisation peuvent se produire en même temps. Si une femme doit renoncer au monde, au risque de devenir une « perra virtuelle », c'est pour se constituer en tant qu'entité plus active que la femme automate somnambule (Eva Rey) ou que le cyborg mutilé (la mère de Mariana).

---

des éclats de rire de hyène qui martelèrent ses oreilles et quand les garçons finirent de rire jusqu'aux larmes, roulés par terre, Luz, nue et abattue, était déjà chez elle en train de démonter l'écran de son ordinateur à la recherche de son homme perdu. En quelque part, Aquiles Garcia de Andina devait se trouver. Il n'avait pas été un rêve. Il l'avait été ».

3. La cyberfiction féminine latino-américaine dans sa modalité fantastique : le gothique, la multiplicité de mondes parallèles et, en fin, le cyberpunk

Quelques récits provenant du genre fantastique et de la science-fiction permettent de conclure qu'il existe un corpus de cyberfictions féminines proches du cyberpunk. Cette cyberfiction féminine ne serait pas une littérature orpheline dans le contexte latino-américain car, derrière elle, s'étend une tradition féconde de littérature fantastique écrite par des femmes. Les noms des argentines Silvina Ocampo (1903-1993), collaboratrice de Borges et épouse de Bioy Casares, et Angélica Gorodischer (1928), les chiliennes Ilda Cadiz Avila (1911) et Elena Aldunante (1925), la brésilienne Ruth Bueno, la mexicaine Manú Dornbierer (1936), et l'équatorienne Alicia Yáñez Cossío (1929), parmi d'autres, témoignent d'une tradition très ancrée qui n'a rien à se reprocher devant la littérature fantastique de leurs collègues masculins ni de leurs consoeurs du boom féminin des années 1980 (Isabel Allende, Laura Esquivel ou Mayra Montero). Également, successeurs des écrivaines latino-américaines de science-fiction et du fantastique, se trouvent la cubaine Daína Chaviano (1960), auteure de l'un des chefs-d'œuvre de cette sorte de littérature dans les lettres hispaniques, *Fábulas de una abuela extraterrestre* (1988 et réédité en 2003, *Fables d'une grand-mère extraterrestre*) et l'argentine Ana María Shua, dont le roman dystopique *La muerte como efecto secundario* (1997, *La mort comme effet secondaire*) s'approche de la thématique urbaine du cyberpunk en présentant une ville de Buenos Aires chaotique dans lequel l'État a perdu la gouvernance devant le vandalisme et la privatisation des services sociaux et médicaux.

L'un des premiers romans de cyberfiction féminine est celui de l'écrivaine brésilienne Marcia Kuptas, *O demonio do computador* (1997, *Le démon de l'ordinateur*). Dans ce roman, Tadeu, un jeune agent commis d'une banque arrive avec un ordinateur à la maison où il habite avec sa sœur, Margarida, ses trois neveux, son beau-frère Adaílton (fainéant, machiste et profiteur) et la réplique féminine de celui-ci, Edilene. Déjà l'installation de l'ordinateur pose un problème pour la maisonnée, même si Tadeu a pu l'acquérir l'appareil grâce à l'argent gagné des heures supplémentaires de travail et au prix réduit auquel il a pu l'acquérir. Adaílton, autorité patriarcale, exprime son désaccord avec le prétexte d'une augmentation de la consommation d'électricité et en exigeant de la part de Tadeu plus d'argent pour les dépenses de la famille : « *casa de pobre com computadô* » (17)[158] dit-il d'un ton ironique, de même qu'Edilene s'écrie : « *Um computador, coisa de bacana…* » (18)[159]. En lui promettant de payer sa partie pour les dépenses d'électricité Tadeu essaie de persuader sa sœur Margarida, qui se montre irritée et gênée devant la réaction d'Adaílton. Si Tadeu ne porte pas les meilleurs jugements à l'égard de son beau-frère et d'Edilene, pour laquelle il éprouve une attraction sexuelle mélangée au mépris, il ne le fait pas non plus à l'égard de sa propre sœur :

> *Depois de mi miha mãe, só vi uma mulher com tanto medo do marido: mihna irmã. Devia ser uma corrente familiar, Deus! A das mulheres-vítimas-que-se casam-com-animais-escrotos […] Ela e mamãe, duas mulherzinhas pequenas e apáticas...* patéticas (Ibid.)[160].

La présence de l'ordinateur permet au lecteur non seulement d'apprendre la dynamique économique de cette famille de classe moyenne-basse brésilienne, mais elle met en

[158] « une maison de pauvre avec un ordinateur ».
[159] « un ordinateur, un machin à richards »
[160] « Après ma mère, je n'ai pas vu une femme avoir autant de peur de son mari : ma sœur. Ça devait être un courant dans la famille, mon Dieu! Celui des femmes-victimes-qui-se-marient-à-des abrutis. Elle et maman, deux femmes petites et apathiques…*pathétiques* ».

évidence les rapports entre les sexes. Elizabet Ginway commente à ce propos : « *Marcia Kuptas's novel […] uses computers to deal with issues of sexuality, class, gender, offering her characters an escape from the bonds of class and stereotyped sexual roles* » (2004: 173). Le cadre réaliste dans lequel commence le roman attaque à la base ces stéréotypes sociaux de l'homme fainéant, machiste et alcoolique, ceux de la femme souffrante et soumise – la madone – et la femme dévergondée (incarnée par Edilene), ainsi que celui du jeune homme, timide et anxieux, pris entre ces deux modèles de femmes. Mais ce sera grâce à la partie fantastique que le roman subvertit ces stéréotypes.

Avec l'ordinateur, Tadeu donne libre cours à son désir de devenir écrivain de nouvelles érotiques. Avec son aveu « *Era outubro e estava fascinado por computadores*» (1997 :15)[161], Tadeu renvoie aux deux versants du roman, lesquels sont aussi inscrits dans le titre *le démon de l'ordinateur* : l'ordinateur comme objet culturel et toute la thématique du gothique contemporain qui se déploie autour. Cette thématique gothique se manifeste déjà avec l'allusion au mois d'octobre, mois printanier dans l'hémisphère sud, que Tadeu, dans l'écriture de son premier conte « la dame des rêves », décrit avec une atmosphère lugubre : « *O ar pesado da fumaça dos cigarros e poucas janelas abertas. Dia 31 de outubro, mas a primavera não chegava, as noites estavam frias* » (31)[162]. Mais c'est après cela que Paulo, le personnage de ce conte, voit apparaître au milieu de la fête Carmen, une femme séduisante qui comblera tous ses désirs, mais qui n'aura pas une existence concrète. Tadeu se met à polir ce conte, qu'il prétend envoyer dans un concours littéraire, et se met à en écrire un autre, « le lit de l'amour ». Dans cette deuxième histoire, Bianca, une jeune fille, reçoit en héritage un lit

[161] « C'était le mois d'octobre et j'étais fasciné par les ordinateurs ».
[162] « l'air lourd de la fumée des cigarettes et peu de fenêtres ouvertes. Le 31 octobre, mais le printemps n'arrivait pas, les nuits étaient froides »

qui est possédé par un incube prêt à satisfaire tous les désirs sexuels de sa propriétaire, mais le manque de maîtrise de Bianca dans les techniques de sorcellerie fera que le démon la transforme en son esclave. Bianca devra ainsi séduire des victimes masculines pour nourrir de leur sang le démon.

Cependant, à la surprise de Tadeu, la fin de ses contes commence à être modifiée à chaque fois qu'il ouvre son ordinateur et les imprime. Les méta-fictions que produit Tadeu deviennent ainsi une sorte d'hyperfiction dans laquelle il est dépassé par son imagination. Son ordinateur est possédé par un démon qui change ses contes et qui le pousse à une confrontation avec Edilene, où celle-ci perd la vie accidentellement. Ne pouvant pas démontrer son innocence, Tadeu doit prendre la fuite et parcourir la ville de Sao Paulo déguisé en mendiant. Également, avec la modification des contes de Tadeu, les personnages de ceux-ci deviennent réels. C'est alors qu'avec l'aide d'Anastacia et Albertina, des sorcières de magie blanche, Tadeu confronte Carmen et le démon du lit. Le premier démon est devenue une fillette qui soumet Paulo à maintenir une relation pédophilique; relation qui reflète l'ambiguïté sociale par rapport à ce sujet à travers les séances de pornographie infantile inventées par le succube pour torturer Paulo et par la mort paradoxale de ce dernier aux mains d'une foule prenant la défense de la petite fille alors qu'il, dans un acte de démence, cherche à se libérer du joug démoniaque. D'autre part, Tadeu rencontre Bianca, avec laquelle il fait l'amour dans le salon au-dessous de la chambre où se trouve le lit démoniaque. L'acte sexuel est accompagné d'un échec de la virilité de Tadeu. Pour déplaire au démon, Bianca se réjouit en disant que : « *Tadeu, isto é ótimo ! É·sexo de verdade* » (313)[163]. Dans le premier cas, Ginway affirme que la présence de la petite Carmen est en fonction d'accentuer « *Tadeu's underdeveloped*

[163] « Tadeu, c'est fantastique! C'est du sexe réel ».

relationship to the female » (2004 : 175) alors que Bianca est la jeune fille virginale qui a été séduite par le démon. C'est cette jeune fille virginale qui est destinée à trouver le vrai amour aux côtés de Tadeu en devenant sa copine et, plus tard, son épouse. Les deux jeunes femmes des contes se constituent donc en stéréotypes de la femme aux yeux de Tadeu – même si Carmen a pris une autonomie qui va au-delà de ses fantasmes individuels pour questionner un problème social. Pour confronter ces stéréotypes, Kuptas fait appel à Anastacia et Albertina, des femmes d'une certaine âge et pleines de sagesses qui viennent au secours de Tadeu et qui remplissent une fonction maternelle.

À la fin du roman, Tadeu détruit l'ordinateur et acquiert son pouvoir mimétique : des années plus tard, on verra Tadeu transformé en écrivain accompli, physiquement plus grand et avec un teint de peau plus blanc (il était brun), et habitant dans une grande maison aux côtés de sa femme Bianca. Lors de la destruction de l'ordinateur et du démon, Anastacia meurt. Elizabeth Ginway interprète la mort de ce personnage comme la mort symbolique de la mère permettant l'intégration psychologique de Tadeu, qui gardait une image négative de sa mère, comme on l'a déjà vu, à travers sa sœur Margarida. C'est une libération qui lui permet d'assumer sa virilité. Le « *happy end* » du roman confirme la restauration de l'ordre patriarcal, qui avait momentanément été renversé par la présence des sorcières puissantes et courageuses, ce qui mène Ginway à conclure que :

> *prejudice against women, conventional gender roles, and sexual double standards are the subject of computer stories. However, despite their critical approach, these stories do not speculate about radical new roles for men or women and generally seek conciliation in conventional structures* (176).

Ce premier roman de cyberfiction féminine présente donc des aspects intéressants par rapport à la forme et l'adaptation de la problématique qui s'établit entre la cyberculture

et les représentations des genres sexuels dans la société brésilienne ainsi que d'une certaine performativité de l'hypertextualité en tant que processus de création littéraire. Cependant, malgré le fait qu'il s'agisse d'une écrivaine qui s'exprime à travers un personnage masculin, l'essentialisme sexuel reste en place. De même que dans le tupinipunk, qui emprunte ses motifs et ses thèmes à la société carnavalesque, le roman de Kuptas adopte seulement les métamorphoses au niveau formel, sans approfondir dans les enjeux de cette possibilité fictionnelle.

Un deuxième roman qui s'inscrit dans la cyberfiction féminine est celui de la mexicaine Malú Huacuja del Toro, *Herejía en el ciberespacio* (1999, *Hérésie dans le cyberespace*). Un personnage imaginaire acquiert son autonomie et quitte son écrivaine. À travers des messages électroniques transformés en «*free-mails »*, et parfois même en interférences causées par un faux numéro téléphonique et l'interposition d'un chat et d'un arrosoir, le personnage du déserteur raconte à l'écrivaine ses aventures à travers le cyberespace et d'autres mondes fantastiques et absurdes. Le déserteur commence son périple dans le « monde correct » en choisissant dans le menu d'âmes l'avatar de « l'homme correct » : « *blanco, sajón, bien vestido e inconforme con la inconformidad*» (1999 :21)[164]. Il s'agit d'un monde où n'existe pas la confrontation, tout étant semblable. Mais les discussions des personnages de ce monde tombent dans les pièges de la complexité et des apories du langage : personne ne peut s'opposer à la négation d'une négation – le mot « non » ou « ne… pas » est un sacrilège :

> *Intervino el desertor con una pregunta: ¿qué era más importante para ser correcto: estar en lo correcto, o rechezar a los equivocados?*
> *-Ambas cosas – contestó un sereno.*
> *-No. Te equivocas – aclaró otro –: lo correcto es impedir la entrada de lo incorrecto a nuestro mundo para que éste pueda seguir existiendo.*

[164] « blanc, saxon, bien habillé et en désaccord avec la non-conformité »

> *-No puedo equivocarme porque estoy en lo correcto – le contestó el primero.*
> *-Si te equivocaste, es prueba de que no debiste haber entrado aquí.*
> *-Sí, es cierto. ¿Quién lo dejó meterse? Deberían expulsarlo.*
> *Y se dieron a la tarea de expulsar al incorrecto para que no contaminara a los correctos con su equivocación* (23)[165].

Le déserteur profite de la confusion et prendra la fuite vers un autre monde. Il agira ainsi tout au long du roman, où chaque monde devient une utopie relative par rapport à la suivante à cause de la phrase: « *Lo que sigue es peor* »[166]. Le déserteur parcourt des mondes où Huacuja de Tora se permet de friser le dérisoire avec la présentation farfelue des figures cyborgiennes où les individus sont fusionnés aux objets de leur désirs (des femmes avec un centre commercial intégré qui marchent avec difficulté dans la rue, des hommes dont l'autre moitié est le dernier modèle de voiture », etc.) et la satire des sociétés dystopiques gouvernées par le despotisme, la corruption, la bureaucratie et la violence; des clins d'œil évidents à la situation politique et sociale du Mexique contemporain.

Le paradoxe avec ce roman réside dans le fait que, d'une part, il se sert de la satire – rappelant la tradition satirique et politique de l'utopie (Thomas More, Jonathan Swift, Cyrano de Bergerac) – et de l'illogisme (proche peut-être à celui d'un Lewis Carroll) pour s'attaquer aux prédisposés qui vont former par la suite un système idéologique, d'autre part, la fluidité et les glissements constants du déserteur et de la

[165] « Le déserteur intervint alors avec une question : c'est quoi le plus important pour être correct : avoir raison, ou refuser ceux qui ont tort?
-Les deux choses – répondit tranquillement quelqu'un.
-Non, tu te trompes – rectifia un autre - : ce qui est correct, c'est d'empêcher l'entrée de ce qui est incorrect dans notre monde afin qu'il puisse continuer à exister.
-Je ne peux pas me tromper parce que je suis dans le monde du correct – répliqua le premier.
-Si tu t'es trompé, c'est une raison pour laquelle tu n'aurais pas dû entrer ici.
-Oui, c'est vrai. Qui l'a laissé entrer? On devrait l'expulser.
Et ils se mirent à chasser l'incorrect pour qu'il ne puisse contaminer les corrects avec son équivocation ».

[166] « Ce qui s'ensuit est pire ».

prose empêchent une critique plus profonde de ces prédisposés. Les sujets sont traités avec la légèreté d'un texte humoristique et circonstanciel. Cependant, malgré cela, le texte se veut une attaque contre l'utopisme cyberculturel, comme le fait la « préface virtuelle (et mal placée) » où la narratrice assiste au discours d'un spécialiste d'informatique :

> *"El futuo está aquí", dijo ese hombre mirando plácidamente hacia el porvenir que nos garantizan las navegaciones ciberespaciales, la aldea global, la biblioteca que Borges acaso no soñó como los cibernautoas creen haberla leído; la robótica, el sexo vitual, la información electrónica, el arte electrónico, la amistad electrónica, la infidelidad electrónica […]*
> *-¿El futor de quién y para quiénes? – me atreví a preguntar, pensando en algunos habitantes de la periferia que quizás nacieron sin futuro o a quienes los ideólogos del futuro macrohistórico les arrebataron su muy insignificante y macrohistórico porvenir.*
> *Al oir esa pregunta, el experto en desarrollo de nuevas tecnologías me vio con la expresión de quien mira a un resentido social ultraizquierdista – "apologeta de la ligereza intelectual", como diría Octavo Paz -, de mente obtusa, y respondió:*
> *-Si cualquier campesino tiene televisión para llenarse de basura la cabeza, entonces también cualquiera puede o podrá ya tener acceso* **al** *internet (la cursiva es mía porque el experto aplica el masculino al hablar de la internet)* (15-16)[167].

Dans la dernière phrase, la narratrice souligne une subtilité qui n'existe pas dans la langue française. Selon le dictionnaire de la RAE, le mot Internet peut avoir les deux

[167] « Le futur est ici », dit cet homme en regardant avec placidité l'avenir que nous garantissent les navigations dans le cyberespace, le village global, la bibliothèque dont Borges n'a jamais rêvée mais les cybernautes ont cru avoir déjà lu; la robotique, le sexe virtuel, l'information électronique, l'art électronique, l'amitié électronique, l'infidélité électronique
-Le futur de qui? – j'osai demander, ayant à l'esprit quelques habitants des périphéries qui auraient voulu naître sans ce futur ou ceux qui se sont fait enlever leur futur micro-historique et insignifiant par les idéologues du futur macro-historique.
En écoutant la question, l'expert en développement de nouvelles technologies au service de l'évangélisation technologique me regarda comme s'il voyait un ressenti social ultragauchiste d'esprit étroit – « un apologiste de la légèreté intellectuelle », comme aurait dit Octavio Paz –, et il répondit :
-Si n'importe quel paysan a chez lui un téléviseur pour se bourrer le cerveau avec des téléromans, alors n'importe qui pourra avoir l'accès *au réseau* Internet (c'est moi qui souligne parce que l'expert applique le masculin lorsqu'il se réfère *aux mailles du réseau*) ».

genres grammaticaux (masculins et féminin), mais la narratrice revendique le dernier dans sa réaction technophobique et anticapitaliste en faveur des exclus de la technologie informatique. C'est ainsi que le roman cherche aussi à ébaucher des questions féministes.

Un autre jeu de mots se référant à la problématique des genres sexuels se trouve lorsque le personnage du déserteur, par rapport aux *free mail* qu'il envoie à la narratrice, dit qu'il est maintenant « un *free male* » (13). Par la suite, un renversement de ce type survient à la fin lorsque la narratrice lit dans les journaux les cas de politiciens qui avouent avoir reçu des pots-de-vin et des commandites. La narratrice dit alors qu'elle est en train de rêver et commente :

> *"Demasiado disfrutable para ser cierto", pensé ahora. En estos casos, lo normal es que un hombre despierte a mi lado súbitamente consciente de su natural aversión al cuerpo femenino, que se arrepienta de estar en una misma cama conmigo y que me empuje, obligándome a despertar, por obra del golpe, desparramada en el suelo. Eso suele ser lo rutinario, digamos, sobre todo en el momento en el que estoy teniendo dulces sueños. ¿Por qué esta vez no recibía el empujón acostumbrado? ¿Dónde estaba el príncipe que acostumbra gritar de espanto al descubrir que no soy hombre, que la noche anterior había metido en su cama a una repugnante mujer? […]*
> *"Esto ni en calidad de sueño puede ser real", grité.*
> *-Bien pensado – respondió la voz del desertor, transmitiendo electrónicamente desde un lugar que no podía ser más que el cielo […]*
> *Levanté la vista y descubrí que el techo de mi casa era una pantalla inmensa por la que se asomaban los enormes ojos del desertor.*
> *Lo que sigue es peor* (121-123)[168]

[168] « "C'est trop bon pour être vrai", je pensai alors. Dans ces cas, il serait normal qu'un homme se réveille à mes côtés soudainement conscient de son aversion pour le corps féminin, qu'il regrette d'être dans le même lit que moi et qu'il me pousse en m'obligeant à me réveiller d'un seul coup et en m'éparpillant par terre. Disons que c'est l'habitude, surtout lorsque je fais de beaux rêves. Mais, pour quoi je ne recevais pas la poussée habituelle? Où était le prince qui avait l'habitude de pousser un cri d'épouvante en découvrant que je ne suis pas un homme, qu'il avait mis la veille dans son lit une femme répugnante. "Cela ne peut même pas arriver dans le rêve le plus vrai", criai-je.
-C'est bien ça – répondit la voix du déserteur, transmise électroniquement d'un endroit qui ne pouvait être nul autre que le ciel. […]
Je levai la vue et découvrit que le plafond de ma maison était un écran immense par lequel les yeux énormes du déserteur m'observaient.

Contrairement au roman de Kuptas, le roman de Huacuja de Toro s'aventure à jouer avec l'idée du genre sexuel qui ne dépend pas seulement d'une donnée biologique, mais d'une construction langagière et sociale. La présence technologique aide à déstabiliser ces notions sans pourtant offrir une libération effective aux sujets féminins ni aux pauvres. *L'hérésie dans le cyberespace* peut être un roman littéralement et stylistiquement manqué, mais il touche à certaines questions importantes pour le développement postérieur de la cyberfiction féminine latino-américaine.

Après ces deux romans de la fin des années 1990, la cyberfiction féminine semble s'effacer momentanément. En 2004, Alisson Spedding, anthropologue et écrivaine britannique résidant en Bolivie, publie le roman *De cuando en cuando Saturnina* (*Saturnine de temps en temps*) qui présente un futur où un état indigène situé géographiquement entre le Pérou et la Bolivie est devenu indépendant, les coutumes et la langue aymara se sont consolidées, et les femmes ont de fonctions militaires spécialisées – comme celles du pilotage des vaisseaux spatiaux et le terrorisme international – et peuvent montrer librement leurs préférences sexuelles. Utopie futuriste indigéniste et féministe qui enferme quand même ses propres problèmes internes et intrigues, ce roman constitue un jalon important dans l'écriture de la nouvelle science-fiction féminine latino-américaine. La même année, l'uruguayenne Natalia Marrero publie son roman *Guía par un universo* (*Guide pour un univers*) où une voyageuse intergalactique entretient un journal de bord. Également, déjà dans les dernières années, et grâce à la consolidation et vulgarisation des services de publication et de participation

---

Ce qui s'ensuit, c'est pire. »

de groupes (par exemple, MSN, Yahoo groups, Facebook, etc.), des ateliers de créations permettent à une nouvelle génération d'écrivains d'explorer les genres de la science-fiction, du fantastique et de l'horreur. L'un de ces groupes est *Los Forjadores*, où l'écrivaine et bloguiste vénézuelienne Susana Sussman accomplit les tâches de coordinatrice et éditrice. Entre *Los Forjadores* et la revue électronique argentine Axxon, une autre jeune écrivaine fait connaître ses travaux : l'argentine Laura Ponce, auteure d' « Avatar » (2008), la première nouvelle strictement cyberpunk écrite par une Latino-américaine ayant été publiée.

Dans « Avatar », une jeune fille de quinze ans est le protagoniste d'une histoire dans laquelle elle est obsédée de plus en plus par un jeu vidéo où se cache une présence masculine menaçante. Orpheline d'une mère morte à l'âge de 25 ans d'une surdose, mais qui lui apprend tout le nécessaire pour se débrouiller dans un monde en décomposition, la jeune fille est la petite amie de Tokyo, un technicien et réparateur de consoles. Tandis que Tokyo s'occupe de négocier avec les clients et de réparer les équipements, la jeune fille se charge d'essayer les jeux et de la navigation dans le cyberespace; des espaces virtuels où elle doit se connecter en consommant de la mescaline. L'un des clients est le Basque, un programmeur qui offre au couple une copie d'un jeu qui dépasse les autres « VR ». Dans ce jeu qui reproduit un monde médiéval fantastique, la fille se livre à la conquête des royaumes avec son armée. Sans la supervision de Tokyo, qui dort la nuit, la fille ne peut pas résister à la tentation de se connecter. Dans cette partie, elle arrive à une confrontation avec le Basque, maître du jeu, qui menace de faire mal à Tokyo si elle ne continue pas. Après la bataille qui laisse une douleur dans ses bras, la fille se réveille dans un monde presque pareil à celui qu'elle avait quitté avant de se connecter au jeu, mais avec la différence de pouvoir parler avec l'ombre du Basque et de trouver les traces

de son aventure virtuelle : des graffitis d'un serpent vert dans les arrêts de l'autobus (serpent qui était tatoué sur le bras gauche de la copine du Basque et qui réapparaît dans le jeu), le fait d'être reconnue par tous les jeunes joueurs qu'elle voit dans la rue, et les rêves où elle voit son visage peint dans les murs du temple où elle a pressenti pour la première fois la présence du Basque.

La nouvelle partage les caractéristiques de la cyberfiction que Booth et Flanagan observent dans le cyberpunk féminin anglo-américain. D'une part, le cyberespace perd ce caractère féminin octroyé par le cyberpunk classique. Laura Ponce se permet de créer un jeu avec un sujet masculin qui reste crypté et décryptable à mesure que le personnage féminin apprend les données de la nouvelle réalité et progresse dans le jeu. Au même moment, ce personnage féminin, par rapport aux cyberhéroïnes issues de l'imagination des auteurs masculins, ne subit pas une survalorisation de ses capacités et de son aspect physique. Ce dernier, par contre, est absent du récit, lequel préfère instaurer une tension entre ce sujet cryptique masculin virtuel et la féminité de la fille :

> *Había personas con las que me sentía cómoda al momento de conocerlas y otras con la que me bastaba una mirada para saber que nunca me llevaría bien, pero con el Vasco mi primera impresión fue: "Con este tipo no se jode". Por ejemplo, yo acostumbraba coquetear con todo el mundo —nada importante, sólo un poco de energía femenina para aceitar los engranajes— y supe al instante que esos juegos no eran para jugarlos con él. Me pareció una característica inquietante, aunque digna de respeto.* (Ponce, 2008 : pas de pagination)[169]

.

[169] Il y avait des personnes devant lesquelles je me sentais à l'aise au moment de les traiter et d'autres qui me permettaient de savoir dès le premier regard que je ne me lierai jamais d'amitié avec. Mais avec le Basque, ma première impression fut ''on ne taquine pas ce mec'' ». Par exemple, J'avais l'habitude de flirter avec tout le monde – rien d'important, seulement un peu d'énergie féminine pour me détendre – et je sus tout de suite qu'on ne pouvait pas jouer ces jeux avec lui. Ce fut une caractéristique qui me sembla inquiétante, mais digne de respect ».

Comme l'auteure m'a confié dans une entrevue (voir annexe), le but de cette tension est d'entamer un jeu de séduction, mais pas de soumission. Les personnages s'affrontent suivant les codes d'un jeu qui est dérivé du fantasme épique et belliqueux masculin, mais le réveil de la jeune joueuse, sans créer une résolution, produit une transformation de son regard. La maturation et le désenchantement du monde cyberpunk et juvénile sont à l'origine de ce changement de regard chez la fille, qui a négocié ainsi sa position subjective. Si les rôles traditionnels des genres sexuels ne sont pas complètement bouleversés, et le système capitaliste reste en place, le désir féminin se déploie – la jeune fille peut trouver attractifs autant le Basque que sa copine, Carla – sans pourtant s'ériger en une essence supérieure aux autres. Ce positionnement subjectif se fait au cœur de la cyberculture. Il ne la refuse pas, mais insiste sur son côté dystopique :

> *Me aferro a esta realidad, que es la que elegí. Pero el dolor —el dolor físico— algunas veces se vuelve intolerable. Día a día las cosas que me rodean me parecen más desabridas, pálidas y huecas. Observo a la gente siguiendo sus rutinas pequeñas y mezquinas, el modo en que se arrastran por este mundo miserable en pos de cosas sin sentido, y se me revuelve el estómago. Yo vi algo más grande. Yo viví algo más grande. No le deseo esta carga ni a mi peor enemigo*[170]

Sans être aussi nombreuses que leurs collègues du cyberpunk masculin, les femmes latino-américaines présentent, dans l'ensemble de la cyberfiction, une vision différente des enjeux de la mondialisation, la vie urbaine contemporaine et les composantes technologies de la vie quotidienne. Que ce soit à travers une esthétique et une thématique réaliste ou à travers des genres fantastiques, cette littérature se caractérise pour offrir une myriade de réponses critiques de la part des femmes devant

[170] « Je m'attache à cette réalité, c'est celle que je choisis. Mais la douleur – la douleur physique – devient parfois intolérable. Jour après jour les choses qui m'entourent me semblent plus insipides, pâles, creuses. J'observe les gens continuer leur petite et mesquine routine, leur façon de se traîner dans la vie en quête de choses sans importance, et ça me reste sur l'estomac. Je vis quelque chose de plus grand. Je *vécus* quelque chose de plus grand. Et ce fardeau, je ne le souhaiterais à personne, même à mon pire ennemi ».

les phénomènes mentionnés. Dans les quatre textes traités dans ce panorama – « perra virtual », *o demonio do computador, herejía en el ciberespacio* et « Avatar » -, le genre sexuel est abordé à différents degrés et selon certaines perspectives. On peut trouver des positionnements actifs du personnage féminin tel qu'une « perra » et la jeune adolescente qui essaie des jeux, d'autres plus nuancés et satiriques comme la femme écrivaine qui reçoit les messages du déserteur, et des stéréotypes plus traditionnels où la féminité, selon l'âge, peut se voir comme une source de sagesse et de puissance (les sorcières) ou un système bipolaire moral (la vierge et la déchaînée). Articulée aux questions du genre sexuel, la technologie est aussi une variante déterminante pour ces textes. À différence du cyberféminisme nord-américain, ils ne font pas l'éloge des vertus de la cyberculture. Ils se penchent sur la question et explorent les possibilités qui s'offrent à la femme et au sujet latino-américain. Les textes de Civale et Huacuja del Toro accusent une vision plus pessimiste de la cyberculture que celui de Kupstas et, dans une certaine mesure, que celui de Ponce, où l'accent est mis sur la réalité dystopique. Les convergences et les divergences des points entre ces quatre œuvres permettent ainsi de conclure que la cyberfiction féminine latino-américaine est un terrain fertile pour un projet qu'il faut encore encourager non seulement dans la production de textes, sinon dans la qualité de leur textualité et les dialogues intertextuels avec les autres genres féminins latino-américains, les propos politiques de leur discursivité et la constitution de nouveaux produits intermédiatiques.

Annexes

1. Chronologie du cyberpunk latino-américain

1985 – Silicone XXI – Sirkis, Alfredo (BRA)

1989 – "Jogo rápido" – Tavares, Braulio (BRA)

1991 – Santa Clara Poltergeist – Fawcett, Fausto (BRA)

"Feliz Natal vinte bilhões" (BRA)

1992 – La ciudad ausente – Piglia, Ricardo (ARG)

1993 – La venganza de Killing – Bini, Rafael (ARG)

La primera calle de la soledad – Porcado, Gerardo Horacio (MEX)

"Jugalmentos" – Fernandez, Cid (BRA)

"O altar dos nossos corações" – Calado, Ivanir (BRA)

1994 – Piritas siderais: romance cyberbarroco – Kujawski, Ghilherme (BRA)

1996 – Silicio en la memoria: Antología cyberpunk – Porcado, Gerardo Horacio (ed.) (MEX)

"Para-Skim"- Rojo Solís, Pepe (MEX)

1997 – Flores para un cyborg – Muñoz, Diego (CHI)

"Todo o silício do mondo" – Lodi-Ribeiro, Gerson. (BRA)

"Ruido gris" – Rojo Solís, Pepe (MEX)

O demônio do computador – Kupstas, Marcia (BRA)

1998 – El goto. cuasi, cuasi señor de Madudeira – Alcazar, José Eduardo (PAR)

1999 – Nova de Cuarzo – Hernández, Vladimir (CUBA)

Herejía contra el ciberespacio o los destinos del desertor – Huacuja del Toro, Malú (MEX)

2000 – Sueños digitales – Paz Soldán, Edmundo (BOL)

"Secreto de confesión" – Schaffler, Federico (MEX)

2001 – Niños de neón – Encinosa Fu, Michel (CUBA)

La sociedad de las Mentes – de Urraza, Juan Eduardo (PAR)

2002 – El Virus baco – Oses, Darío (CHI)

2003 – El delirio de Turing – Paz Soldán, Edmundo (BOL)

2004 – Sueños de interfaz – Hernández, Vladimir (CUBA)

"Reflejos" – Castro Hermosilla, Pablo (CHI)

2005 – Ygdrasil – Baradit, Jorge (CHI)

"Exerion" – Castro Hermosilla, Pablo (CHI)

2006 – "Neurofeedback" – Absalón, Mauricio (MEX)

Primum: El Principio – Valera Morales, Ramón (PANAMÁ)

Trinidad (Premio UPC) – Baradit, Jorge (CHI)

2008 – El púgil – Wilson Reginato, Mike (ARG – USA)

"Cabeza cableada" – Soto, Raúl (PUERTO RICO)

K40 – Águila, Arnoldo (CUBA-USA)

Ciudad vertical. La liga del Asfalto – Romero, Nelson (VEN)

"Avatar" – Ponce, Laura (ARG)

2. Le continuum dystopique

Antinomies historiques

Utopie	**Anti-Utopie**
(historique)	(universel)
(novum)	(pseudo-novum)

Formes littéraires

utopie/eutopie	**anti-utopie**
(espoir radical)	(cynisme, désespoir)
dystopie	**pseudo-utopie**
(pessimisme militant)	(pessimisme résigné)
(épique, ouvert)	(mythique, fermé)

Tom Moylan, *Scraps of the Untainted Sky.* p. 157.

3. Entrevue à Jorge Baradit

En tu novela, mencionas muchas veces la palabra “catedral”. A veces la empleas como una metáfora de una catedral de datos informáticos, otras veces como una catedral dentro del orden cósmico, y el mismo templo del Imbunche es una catedral grotesca, echa con la materia humana. Del mismo modo, se podría decir que el árbol cosmogónico

del Ygdrasil, según los mitos nórdicos, es una estructura que, como una catedral, pretende recoger todo el universo desde sus cimientos. Me atrajo mucho esta mención repetitiva de la palabra "catedral" porque parece ser una figura que tiene mucha importancia en la literatura cyberpunk angloamericana, pero que ha sido poco estudiada. William Gibson se refiere en *Neuromancer* a la rfepresentación de la cultura impresa que Case, el personaje principal, maneja y que es incompatible con la representación holográmica de la memoria. En su encuentro en una simulación con Finn, este le explica cómo los hombres elaboran construcciones de catedrales y órganos de tubo, etc., tratando de hacerle entender a Case algo de la "semiótica" de la ciudad virtual. Igualmente hay la entrada de la palabra "catedral" en la novela del mismo Gibson, *Count Zero* y en la novela corta "Burning Chrome", al igual que en sus últimas novelas, que son màs techno-thrillers que de ciencia ficciòn, *Pattern Recognition* y *Spook Country.* También la catedral está presente en la obra de Greg Bear, otro de la generación de la antología "Mirrorshades", sobre todo en el cuento "Petra" y en su novela *Slant.*

Hay mucho que especular sobre la presencia de este monumento en una literatura tan de avanzada como el cyberpunk angloamericano. En cierta medida, no sería extraño atribuir su aparición a esa raíz gótica que ciertos críticos como Dani Cavallaro ven en las obras cyberpunk. Esto puede ser válido en parte en el caso de tu novela, lo gótico existe no solo en el cine y el arte que se consume por vía de la mundialización en Chile y en América Latina, sino que se cuenta con una tradición literaria de lo grotesco y del realismo mágico. Sobre todo, en lo grotesco, no es gratuito que en la cuartilla del libro se te asocie a José Donoso. Pienso mucho en *El Obsceno Pájaro de la Noche* (que leí hace algunos años) . Sin embargo, la catedral en la obra de un autor de "cyberpunk latinoamericano" tiene algo distinto a lo que puede significar en la obra de autores

norteamericanos. Puede que para estos, la catedral sea una contemplación postmoderna de la ruina dentro del paisaje urbano decadente y heterogéneo. En América Latina, en cambio, la catedral sigue siendo, a mi parecer, un lazo directo con la tradición hispánica, con la fundación y el origen de la identidad y de la ciudad, al igual que un archivo de la memoria y un recordatorio de los traumas históricos. Algo que ata y que determina, como las raíces de ese árbol del Ygdrasil. ¿Hubo un motivo especial durante tu escritura para incluir esta imagen de la catedral? ¿Podrías elaborar un poco al respecto? asta sus partes más altas de su copa, o de su bóveda.

R:

Mi educación es básicamente plástica. Sitúo las cosas en su condición de objeto más que en un timeline de eje x "obsoleto" - "contemporáneo". La catedral es la obra cumbre de la cuestión humana por un montón de razones. Es una obra plástica arquitectónica que integra decenas de oficios y artes mayores y menores: como la escultura, la pintura, el vitraux, el artesonado, la herrería, la mueblería, etc. Además es un vértigo ingenieril descollante, además es un milagro formal de la fe y la voluntad sobrehumana de la que pueden ser capaces los hombres, además es un aparato religioso único en occidente, una verdadera máquina para reproducir psicodramas cósmicos, producir contactos y epifanías cada domingo. Un verdadero transmisor monstruoso para comunicarse con dios. Una industria de la fe, un recolector-acumulador de energía tremendo. Cuando las ves te da la sensación de estar enfrente de una planta nuclear de psoducción de energía y tensió religiosa, que fluye por los minaretes, que hace moverse como émbolos a los arbotantes y sale disparada hacia el Vaticano por las antenas-cruces en sus torres.

La catedral es la obra cumbre de nuestra cultura. Así lo entendieron los fundadores de la Bauhaus, inclusive, más como un concepto sin tiempo, desligado de la forma. La catedral como un cluster de las posibilidades humanas, un nodo arremolinado de valor y belleza.

En mis textos, la catedral es sinónimo del asombro del provinciano, de la persona común frente a esta formación geológica artificial (como un nido de avispas), hueca como la caverna del dragón, donde va a entrar a comunicarse con dios. O con el siguiente nivel de usuario. La catedral como un edificio complejo que reúne todos los mundos que viven y pelean al interior del hombre. La catedral como la forma de sus sueños-pesadillas-anhelos-delirios hecha formación tangible. Es un Rorschach, un espejo de la forma de nuestra psique. La "formación" (en su sentido biológico) de nuestra imagen del orden cósmico, un tumor de su espíritu.

¿Lo de "perra" es una invención tuya o lo tomaste de alguna parte? Me acuerdo de que en *El Obsceno Pájaro de la Noche*, una bruja le cose los orificios del cuerpo al "Mudito" para volverlo un saco, pero no sé si es lo mismo.

Soy diseñador gráfico y cuando hay que elaborar packaging de cualquier tipo, una de las primeras respuestas que hay que entregar es "apilamiento". Cómo se van a embodegar los productos. En el caso de las perras buscaba acentura la brutalidad y deshumanización del proceso describiéndolo fríamente con los mismos parámetros con los que tratas a una caja de zapatos o el trozamiento de una vaca en una carnicería, indolentemente. Quitar todo lo que te puede molestar de una mujer cuando lo único que quieres es saciar tu apetito sexual de la forma más básica de todas: penetrar y eyacular.

Ahí sobran las piernas, sobra el entendimento, sobran los brazos, sobra la emoción.

Me pareció divertido que una de las peores cosas que podrían pasarle a Mariana, después de todo lo que ha sufrido, es que la envíen a Colombia. ¿Hay otras referencias a esa distopía del continente a parte de la del nombre de *Pablo* Ramírez *Escobar*?

Es la visión caricatura que hay de Colombia: un país donde estallan bombas todos los días, los sicarios en motocicleta matan gente cada cinco minutos en calles atestadas de camiones militarse y rayados de las FARC. En mi historia, cuando pienso en sudamérica, pienso en esa imagen de Colombia. Chile es un país muy tranquilo desde la llegada de la democracia, Colombia se nos hace una sudamérica dentro de sudamérica, un nivel más profundo de violencia y "sudaquismo" que el que se vive en Argentina, Uruguay o Chile. Al menos es la percepción, la caricatura. Colombia es además, la imagen del realismo mágico, esa latinoamérica entre moderna y chamánica, con gobiernos democráticos pero con guerrilleros haciendo la revolución, con líderes mesiánicos, narcoterrorismo y ayahuasca. El cyberpunk, como acumulación de tecnología más que reemplazo (es decir, tecnología obsolta conviviendo con tecnología de punta), como la acumulación de culturas más que el reemplazo (indígenas y tecnócratas), el cyberpunk como el hacinamiento y la sobrepoblación, la violencia y los ghettos de millonarios y pobres, los grandes intereses económicos manejando los gobiernos, etc, es casi como describir a la América latina de hoy.

4. Images de *La sonámbula* (1998), de Fernando Spiner

Figure 1. Le docteur Gazzar caresse l'image d'Eva sur l'écran en couleur.

Figure 2. Kluge regarde dans son ordinateur les rêves d'Eva Rey. Derrière lui, le miroir reflète la pièce et les images qu'il est en train d'observer.

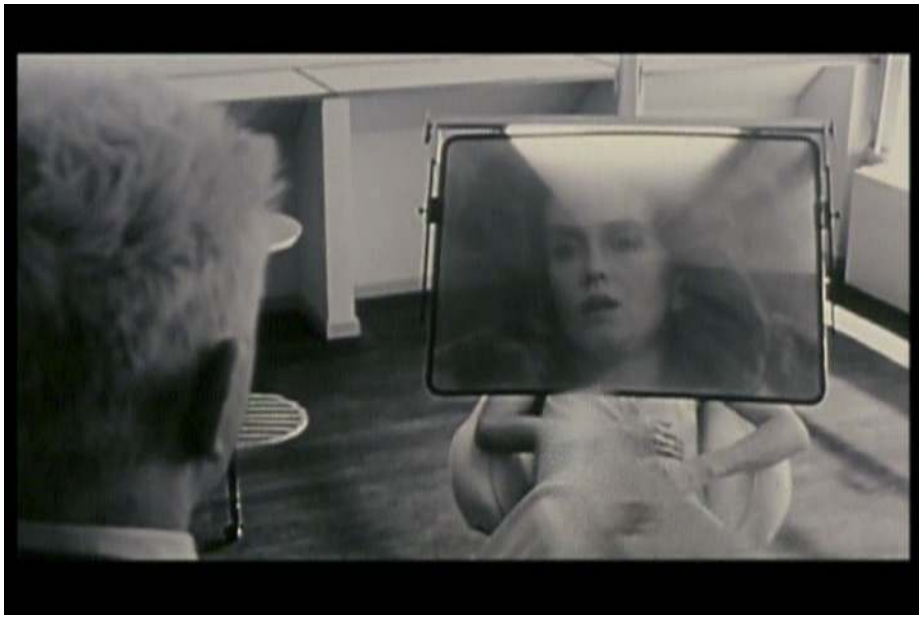

Figure 3. Gazzar observe Eva Rey à travers la distorsion de la loupe.

5. Entrevue à Laura Ponce

En un correo anterior, me dijiste que a pesar de que te gustaba el cyberpunk, tus opiniones acerca de este tipo de ficción son tangenciales, ya que no conoces bastante el tema y te especializas más bien en la escritura de otros subgéneros de la ciencia ficción. Sin embargo, al leer tu cuento "Avatar", uno encuentra que todos los elementos clásicos están bien dosificados y confrontados con una visión muy personal. ¿Cómo surge "Avatar" en tu creación? ¿Qué te llevó a escribir un cuento cyberpunk?

Empezó como un juego. En "PórticoCF", una de las listas de correo en las que participo, estábamos conversando sobre el género y el momento en que había llegado a nuestras vidas. Bethlem, una de las chicas, respondió: "En aquella época, yo tenía quince años y vivía con un chico bastante mayor. Técnicamente, estaba huida del

orfanato". Otro de los colisteros opinó que esa frase era ideal para empezar un relato cyberpunk y propuso que la usáramos de punto de partida. Varios dijimos: "¿Por qué no?" y así salieron cinco cuentos, todos comenzados con la misma frase y todos completamente diferentes. A mí me gustó mucho la idea, acababa de leer "Neuromante" y me entusiasmó la posibilidad de usar esos elementos clásicos que mencionabas, de un modo diferente. Seguí trabajando el cuento y "Avatar", que fue finalista de Visiones 2008 y salió publicado en la revista Axxón, es el resultado de ese proceso.

El gran mito del cyberpunk es el de ser un género completamente masculino. Esto sería cierto en el ámbito anglo-americano de los años 1980 – con la generación Mirrorshades – y con las versiones cinematográficas de Hollywood, sin embargo en los años 1990, con el surgimiento del post-cyberpunk aparece un grupo de escritoras (como Melissa Scott, Laura J. Mixon, Raphael Carter y Lisa Mason) que se apropian del género y que debaten la visión machista del ciberespacio, la tecnología y el cuerpo de la mujer. En Latinoamérica el número de escritores hombres desde los años 1990 se ha incrementado (ver cronología), demostrando de esta manera que el imaginario latinoamericano es fructífero para el cyberpunk, sin embargo en lo que se refiere a las mujeres, la participación de estas parece ser inexistente o, como tú lo dices, tangencial. Por ejemplo, en los años 1990, solo dos novelas escritas por mujeres se acercan al cyberpunk: la brasileña Marcia Kuptas con una novela de corte gótico, y la mexicana Malu Huacuja del Toro con una sátira política. ¿Cómo puedes explicar lo tangencial en la escritura femenina latinoamericana frente al imaginario ciberpunk? ¿Crees que tu cuento es una reacción a esto? ¿Anticipa algo en el trabajo de jóvenes escritoras como tú

o es simplemente un producto aislado? ¿Existe un potencial político en el cyberpunk para la escritura femenina latinoamericana?

Sí, por supuesto tiene potencial político. El cyberpunk es por definición un tipo de literatura contestataria. Es la reacción frente a la inminencia de un futuro en el que los avances tecnológicos no son la panacea que se esperaba. En Latinoamérica (quizás por cuestiones de desarrollo) ese futuro poco tranquilizador tardó un poco más en hacerse evidente, pero hoy es más claro que nunca.
No podría predecir el desarrollo de esto como corriente literaria (no soy quien). Pero siempre consideré los géneros como espacios en los que debemos sentirnos cómodos y no prisioneros. Debemos saber reconocer los elementos que nos ofrecen y los códigos que los caracterizan, redefinirlos según nuestra necesidad y utilizarlos para contar las historias que nosotros queremos contar. Historias que hablen sobre nuestras experiencias, deseos y temores, sobre nuestra forma de entender el mundo. En ese sentido, creo que el cyberpunk tiene un gran potencial y animaría a otros escritores latinoamericanos (tanto hombres como mujeres) a explorarlo en forma personal.

El escritor Samuel L. Delany una vez dijo que el cyberpunk de los años 1980 tenía una madre ausente. Esta madre ausente es la ciencia ficción femenina que escribían en los años 1960 y 1970 Johanne Russ, Ursula LeGuin, Octavia Butler, entre otras. El cyberpunk latinoamericano, por su parte, reconoce – abiertamente o no – a un buen número de padres extranjeros y nacionales: el cyberpunk mainstream anglo-americano, el cine, la tradición fantástica latino-americana (Borges, Casares, Cortazar) y el realismo mágico. No sé hasta qué punto podría extrapolar y responder si existe una madre ausente

para el cyberpunk latino-americano, pero, lo que tu cuento pone de entrada es un reconocimiento hacia la madre ausente (muerta por sobredosis) que le enseñó a tu protagonista que la juventud y la belleza no eran para siempre. ¿Tienes alguna madre latino-americana en el campo de la ciencia ficción a la que le debas algo? Si surgiera un movimiento de jóvenes escritoras de cyberpunk, ¿cuáles serían estas madres y cómo la escritura de ellas contribuiría a un proyecto de cyberpunk femenino latinoamericano?

No sabría decirte quiénes podrían ser las madres en la CF de un movimiento cyberpunk latinoamericano, en todo caso serían las jóvenes escritoras que integren ese movimiento emergente quienes deberían responder a tu pregunta.
En mi caso personal, me reconozco como una gran ignorante, hay muchísimo que no conozco y que no he leído tanto dentro del género de la CF como fuera de él, así que sepan disculparme si caigo en imperdonables omisiones. Sin embargo, como mi madre latinoamericana en la CF no puedo dejar de mencionar a Angélica Gorosdischer, a quien considero una escritora fascinante.

Una de las críticas al cyberpunk mainstream es presentar un espacio virtual feminizado en el cual el Hacker o el cowboy puede penetrar, navegar, conquistar, etc. Tu cuento presenta una versión completamente opuesta. Es una chica que entra en un videojuego en el que se libran batallas en un mundo medieval y fantástico y que ha sido diseñado por una presencia masculina – la del Vasco, o aún más, la de un Dios masculino. ¿Cómo explicas la tensión que se establece entre la chica y esta presencia masculina virtual?

Es la tensión natural entre una entidad acostumbrada a regir, a dominar, y un ser que se resiste, que no acepta el destino que le tiene reservado, que está dispuesto a luchar. Pero también hay una tensión femenino-masculina, porque la protagonista reconoce al Vasco como hombre, lo encuentra atractivo y sin embargo entiende que es digno de cuidado; y al mismo tiempo, desde el Vasco, hay una especie de juego de seducción, no busca someterla, quiere que ella se rinda ante él.
El cuento se trata de esa lucha de voluntades y de levantarse por encima de las limitaciones que traten de imponernos, de ser capaces de elegir nuestro propio destino.

La presentación que la revista de Axxón hace de tu cuento señala tus progresos como escritora y también anuncia tus proyectos futuros, ¿puedes hablarnos más de estos proyectos? ¿Qué se puede esperar de Laura Ponce en el campo de la ciencia ficción y la literatura fantástica?

Proyectos hay muchos, je; veremos qué ocurre con ellos. En principio, te comento que tengo una serie de cuentos llamada "Relatos de la Confederación" varios de los cuales ya fueron publicados; me gustaría seguir explorando ese universo, todavía hay muchas historias ahí que quiero contar. Además, desde hace algún tiempo formo parte de la dirección editorial de la revista AXXON y ahora colaboro también en la edición de "SENSACIÓN!", una revista en papel que homenajea las publicaciones pulp de la época de oro de la CF. Y por supuesto a todo eso hay que complementarlo con el trabajo asalariado, el cuidado de la casa y la vida personal, tarea compleja si las hay.

BIBLIOGRAPHIE

ALCAZAR, José Eduardo. *El Goto. Cuasi, cuasi, Señor de Madureira.* Asunción: Arandurá, 1998.

APPADURAI, Arjun. « Difference and disjuncture in the global cultural economy », in Featherstone (ed.) *Global Culture.* London: Sage, 1990.

-------*Modernity at large. Cultural Dimensions of Globalization.* Minneapolis : University of Minnesota Press, 1996.

ASSOUN, Paul Laurent. *Lacan.* Paris : Que sais-je ?, 2003.

AZIMOV, Isaac. *The far ends of time and earth,* Garden City, N.Y. : Doubleday, 1979.

BADIOU, Alain, et al. *Matrix machine philosophique.* Paris : Ellipses, 2003.

BARADIT, Jorge. *Ygdrasil.* Santiago: Ediciones B Chile, 2005.

BARTRA, Roger. *La Jaula de la Melancolía. Identidad y metamorfosis del mexicano.* México: Grijalbo, 1987.

-------*La sangra y la tinta. Ensayos sobre la condición postmexicana.* México: Editorial océano de México, 1999.

-------*Anatomía del Mexicano.* Barcelona: Plaza y Janés, 2002.

BAUDRILLARD, Jean. *L'échange symbolique et la mort.* Paris: Éditions Gallimard, 1976.

BECK, Ulrich. *Power in The Global Age.* Cambridge: Polity Press, 2005.

BELL, David. *Cyberculture Theorist. Manuel Castells and Donna Haraway.* London, New York: Routledge: 2007.

BENEDIKT, Michael. "Cyberspace: some proposals", in M. Benedick (ed), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MA: MIT Press, 1991

BENJAMIN, Walter. *Origine du Drame Baroque Allemand.* Paris: Flammarion, 1985.

BERNADES, Horacio, LERER, Diego, WOLF, Sergio (eds) *Nuevo cine argentino. Temas, autores y estilos de una renovación,* Buenos Aires: FIPRESCI/Tatanka, 2002

BERND, Zilà. *Littérature brésilenne et identité nationale : (dispositifs de l'exclusion de l'Autre*). Paris : Éditions L'Harmattan, 1995

BETHKE, Bruce. "The Etymology of Cyberpunk », http://www.brucebethke.com/nf_cp.html. (Page consultée le 2 novembre 2008)

BONTE, Pierre, IZARD, Michel. *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie.* Paris : Presses universitaires de France, 2004

BOTTING, Fred. *Gothic.* London: Routledge, 1996.

-------« Horror » in *The Handbook to Gothic Literature.* Marie Mulvey- Roberts. New York: New York University Press: 1998.

BOULD, Mark. « Cyberpunk », in *A Companion to Science Fiction.* David Seed (ed.) *A Companion to Science Fiction.* Oxford: Blacwell, 2005.

BOOKER, M. Keith. *Dystopian literature: a theory and research guide.* Westport, Conn. : Greenwood Press, 1994.

-------*The dystopian impulse in modern literature: fiction as social criticism.* Westport, Conn.: Greenwood Press, 1994

BOOTH, Austin, FLANAGAN, Mary. *Reload : rethinking women + cyberculture.* Cambridge: MIT Press, 2002.

BROWN, J. Andrew. « Hacking the Past: Edmundo Paz Soldán's *El delirio de Turing* and Carlos Gamerro's *Las Islas* », *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 10 (December, 2006): 115-29

--------- « Edmundo Paz Soldán and his Precursors: Borges, Dick, and the SF canon », *Science Fiction Studies* 34 (November 2007): 473-83.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity. The virtual subject in post-modern science fiction.* Durham and London: Duke University press, 1993.

CARVALHO, Martha de Ulhôa. «Tupi or Not Tupi MPB: Popular Music and Identity in Brazil » in David Hess et Roberto DaMatta (ed.) *The Brazilian Puzzle. Culture on the Borderlands of the Western World.* New York: Columbia University Press.

CAVALLARO, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture.* London and New Brunswick, NJ: The Athlone Press, 2000.

CASTELLS, Manuel. « An introduction to the information age » in *The Blackwell City Reader.* G. Bridge et S. Watson (eds.), Oxford: Blackwell, 2002.

CASTRO, Pablo. "Exerion", in *Tauzero,* No. 38, abril 2006: 5-18.

CAUSO, Roberto Sousa de. «Tupinipunk – Cyberpunk Brasileiro ». *Papêra Uirandê.* Especial No. 1, 1996: 5-11.

--------- «Tupinipunk : Cyberpunk Brasilerio » [Document World fourni par le PEB de l'Université de Montréal]

CHAUDHURI, Shohini. *Feminist Film Theorist. Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed.* London: Routldege: 2006.

CIVALE, Cristina. *Perra virtual.* Barcelona: Seix Barral, 1998.

CONNERY, Christopher L. « The Oceanic Feeling and the Regional Imaginary », in Rob Wilson, Wimal Dissanayake (eds), *Global / Local. Cultural production and the transnational imaginary.* Durham, London : Duke University Press, 1996.

CSICSERY-RONAY, Jr., Itsvan. « Futuristic Flu, or, The Revenge of the Future » in George Slusser and Tom Shippey (eds.) *Fiction 2000: cyberpunk and the Future of Narrative.* Athens and London: The University of Georgia Press, 1992.

------- « Science Fiction and Empire » dans *Science Fiction Studies,* volume 30, 2003: 231-254.

CURL, Ruth. "The Metaphors of Cyberpunk: Ontology, Epistemology, and Science Fiction", in George Slusser and Tom Shippey (eds.) *Fiction 2000: cyberpunk and the Future of Narrative.* Athens and London: The University of Georgia Press, 1992.

DE CERTEAU, Michel. *L'invention du quotidien. Arts de faire.* Paris: Gallimard, 1990.

DEL CAMPO, Alicia. *Teatralidades de la memoria: rituales de reconcialición en el Chile de la transición.* Santiago: Mosquito Comunicaciones, 2004.

DELEUZE, Gilles. *Foucault.* Paris : Les Éditions de Minuit, 1986.

--------*Cinéma 1 – L'image-mouvement,* Paris : Minuit, 1983.

--------C*inéma 2 – L'image-temps,* Paris : Minuit, 1985.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Felix. *Capitalisme et Schizophrénie. Mille Plateaux.* Paris : Les éditions de Minuit, 1980.

-------- *Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris : Les éditions de Minuit, 1991.

DERRIDA, Jacques. *L'écriture et la différence.* Paris : Éditions du Seuil, 1967. DE MAN, Paul. *Allégories de la Lecture. Le langage figuré chez Rousseau, Nietzsche, Rilke et Proust.* Paris : Galilée, 1989.

DUNN, Christopher. « Tropicalism and Brazilian Popular Music under Military Rule » in Robert M. Levine et John J. Crocitti (eds.) *The Brazil Reader. History, Culture, Politcs.* Durham: Duke University Press, 1999.

-------- *Brutality Garden: Tropicália and the Emergence of a Brazilian Counterculture.* Gainesville: University Press of Flrorida, 2001.

DURING, Elie. «Trois figures de la simulation» in Alain Badiou et al. *Matrix machine philosophique.* Paris : Ellipses, 2003, pp. 130-146.

DUSSEL, Enrique. "The "World System": Europe as "Center" and Its "Periphery", beyond Eurocentrism" in Pedro Lange-Churion, Eduardo Mendieta (eds.), *Latin America & Postmodernity.* New York: Humanity Books, 2001.

EBO, Bosah. *Cyberimperialism? Global Relations in the New Electronic Frontier.* Wetsport, London: Praeger, 2001.

ERISMAN, Wendy E. «Inverting the Ideal World: Carnival and the Carnivalesque in Contemporary Utopian Science Fiction ». *Extrapolation.* Winter 1995, Vol. 36, No. 4: 333-344.

FAWCETT, Fausto. *Santa Clara Poltergeist.* Rio de Janeiro: Editora Eco, 1991.

FERREIRA-PINTO, Cristina. *Gender, Discourse, and Desire in Twentieth-Century Brazilian Women's Literature.* West Lafayette: Purdue University Press.

FERRON, Catherine. « Rêve », dans R. Chemama et B. Vandermersch (eds). *Dictionnaire de la Psychanalyse,* Paris : Larousse, 2003.

FITTING, Peter. « Impulse or Genre or Neither ? Booker's *Dystopian Impulse* and *Dystopian Literature*», *Science Fiction Studies*, No. 66, Vol. 22, Part 2, July 1995.

FLORES, Cindi Gabriela "Ciberfeminismo y arte en Latinoamérica: la fusión pendiente", in *Mujeres en red,* 9 de enero 2001. http://www.mujeresenred.net/spip.php?article887 (page consultée le 28 avril 2009)

FOSTER, Thomas. *The Souls of Cyberfolk. Posthumanism as Vernacular Theory.* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.

FOUCAULT, Michel. *Les mots et les choses.* Paris: Éditions Gallimard, 1966

--------« Qu'est-ce que les lumières », disponible dans : http://foucault.info/documents/whatIsEnlightenment/foucault.questcequeLesLumieres.fr.html

FREEMAN SHARPE, Ella. *Dream Analysis,* London : The Hogart Press, 1937.

FREUD, Sigmund. *L'inquiétante étrangeté et autres essais.* Paris : Éditions Gallimard, 1993.

--------- *L'interprétation des rêves*, Paris : PUF, 1967

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización.* México: Grijalbo, 1995.

---------*Diferentes, desiguales y desconectados : mapas de la interculturalidad.* Barcelona : Gedisa, 2004.

GARCÍA-CORALES, Guillermo. *Dieciséis entrevistas con autores chilenos contemporáneos. La emergencia de una nueva narrativa*. Lewiston, Queenston, Lampeter: The Edwin Mellen Press: 2005.

GARCÌA RAMOS, Juan Manuel.

GIBSON, William. *Neuromancer.* New York: ACE BOOKS, 1984.

---------*Neuromancier.* Paris: Éditions J'ai lu, 2004, tr.de Jean Bonnefoy.

------- *Gravé sur chrome*. Paris: Éditions J'ai lu, 1987.

GINWAY, Mary Elizabeth. *Brazilian Science Fiction. Cultural Myths and Nationhood in the Land of the Future.* Lewisburg: Bucknell University Press, 2004.

-------- « Do implantado ao ciborgue : o corpo social na ficção científica braileira », *Revista Iberoamericana*, Vol. LXIII, No. 221, Octubre-diciembre 2007, pp. 787-799.

GIRARDOT, Jean-Jacques, MÉRESTE, Fabrice. « Le Steampunk: une machine littéraire à recycler le passé ». *Cycnos.* Vol. 22, No1, 2005 : 55-66

GÓMEZ-PEÑA, Guillermo. *Ethno-techno: writings on performance, activism, and pedagogy.* New York: Routledge, 2005.

GRAMSCI, Antonio. *Textes.* Chicoutimi: édition électronique réalisée par Jean-Marie Tremblay, professeur de sociologie au Cégep de Chicoutimi, 2001.

HAMUS-VALLEE, Réjane. « Histoire des effets spéciaux : de Méliès à *Jurassic park* en passant par *King Kong, L'homme invisible, Star Wars et 2001, L'odysée de l'espace ». CinémAction,* no. 102, 2002

HANTKE, Steffen. ''Difference Engines and Other Infernal Devices : History According to Steampunk", *Extrapolation.* Vol. 40 No. 3, Fall 1999: 244-254.

HARAWAY, Donna. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature.* London: Free Association Books, 1991.

HAYLES, Katherine. *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics.* Chicago and London: The University of Chicago Press.

HESS, David J., DAMATTA, Roberto A. (eds.) *The Brazilian Puzzle. Culture on the Borderlands of the Western World.* New York: Columbia University Press, 1995.

HEUSER, Sabine. *Virtual Geographies. Cyberpunk at the Interscetion of the Postmodern and Science Fiction.* Amsterdam, New York: Rodopi, 2003.

HIRSCH, Marianne. "Surviving Images : Holocaust Photography and the Work of Postmemory", *Yale Journal of Criticism* 12.1 (Spring 2001): 5-37.

HOLZ, Martin. *Traversing Virtual Spaces. Body, Memory and Trauma in Cyberpunk.* Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2006.

HUACUJA DEL TORO, Malú. *Herejía en el ciberespacio o los destinos del desertor.* Mexico : Editorial Oceano, 1999.

*"*Informe de la comisión nacional sobre prisión política y tortura, y respuestas institucionale*",* in *Estudios públicos* 97 (verano 2005).

JAMESON, Fredric. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

--------- *The geopolitical aesthetic. Cinema and Space in the world system.* Bloomington: Indiana University Press, 1992.

---------*Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London, New York: Verso, 2005.

JAN, Gabriel *Rêves en synthèse,* Paris : Fleuve noir, 1980.

KANT, Emmanuel. *Idée d'une histoire universelle au point de vue cosmopolite.* Document numérisé par Philippe Folliot, 2002. Disponible dans :

http://www.uqac.uquebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html

KANTARIS, Geoffrey. « Cyborgs, Citiies, and Celluloid : Memory Machines in Two Latin American Cyborgs Films », dans C. Taylor et T. Pitman (eds.), *Latin American Cyberculture and Cyberliterature,* Liverpool: Liverpool University Press, 2007.

KAËS, René. *La polyphonie du rêve.* Paris : Dunod, 2002

KAPLAN, E. Ann. *Trauma Culture. The Politics of Terror and Loss in Media and Literature.* New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press, 2005.

KELLY, James Patrick, KESSEL, John. *Rewired, the Post-cyberpunk Anthology,* San FranciscoP: Tachyon Publications, 2007.

KESSLER, Frank. « Le cinéma comme dispositif (du) spectaculaire », CiNémas, vol. 14, no. 1, fall 2003, pp. 21-34.

KUPSTAS, Marcia. *O demônio do computador.* São Paulo: Editora Moderna, 1997.

LARRAIN, Jorge. *Identity and Modernity in Latin America.* Cambridge: Polity Press, 2000.

LAVAUD, Laurent. *L'image.* Paris: GF Flammarion, 1999, col. Corpus.

LE GUIN, Ursula. *L'autre côté du rêve,* Paris : Le livre de poche, 2002.

LEM, Stanislam. *La cybériade,* Paris : Gallimard, 2004.

LENT, John A. *Animation in Asia and the Pacific.* Bloomington, Indianapolis : Indiana University Press, 2001.

LEVINSON, Brett. "Pos-transición: el futuro del *Chile actual*", Nelly Richard, Alberto Moreiras (eds.), *Pensar en/la postdictadura.* Santiago: Editorial Cuarto propio, 2001.

----------"Obstinate Forgetting in Chile: Radical Injustice and the Possibility of Community", in Linda Belau, Petar, Ramadanovic(eds).. *Topologies of Trauma: Essays on the Limit of Knowledge and Memory*. New York: Other, xxvii, 284 pp. 2002

LOCKLIN, Blake Seana « 'Un país seductor y combativo' : Japan as Paraguayan Paradise in *Madama Sui*» in *Chasqui*, Vol. 33, No. 2, 123-137, 2004.

LUGO, Jairo, SAMPSON, Tony, LOSSADA, Merlyn " Latin America's New Cultural Industries still Play Old Games. From the Banana Republic to Donkey Kong**",** in *Game Studies. The international journal of computer game research.* Vol. 2, issue 2, 2002.

MARRATI, Paola. *Gilles Deleuze. Cinéma et philosophie.* Paris : PUF, 2003.

MASSONAUD, Domique. « De La Baigneuse aux noyé(e)s. Le corps-dechet et la production artistique moderne connue comme objet excrementiel », *Iris* (Grenoble), No. 19, pp. 125-132, 2000.

MCKAY, George. I'm So Bored with the U.S.A : The Punk in Cyberpunk », *Punk Rock: So What? The Cultural Legacy of Punk*, New York : Routledge, 1999

MCROY, Jay. "The are No Limits: Splatterpunk, Clive Barker, and the Body *in-extremis*". *Paradoxa,* No. 17, 2002: 130-150.

MÉCHOULAN, Éric. « Intermédialités : le temps des illusions perdues », in *Intermédialités*, no. 1 printemps 2003 : 9-27.

MOLINA- GAVILÁN, Yolanda. *Ciencia Ficción en español. Una mitología moderna ante el cambio.* Lewiston : The Edwin Mellen Press, 2002.

MOLINA-GAVILÁN, Yolanda, et al. "A Chronology of Latin-American Science Fiction, 1775-2005", in *Science Fiction Studies*, vol. 34, 2007: 369-431.

MOREIRAS, Alberto. *Tercer espacio: literatura y duelo en América Latina.* Santiago: LOM ediciones, 1999.

----------"El otro duelo: a punta desnuda", in Nelly Richard, Alberto Moreiras (eds.), *Pensar en/la postdictadura.* Santiago: Editorial Cuarto propio, 2001.

MOYLAN, Tom. *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction, Utopia, Dystopia.* Boulder (Colorado), Cummor Hill (Oxford): Westview Press, 2000.

MULVEY-ROBERTS, Marie. *The Handbook to Gothic Literature.* New York: New York University Press: 1998.

MULVEY, Laura. *Death 24 x a Second : Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books, 2005.

MUÑOZ VALENZUELA, Diego. *Flores para un cyborg.* Santiago: Grijalbo Mondadori, 1997.

MYERS, Tony. *Slavoj Žižek.* London: Routdledge, 2003.

NEDERVEEN PIETERSE, Jan. "Hybridity, So What? The Anti-hybridity Blacklash and The Riddles of Recognition", *Theory, Culture & Society* Vol. 18 No. 2–3: 2001, 219–245

NIXON, Nicola. "Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys satisfied?", *Science Fiction Studies*. No. 57, Vol. 19, Part 2, July 1992.

NOON, Jeff. *Vurt,* Paris: La volte, 2006.

PACINI HERNANDEZ, Deborah, FERNANDEZ L'HOESTE Héctor, ZOLOV, Eric. *Rockin' Las Américas : The Global Politics of Rock in Latin/o America.* Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 2004.

PAZ SOLDAN, Edmundo. *Sueños digitales.* La Paz : Alfaguara, 2000.

PIGLIA, Ricardo. *La ciudad ausente,* Barcelona: Editorial Anagrama, 2003.

PLATAS TASENDE, Ana María. *Diccionario de términos literarios.* Madrid: Espasa Calpe, 2000.

PONCE, Laura. "Avatar", in *Revista Axxon*, No. 190, octubre 2008.

PORCAYO, Gerardo Horacio. *La Primera Calle de la Soledad.* México: Grupo Editorial Vid, 1997.

OSES, Darío. *El Virus Baco*. Santiago: Editorial Andrés Bello, 2002.

RASCALORI, Laura "Like a Dream: A Critical History of the Oneiric Metaphor in Film Theory", *kinema,* Fall 2002: http://www.kinema.uwaterloo.ca/rasc022.htm (page consultée le 18 janvier 2009)

RICHARD, Nelly. "La estrategia fatal de la indiferencia. Entrevista de Nelly Richard a Jean Baudrillard", *Revista de CrÍtica Cultural.* Nov, 1993, p. 11.

----------*Residuos y Metáforas. (Ensayos de crÍtica cultural sobre el Chile de la transición).* Santiago: Editorial Cuarto Propio, 1998.

RICHARD, Nelly, MOREIRAS, Alberto (eds). *Pensar en/la postdictadura.* Santiago: Editorial Cuarto propio, 2001

RICHARDS, Keith John. "Moving Images: Technology and the Affective in Subiela's Don't Die Without Telling Me Where You Are Going", dans Membrez, Nancy J. (ed). *The cinematic art of Eliseo Subiela*. New York: The Edwin Mellen Press, 2007.

RICOEUR, Paul. *Temps et récit. Tome II. La configuration dans le récit de fiction.* Paris : Éditions du Seuil, 1984.

ROY, André. *Dictionnaire générale du cinema. Du cinématographe à l'Internet.* Saint-Laurent, Québec : Fides, 2007.

RYU, Jae Hyung. *Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects*, Ph.D., Georgia State University. 2007

SAID, Edward. *Culture and Imperialism.* London: Chatto & Windus, 1993.

SANSONE, Livio. *Blackness without ethnicity. Constructing race in Brazil.* New York: Palgrave Macmillan, 2003.

SANTOS, Lidia. *Kitsch tropical. Los medios en la literature y el arte en América Latina.* Madrid: Iberoamericana, 2001.

SCHMITT, Ronald Emil. *The reclamation of the future dream: Dreams in British science fiction,* Ph.D., University of Rhode Island, 1995, AAT 9601871.

SILVERSTEIN, Leni. "The Celebration of Our Lord of the Good End: Changing State, Church and Afro-Brazilian Relations in Bahia", in David J. Hess, Roberto A. Danatta (eds.) *The Brazilian Puzzle. Culture on the Borderlands of the Western World.* New York: Columbia University Press, 1995.

SIMPSON, Amelia. "Xuxa and the Televisual Imaginary", in Robert M. Levine and John J. Crocitti (eds.) *The Brazil Reader. History, culture, politics.* Durham: Duke University Press, 1999.

STEGAGNO PICCHIO, Luciana. *La littérature brésilienne.* Paris: Que sais-je, 1981.

STEINMETZ, Jean-Luc. *La literature fantastique.* Paris : Que sais-je, 1990.

STEPHENSON, Neil. *Le samouraï virtuel*. Paris : Laffont, 1996.

STERLING, Bruce (ed). *Mirroshades: The Cyberpunk Anthology.* New York: Arbor House, 1986.

---------*Mozart en verres miroirs.* Paris: Denoel, 1987

SZEMAN, Imre. ''Who's afraid of National Allegory? Jameson, Literary Criticism, Globalilzation", *The South Atlantic Quarterly.* Vol. 100 No. 3, 2001: 803-827.

TANDECIARZ, Silvia "Representaciones de "lo femenino" en el imaginario argentine posdictadura (sic.): el discurso cinematográfico del poder", *Revista canadiense de estudios hispánicos,* vo. 28, No.2, invierno 2004, pp. 411-432.

TATSUMI, Takayuki. *Full Metal Apache. Transactions Between Cyperpunk Japan and Avant-Pop America.* Durham, London: Duke *University* Press, 2006.

TOLEDANO REDONDO, Juan C. "From Socialist Realism to Anarchist Capitalism : Cuban Cyberpunk" in *Science Fiction Studies.* 32, 2005 :442-66.

TOLEDO, Teresa. *Miradas: el cine argentino de los noventa*. Madrid: AECI, Casa de América, 2000.

TRUJILLO MUÑOZ, Gabriel. *Los Confines. Crónica de la Ciencia Ficción Mexicana.* México: Grupo Editorial Vid, 1999.

UNNOLD, Yvonne S. *Representing the Unrepresentable. Literature of Trauma under Pinochet in Chile.* New York: Peter Lang, 2002.

VIRILIO, Paul. *Negative Horizon,* London: Continuum, 2005.

WAJCMAN, Judy. *TechnoFeminism*. Cambridge: Polity Press, 2004.

WILSON, Rob, DISSANAYAKE, Wimal (eds). *Global / Local. Cultural production and the transnational imaginary.* Durham, London : Duke University Press, 1996.

WRIGHT, Elizabeth and Edmond (eds.) *The Žižek Reader.* Malden (MA): Blackwell Publishing, 1999.

ZELAZNY, Roger. *Le maîtres des rêves,* Paris: Casterman, 1977.

ŽIŽEK, Slavoj. *The Metastases of Enjoyment: Six Essays on Woman and Causality.* London, New York, Verso, 1994.

------- "The Matrix or The Two Sides of Perversion. Octobre 28, 1999(a). Disponible dans: http://www.lacan.com/zizek-matrix.htm [En ligne, page consultée le 3 février 2007]

------ "The spectre of Ideology" in Wright, Elizabeth and Edmond (eds.) *The Žižek Reader.* Malden (MA): Blackwell Publishing, 1999 (b): 53-68.

------- *Subversions du sujet. Psychanalyse, philosophie, politique.* Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 1999 (c)

------- "The Undergrowth of Enjoyment : How Popular Culture can Serve as an Introduction to Lacan" in Wright, Elizabeth and Edmond (eds.) *The Žižek Reader.* Malden (MA): Blackwell Publishing, 1999 (d): 11-36

------- "Fantasy as a Political Category" in Wright, Elizabeth and Edmond (eds.) *The Žižek Reader.* Malden (MA): Blackwell Publishing, 1999 (e): 87-101.

------- "Che Vuoi?" in Slavoj Žižek (ed). *Jacques Lacan. Critical Evaluations in Cultural theory.* Vol. 3, London, New York: Routdledge, 2003.

ZOURABICHVILI, François. *Le vocabulaire de Deleuze.* Paris : Ellipses, 2003

FILMOGRAPHIE

Adiós, querida luna. Fernando Spiner (2003), 98 min.

Dreamscape. Joseph Ruben (1984), 99 min.

Final Fantasy. The Spirit within. Hironobu Sakaguchi (2001), 106 min.

El lado oscuro del corazón. Eliseo Subiela (1992), 127 min.

La antena. Esteban Sapir (2007), 90 min.

La sonámbula. Recuerdos del futuro. Fernando Spiner (1998), 107 min.

Moebius. Gustavo mosquera (1996), 88 min.

No te mueras sin decirme adónde vas. Eliseo Subiela (1995), 120 min.

Paprika. Satoshi Kon (2006), 90 min.

The Cell. Tarsem Singh (2000), 107 min.

Ultra-toxic. Jimmy Crispin (2005), 70 min.

Un hombre mirando hacia el sureste. Eliseo Subiela (1986), 105 min.

Ghost in the shell. Mamoru Oshii (1995), 82 min.

Ghost in the shell 2: Innocence, Mamoru Oshii (2004), 100 min.

The Matrix. Larry et Andy Wachowski (1999), 136 min.